

PERANCANGAN ILLUSTRASI UNTUK BOARD GAME PENGENALAN RAGAM DAN MANFAAT TEH INDONESIA DI KAFE HOUSE OF TEA

Aqila Qilda¹, Susilawati Thabrany Mohammad Fauzy³

*Program Studi Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta,
Jl. Prof. Dr. G.A.Siwabessy, Kampus UI, Depok¹
Aqila.qilda.tgp18@mhs.wpnj.ac.id¹*

ABSTRAK

Banyak penduduk Indonesia yang belum mengetahui bahwa ada banyak jenis teh di Indonesia. House of Tea memiliki visi yaitu mengedukasi masyarakat Indonesia tentang ragam dan manfaat teh Indonesia. House of Tea sudah memiliki program untuk mengenalkan teh Indonesia, program tersebut bernama Nyeduh, tetapi Nyeduh memiliki kuota yang cukup terbatas dan berbayar sehingga tidak semua pengunjung House of Tea dapat mengikuti program tersebut. Oleh karena itu, Pak Gunawan selaku owner House of tea berinisiatif untuk menciptakan media yang tetap dapat mengedukasi para pengunjungnya walaupun tidak bisa mengikuti program Nyeduh. *Board game* dipilih menjadi media yang paling tepat dikarenakan *board game* dapat mengedukasi dengan cara yang menyenangkan, Perancangan *board game* dilakukan dengan metode penelitian kualitatif deskriptif. dan metode riset desain. Metode kualitatif deskriptif dilakukan dengan wawancara, studi literatur, observasi, dokumentasi, dan kuesioner. Metode riset desain yang digunakan adalah *concepting, design & development* dan *testing*. *Tone and manner* yang terdapat di dalam *brief*, adalah mendapatkan sebuah ide, tema vs mekanik, mengembangkan ide, menganalisa target audiens, prototype, membuat aturan games, hingga ke *testing*.. *Board game* ini mempunyai alur permainan yang cukup *challenging* dan memiliki nilai edukasi mengenai ragam dan manfaat teh Indonesia. Dengan adanya board game ini diharapkan dapat mengedukasi masyarakat Indonesia khususnya pengunjung kafe House of Tea tentang ragam dan manfaat teh Indonesia di kafe House of Tea. *Board game* ini akan disediakan hanya di kafe House of Tea.

Kata kunci: *Board game, challenging, Ragam dan manfaat teh*

ABSTRACT

Many Indonesians do not know that there are many types of tea in Indonesia. House of Tea has a vision of educating the Indonesian people about the variety and benefits of Indonesian tea. House of Tea has a program to introduce Indonesian tea, called Nyeduh. Still, Nyeduh has a reasonably limited and paid quota, so not all House of Tea visitors can join the program. Therefore, Mr. Gunawan as the owner of the House of Tea took the initiative to create a media that can still educate the visitors even though they can't participate in the Nyeduh program. Board games were chosen as the most appropriate media because board games can educate in a fun way. The design of the board game was carried out using descriptive qualitative research methods. The descriptive qualitative method is done by interview, literature study, observation, documentation, and questionnaire. The design research methods used are get an idea theme vs mechanic, development idea, target audience, prototype, write the rules, and testing. The tone and manner contained in the brief are challenging modern, and nature. This board game has fairly challenging gameplay and has educational value of the variety and benefits of Indonesian tea. With this board game, it hopes to educate the Indonesian people, especially visitors to the House of Tea cafe, about the variety and benefits of Indonesian tea at the House of Tea cafe. This board game will be available only at the House of Tea cafe.

