

REDESAIN VISUAL PERMAINAN KARTU 'THE ART OF BATIK'

Jennifer Audiah¹, Brian Alvin Hananto²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
Jl. MH. Thamrin Boulevard 1100, Klp. Dua, Karawaci, Tangerang, Banten 15811, Indonesia

e-mail : jennifer.audiaa@gmail.com¹, brian.hananto@uph.edu²

Received : July, 2019

Accepted : September, 2019

Published : Oktober, 2019

Abstract

Previously, the author had done a study towards 'The Art of Batik' board game in terms of graphic design, especially in the aspect of information grouping and visual hierarchy. From that study, it is found that some game component there was too much information that wasn't properly visualized and there was lack of visual hierarchy. This drives the author to conduct a redesign in response to the findings that were previously found. This paper will discuss the redesign of the 'The Art of Batik' card game that was made by the authors. The paper will describe the steps and design considerations that were made in the design process. At the end of the design, the authors conclude the paper and give a recommendation on how to design a game from the perspective of a visual communication designer. The authors hope that this paper can be a reference for further game design and game visual designs. The design process was based on the paradigm that each design needs to accommodate a hierarchy of needs before attempting to pursue additional features. With that principle in mind, the authors remapped the pieces of information of the game and redesigned the form of the game components. The result was a playable new set of 'The Art of Batik' that is ready to be evaluated in further research.

Keywords: Design Process, Card Game, Batik, 'The Art of Batik', Hierarchy of Needs

Abstrak

Sebelumnya, penulis telah mengadakan kajian terhadap permainan 'The Art of Batik' dari segi desain grafis, khususnya pada aspek pengelompokan informasi dan hirarki visual. Dalam studi tersebut, disimpulkan bahwa dalam satu komponen permainan terdapat terlalu banyak informasi yang tidak ditata dengan hirarki visual yang baik. Hal ini mendorong dilakukan redesign oleh penulis guna merancang proposal desain yang diharapkan dapat lebih efektif digunakan dalam permainan. Tulisan ini membahas mengenai proses perancangan ulang permainan kartu 'The Art of Batik' yang dilakukan oleh tim penulis. Tulisan ini menjelaskan tahapan-tahapan dan juga pertimbangan-pertimbangan desain yang dilakukan oleh tim penulis selama tahapan perancangan. Pada akhir perancangan, penulis memaparkan kesimpulan dan rekomendasi mengenai proses perancangan sebuah permainan dengan kacamata desainer komunikasi visual. Penulis berharap tulisan ini dapat menjadi referensi perancangan permainan dan perancangan komunikasi visual dari permainan-permainan yang ada. Tahapan perancangan ini dilandasi paradigma bahwa setiap desain perlu memiliki tingkatan kebutuhan atau hierarchy of needs yang jelas. Dengan berpegang pada prinsip tersebut, tim penulis memetakan kembali informasi dan menentukan wujud dari komponen-komponen permainan yang ada. Hasil dari perancangan ini adalah satu set permainan 'The Art of Batik' dengan seluruh komponen permainan yang siap untuk dimainkan dan dievaluasi efektivitasnya lebih lanjut.

Kata Kunci: Proses Perancangan, Permainan Kartu, Batik, 'The Art of Batik', Hirarki Kebutuhan

1. PENDAHULUAN

Proses redesain yang dibahas dalam tulisan ini adalah bagian dari penelitian penulis yang tengah berjalan. Proses penelitian penulis sendiri merupakan sebuah proses penelitian berkelanjutan yang terdiri dari beberapa fase penelitian yang dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Roadmap Penelitian Penulis
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]

Secara umum, tahapan penelitian penulis masih berada dalam tahap pertama, dimana penulis melakukan studi terhadap permainan-permainan yang ada. Studi dilakukan dengan mengadakan analisa permainan tersebut kemudian melakukan perancangan ulang dari permainan tersebut guna menilai efektivitas dari perancangan tersebut dan mempelajari apakah prinsip-prinsip, temuan dan juga arahan penulis sudah tepat dan cukup untuk memulai fase selanjutnya, yaitu perancangan sebuah *boardgame* secara utuh.