Keywords: *Board game, challenging, Variety and benefits of tea*

PENDAHULUAN

Salah satu minuman yang sering dikonsumsi oleh penduduk Indonesia selain air mineral adalah teh [1]. Teh Indonesia diimpor dari berbagai negara. Pada tahun 2020 tercatat tidak kurang dari 58 negara yang menjadi pemasok teh di Indonesia. 5 besar negara antaranya adalah Vietnam, Kenya, India, Malaysia, dan Thailand [2]. Dalam perjalanannya sebagai petani, Pak Gunawan merasa petani di Indonesia kurang diuntungkan karena harga teh yang terus menurun, sementara biaya produksi yang tetap tinggi. Hal ini juga dibuktikan berdasarkan Badan Pusat Statistik pada 5 tahun terakhir produksi teh di dalam negeri mengalami penurunan [3]. Maka dari itu, untuk mendongkrak produksi teh di Indonesia, *owner* dari House of Tea yaitu Pak Gunawan membantu para petani dengan cara memasarkan teh para petani tersebut melalui House of Tea.

Kafe House of Tea yang berlokasi di Jakarta Selatan menyediakan beragam jenis teh Indonesia sejak tahun 2015. Memiliki visi ingin bisa menjadi wadah yang dapat memperkenalkan dan mengedukasi masyarakat tentang ragam teh yang ada di Indonesia, terutama ragam teh yang dimiliki oleh House of Tea. House of Tea sudah mempunyai program yang bernama "Nyeduh" sebagai wadah untuk para pengunjung mempelajari lebih dalam mengenai teh Indonesia, tetapi tidak semua pengunjung House of Tea bisa mengikuti program tersebut dikarenakan berbayar dan memiliki kuota yang cukup terbatas. Maka dari itu, Pak Gunawan berinisiatif untuk membuat media yang tetap dapat mengedukasi para pengunjungnya walaupun tidak bisa mengikuti program "Nyeduh". Pak Gunawan ingin mengedukasi para pengunjungnya dengan cara yang menyenangkan. *Board game* adalah salah satu media yang menyenangkan sekaligus edukatif.

Tujuan penelitian ini yaitu membuat ilustrasi untuk *board game* menggunakan proses desain dari memahami target audiens, *mindmap*, *moodboard*, dan *coloring*. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu, memberikan manfaat kepada para pemain berupa edukasi mengenai ragam dan manfaat teh Indonesia di kafe House of Tea. Dengan adanya ilustrasi pada *board game* menjadi elemen pendukung untuk memberikan visual yang menarik dan sesuai dengan target audiens. *Board game* menjadi media edukasi untuk kafe House of Tea sebagai wadah untuk mengedukasi para pengunjungnya dalam mengenal ragam dan manfaat teh Indonesia. Selain itu, manfaat lainnya adalah sebagai referensi penelitian *board game*.

Board game merupakan sebuah permainan dengan aset yang ditempatkan, dipindahkan atau dipindahkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi sesuai dengan aturan yang ada pada *rulebook*[4]. Manfaat dari board game adalah mempererat hubungan, meningkatkan fungsi otak, fokus dalam menetapkan tujuan, mengurangi stress, meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri [5]. Board game memiliki unsur-unsur di dalamnya, seperti *the game state, players, avatars, game bits, mechanics, dynamics, goals, and theme* [6]. Dalam perancangan *board game* terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, seperti

player experience, theme, mechanics, rules, dan visual [7]. Pada desain visual ada elemen-elemen desain grafis yang diperlukan seperti garis, bentuk, warna, tipografi, ilustrasi, dan grid [8]. Ilustrasi dipergunakan sebagai daya tarik dan memperjelas sebuah pengertian yang ada dalam *copy visual* [9]. Ilustrasi memiliki beberapa *style* yaitu *style* kartun, semirealis dan gaya realis [10] Selain itu, ada *style* ilustrasi *hand-drawn*. Ilustrasi dengan *style hand-drawn*, yang digambar secara manual maupun digital memiliki kesan estetika yang menyenangkan [11].

METODE PENELITIAN

Dalam perancangan board game ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, untuk mendapatkan data informasi yang tepat dan benar. Metodologi adalah proses yang digunakan untuk mendapatkan masalah yang ada dan mencari solusi dari masalah tersebut [12]. Metode penelitian kualitatif akan diperoleh dengan menggunakan wawancara, studi literatur, observasi, dokumentasi, studi referensi, dan kuesioner.

1. Wawancara

Salah satu cara untuk mendapatkan data-data dalam penelitian adalah wawancara dengan kedua belah pihak antara peneliti dan narasumber bertatap muka berinteraksi secara langsung, untuk mendapatkan data yang lebih akurat [13]. Wawancara dilakukan dengan salah satu owner dari House of Tea yaitu Wulan dan wawancara yang kedua dilakukan dengan Ferdian Kelana selaku Designer Board Game.

2. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan data-data dari buku referensi, jurnal ilmiah maupun artikel dari website. Data yang didapat adalah data dan informasi berupa teori yang mencakup teori dalam bidang desain dan *board game*.

3. Observasi

Observasi pertama dilakukan dengan mengamati langsung kafe House of Tea serta mengamati para pengunjung yang datang. Observasi kedua dilakukan dengan mengamati *board game* di Lugua. Lugua adalah tempat bermain dengan menyediakan banyak *board games* yang bisa dimainkan bersama teman, keluarga, maupun pasangan. Observasi yang dilakukan yaitu untuk mendapatkan informasi tambahan untuk perancangan *board game*.

4. Dokumentasi

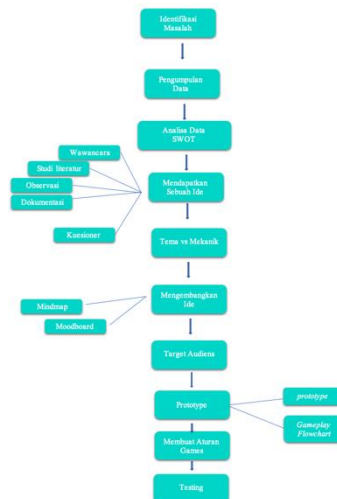
Dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan data informasi yang diperlukan untuk perancangan *board game*, dengan mengambil

dokumentasi yang sudah ada sebelumnya pada sosial media House of Tea yaitu Instagram. Selain itu, mengambil dokumentasi dari kompetitor juga diperlukan, dokumentasi diambil dari sosial media Upnormal Cafe dan What's Up Cafe.

5. Kuesioner

Kuesioner merupakan salah satu pengumpulan informasi data dengan menggunakan beberapa pertanyaan tertulis yang disebar ke responden [12]. Sebagai data pendukung, kuesioner dilakukan dengan cara luring dan daring. Kuesioner secara daring disebar kepada 100 responden melalui *platform* Google Form dengan target audiens yang berdomisili di Jabodatabek dengan rentan usia 20-40 tahun. Kuesioner luring dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada para pengunjung House of Tea dan terdapat 27 responden yang mengisi kuesioner.

Data yang sudah terkumpul, dianalisis dengan menggunakan metode analisis SWOT untuk menghasilkan strategi desain untuk perancangan *board game* mengenai pengenalan ragam dan manfaat teh Indonesia di kafe House of Tea. Metode riset yang digunakan dalam perancangan ini adalah strategi perancangan (*Concepting, Design and development*).