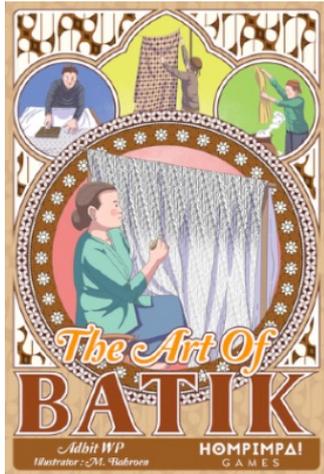
dilakukan penulis, penulis mengadakan studi terhadap visual permainan 'The Art of Batik'. Analisa yang dilakukan terhadap visual permainan tersebut didasari oleh premis bahwa permainan edukasi tersebut dinilai sebagai permainan yang rumit. Berangkat dari premis tersebut, penulis mengadakan uji coba permainan dengan responden-responden dan juga mengadakan kajian visual terhadap elemen-elemen permainan 'The Art of Batik'. Hasil dari studi tersebut adalah problem pemetaan dan juga pengelompokkan informasi yang dinilai tidak proporsional, hingga menyebabkan kebingungan bagi pemain ketika memainkan 'The Art of Batik'.

Berdasarkan kesimpulan yang didapatkan, penulis kemudian lanjut mengadakan redesain terhadap elemen-elemen visual 'The Art of Batik'. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah redesain dengan berpegang terhadap prinsip-prinsip desain dapat menghasilkan visual yang lebih baik. Dalam waktu artikel ini ditulis, proses redesain ini masih baru saja selesai dan akan dilakukan proses evaluasi secara

komprehensif sebagai bentuk penelitian selanjutnya.

Penelitian penulis berfokus kepada pengembangan *boardgame* atau *cardgame* sebagai media pembelajaran. Kegiatan bermain adalah kegiatan yang pernah dilakukan oleh setiap orang. Selain untuk bersenang-senang, bermain juga memberikan dampak-dampak positif seperti melatih kreativitas orang yang bermain [1]. Hal inilah yang membuat permainan dan kegiatan bermain seringkali dijadikan sebuah kegiatan pembelajaran atau pelatihan diri. Dengan mengasumsikan permainan sebagai sebuah kegiatan menyenangkan [2], seseorang akan senang dan antusias dalam melakukan permainan secara repetitif. Kegiatan repetisi ini menjadi latihan yang membuat seseorang untuk belajar atau melatih diri dengan cara bermain.

Dalam wawancara yang dilakukan oleh tim penulis, Adhit WP mengatakan bahwa ia membuat permainan 'The Art of Batik' dengan harapan dapat memperkenalkan budaya membatik kepada para pemainnya. Namun dalam tinjauan lebih lanjut pada tampilan visual permainan 'The Art of Batik', ditemukan bahwa tampilan dari permainan 'The Art of Batik' rumit dan sulit untuk dimainkan. Temuan ini juga diperkuat dengan adanya simulasi permainan yang dilakukan dimana penulis berperan sebagai *observer*. Hal ini tercermin dari padatnya informasi yang terlihat dalam elemen-elemen yang ada, minimnya identitas atau pembeda dari kartu, dan juga penggunaan ikon-ikon yang kurang informatif [3]. Temuan ini tentu menjadi hal yang sangat disayangkan mengingat tujuan dari pembuatan 'The Art of Batik' ini memiliki misi edukasi budaya Indonesia melalui permainan. Namun karena permainan ini sulit, maka pesan yang tadinya ditunjukkan melalui permainan 'The Art of Batik' ini sendiri menjadi suatu hal yang sulit dicerna dan dirasakan oleh audiensnya.



Gambar 2. Sampul Kemasan Card Game 'The Art of Batik'

[Sumber: boardgame.id]

Berdasarkan temuan-temuan yang telah ditemukan sebelumnya, tim penulis memutuskan untuk melakukan redesain visual terhadap permainan 'The Art of Batik'. Perancangan yang dilakukan akan mengacu pada temuan-temuan yang telah disimpulkan dari analisa visual permainan yang tim penulis sudah lakukan. Selain itu, redesain juga akan mencoba menampilkan karakter visual ilustrasi yang berbeda dari ilustrasi permainan 'The Art of Batik' oleh MH. Bahroen.