Gambar 1. *Flowchart* Metode Penelitian

HASIL dan PEMBAHASAN

Mendapatkan Sebuah Ide

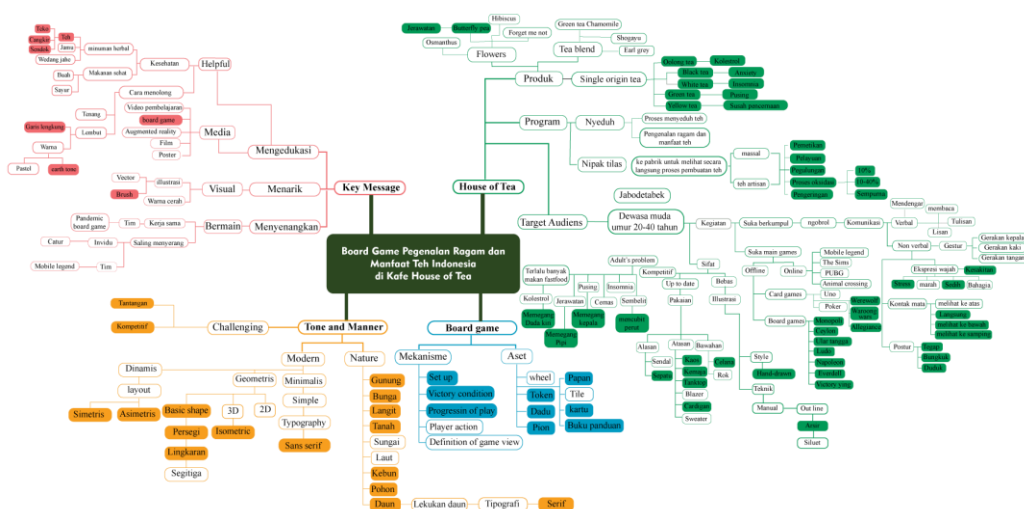
Dalam perancangan *board game* diperlukan eksplorasi untuk mendapatkan referensi ide *board game*. Pada penelitian ini dilakukan observasi beberapa *board game* di LUGUA.

Tema vs Mekanik

Dalam perancangan ini diperlukan tema sebagai *guide visual*, nama permainan, hingga ke alur permainan untuk membuat *board game*. Tema yang diangkat adalah Pengenalan Ragam dan Manfaat Teh Indonesia dengan nama permainannya yaitu Nyieunti yang diambil dari bahasa sunda "Nyieunti" yang punya arti 'membuat teh'

Mengembangkan Ide

1. Mindmap



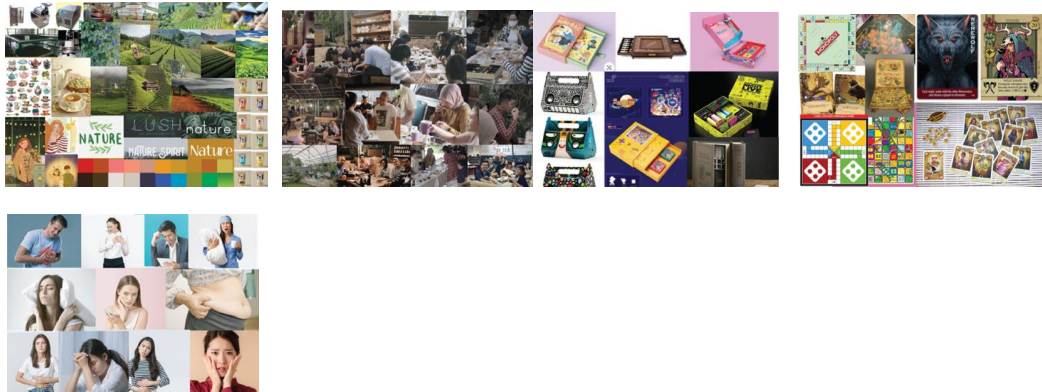
Langkah pertama untuk melakukan perancangan, yang harus dilakukan adalah melakukan *brainstorming* menggunakan *mindmapping* dan *moodboard*.

Gambar 2. Mindmap

Mindmap digunakan untuk mendapatkan kata kunci dan *key visual* yang akan digunakan untuk perancangan *board game*.

2. Moodboard

Langkah kedua setelah melakukan *mindmapping* adalah membuat *moodboard*. *Key visual* yang telah di dapatkan sebelumnya divisualisasikan ke dalam 5 jenis *moodboard*, yaitu konsep visual, *adult's problem*, target audiens, jenis-jenis *board game* dan bentuk kemasan *board game*.



Gambar 3. Moodboard

Target Audiens

Dari hasil observasi dan survey kuesioner, didapatkan target audiens House of Tea adalah dewasa muda berusia 20-40 tahun yang suka berkumpul dan berbicara bersama teman, pacar, maupun keluarganya untuk menghabiskan waktu bersama. Selain itu, beberapa pengunjung House of Tea pernah membawa sebuah papan permainan dari rumahnya ke kafe House of Tea untuk dimainkan bersama teman-temannya.

Prototype

A. Gameplay flowchart

Dalam *Board game* diperlukan alur permainan sehingga permainan dapat dimainkan dari tahap *start*, *victory condition* dan akhir dari permainan.

B. Sketsa

Dalam tahap ini, membuat 3 alternatif desain sketsa dari masing-masing 3 komponen *board game*, yaitu desain papan permainan, belakang kartu permainan, dan kemasan permainan.

C. Desain Terpilih

Setelah membuat 3 alternatif sketsa desain dari masing-masing komponen, didapatkan desain terpilih.

D. Coloring

1. Papan permainan



Gambar 4. Coloring Papan Permainan dan Kemasan Permainan

Warna-warna yang digunakan pada papan permainan ini berdasarkan *moodboard* konsep visual yang sudah dibuat sebelumnya. Menggunakan warna-warna *earth tone* sehingga menunjukkan kesan *nature* [14]. Ilustrasi yang digunakan adalah *style hand-drawn*.

2. Kartu Pemain dan Kartu Kesempatan



Gambar 5. Coloring Kartu Kesempatan



Gambar 6. Coloring Kartu Pemain

- **Kartu Kesempatan.**
Desain visual pada kartu kesempatan berisikan sebuah keuntungan untuk para pemain, menggunakan warna kuning dan pink, dikarenakan warna kuning dan pink berkesan menyenangkan hati [15].
- **Kartu Pemain**
Dalam kartu pemain pada perancangan *board game* ini, memiliki perannya masing-masing. Dalam kartu pemain ini, karakter-karakternya menggunakan *style hand-drawn* sesuai dengan perannya masing-masing. Menggunakan warna yang berbeda-beda sehingga bisa membedakan masing-masing dari peran yang ada. Warna-warna yang digunakan seperti pink, hijau, jingga, ungu, kuning dan biru didapatkan dari warna kemasan teh House of Tea

Membuat Aturan Games

Selain memerlukan alur permainan, *board game* juga memerlukan aturan-aturan yang sudah ditetapkan. Setiap *board game* memiliki aturan-aturannya masing-masing disesuaikan dengan alur permainan *board game* tersebut.

Testing

Setelah melakukan uji coba ke 3 pengunjung kafe House of Tea didapatkan hasil bahwa *board game* ini mempunyai visual yang menarik dengan alur permainan yang cukup *challenging* dan juga pengunjung merasa mendapatkan pengetahuan lebih tentang beberapa ragam dan manfaat teh Indonesia.

SIMPULAN

Perancangan *board game*, dilakukan dari tahap awal perancangan yaitu mencari data-data yang diperlukan, dengan wawancara, studi literatur, observasi, dokumentasi, dan kuesioner. Setelah meriset data, didapatkan arahan kreatif, *key message* yang didapat adalah mengedukasi mengenai ragam dan manfaat teh Indonesia untuk para pengunjung kafe House of Tea dengan media edukasi yang menarik dan menyenangkan yaitu *board game*. Setelah itu melakukan *brainstorming* dengan membuat *mindmap* dan *moodboard* untuk mendapatkan kata kunci dan *key visual* yang digunakan untuk keperluan visual. *Style* ilustrasi yang didapatkan dari hasil *brainstorming* adalah *hand-drawn*. Warna yang digunakan adalah warna-warna *earth tone* yang didapat dari *mindmap* dan *moodboard* konsep visual. Setelah desain terpilih dilanjutkan sampai tahap akhir yaitu *coloring*. Dalam perancangan *board game* ini, terdapat beberapa komponen yang digunakan, yaitu papan permainan, kartu permainan, token, pion dan kemasan *board game*. Semua komponen menggunakan ilustrasi *style hand-drawn*. Dalam perancangan *board game* diperlukan riset lebih untuk mendapatkan referensi-referensi tentang *board game* sehingga menemukan ide-ide yang cemerlang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi saya kesempatan untuk menyelesaikan penelitian dengan judul "Perancangan Ilustrasi untuk papan *Board Game* Mengenai Pengenalan Ragam dan Manfaat Teh Indonesia di Kafe House of Tea" dengan tepat waktu dalam kondisi sehat. Penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Terapan Desain Grafis pada Prodi D4 pada Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan Politeknik Negeri Jakarta. Tugas Akhir penelitian ini disusun atas Kerjasama dan berkat bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Susilawati Thabrany selaku pembimbing I, Bapak Mohammad Fauzy selaku dosen pembimbing II, kepada keluarga penulis dan teman-teman penulis yang sudah memberikan dukungan, nasihat dan doa yang diberikan kepada penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Romadhyana Kisno Saputri and A. Al-bari, "Pengaruh Konsumsi Teh dengan Tingkat Obesitas Mahasiswa Farmasi Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri," vol. 3, pp. 8–14, 2020.
- [2] BPS, *Statistik Teh Indonesia*. Badan Pusat Statistik, 2020.

- [3] BisnisNews, “Ironis, Produksi Teh di Indonesia Terus Menurun,” 2021, Accessed: Jun. 15, 2021. [Online]. Available: <https://bisnisnews.id/detail/berita/ironis-produksi-teh-di-indonesia-terus-menurun>
- [4] M. Nasrulloh, B. R. Noviadi, and I. Kristalydia, “Perancangan Board Game Edukatif Untuk Mengenalkan Cita-Cita Bagi Anak Usia 6-9 Tahun,” *artika*, vol. 3, no. 1, pp. 18–30, Sep. 2019, doi: 10.34148/artika.v3i1.216.
- [5] P. S, “Benefit of Playing Board Game,” 2019, Accessed: Jun. 20, 2022. [Online]. Available: <https://buckslib.org/benefits-of-playing-board-games/>
- [6] B. Brathwaite and I. Schreiber, *Challenges for game designers*. Boston, MA: Course Technology/Cengage Learning, 2009.
- [7] J. Slack, *The Board Game Designer’s Guide: The Easy 4 Step Process to Create Amazing Games That People Can’t Stop Playing*. 2017.
- [8] R. Landa, *Graphic design solutions*, 4th ed. Boston, MA: Wadsworth/Cengage Learning, 2011.
- [9] I. Maharsi, “BADAN PENERBIT ISI YOGYAKARTA,” p. 24, 2016.
- [10] I. P. A. Janottama and A. N. A. Putraka, “Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali,” vol. 5, p. 7, 2017.
- [11] A. White, “Illustration Styles: Hand-Drawn Sketches vs Flat Style Vector,” 2018, Accessed: Jul. 10, 2022. [Online]. Available: <https://www.shutterstock.com/blog/handmade-vs-flat-illustration-styles>
- [12] D. Prasanti, “Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan,” *j.komun.*, vol. 6, no. 1, Jun. 2018, doi: 10.30656/lontar.v6i1.645.
- [13] M. Rosaliza, “Wawancara, Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Kualitatif,” pp. 71–79, 2015.
- [14] R. Febriani, A. Caturdudysari, and V. Pritalia, “Pemanfaatan Kain Serat Alam Pada Busana Wanita dengan Tren Gaya Hidup ‘Back to Nature,’” *JR*, vol. 4, no. 1, p. 26, Apr. 2020, doi: 10.25124/rupa.v4i1.2316.
- [15] W. Swasty, *99 Inspirasi Warna Interior Rumah Tinggal*. 2010.