Dengan demikian, tulisan ini akan fokus membahas proses redesain dari visual permainan kartu 'The Art of Batik' yang dilakukan oleh tim penulis. Pada tahapan 'Metode Penelitian', tim penulis akan menjelaskan tahapan-tahapan konkret yang dilakukan dalam proses perancangan ini. Selanjutnya pada bagian 'Hasil dan Pembahasan', penulis akan menjelaskan konsep dari redesain yang dilakukan dan juga aplikasi dari konsep terhadap perancangan yang dilakukan. Pada bagian ini penulis juga akan mendeskripsikan teori-teori yang menjadi pegangan dalam perancangan. Tulisan ini kemudian akan diakhiri dengan kesimpulan dan juga saran. Kesimpulan yang diberikan bersikap konklusif namun umum dan aplikatif, sedangkan saran yang diberikan bersifat praktis untuk perancangan visual permainan kartu lainnya.

2. METODOLOGI

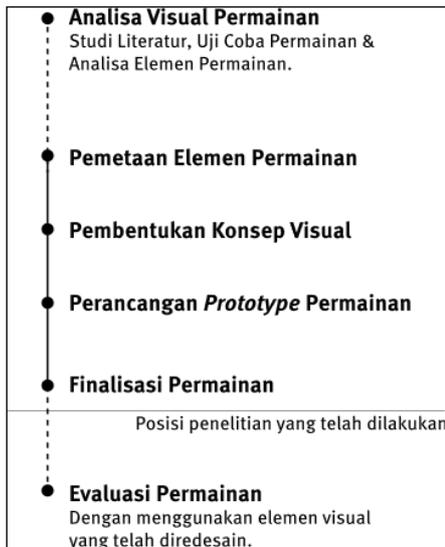
2.1 Metodologi Penelitian

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya dalam bagian pendahuluan (Gambar 1), proses redesain yang dilakukan oleh penulis merupakan bagian kecil dalam rangkaian penelitian yang telah direncanakan oleh penulis. Dalam konteks penelitian 'The Art of Batik' sendiri, penulis mempersiapkan tiga fase penelitian, yaitu studi dan juga kajian terhadap 'The Art of Batik' sebagai obyek penelitian; proses redesain visual elemen 'The Art of Batik' sebagai proposal solusi; evaluasi terhadap hasil perancangan dengan membandingkan hasil perancangan dan mengadakan simulasi permainan dengan visual yang baru.

Pendekatan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah pendekatan campuran kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan pada tahap *preliminary research* dan juga evaluasi, sedangkan kualitatif digunakan ketika melakukan analisa dan juga redesain. Secara umum, peneliti melakukan *research through design*; sebuah pendekatan riset yang dilakukan dengan proses mendesain [4]. Hal ini berangkat dengan asumsi bahwa desain sendiri adalah proses sistematis dan rasional yang memunculkan legitimasi terhadap proses desain sebagai riset. Untuk proses desain sendiri, penulis menggunakan pendekatan *evidence-based design* dimana proses perancangan dimulai dan didasari oleh temuan-temuan permasalahan desain, dengan demikian proses desain bukan suatu proses intuitif tanpa basis [4].

2.2 Tahapan Perancangan

Pada penelitian tahap kedua terhadap 'The Art of Batik', luaran dari tahapan ini adalah sebuah desain yang akan digunakan untuk mengevaluasi apakah keputusan-keputusan desain yang dilakukan penulis dalam perancangan ini benar membuat 'The Art of Batik' menjadi lebih efektif dan mudah dimengerti. Proses penelitian dan redesain yang dilakukan dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Tahapan Perancangan
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]

Tahap pertama yang dilakukan oleh penulis adalah melakukan analisa visual terhadap permainan 'The Art of Batik'. Pada tahap ini, tim penulis mencoba mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ada melalui studi literatur, uji coba permainan dengan responden, dan juga analisa visual elemen permainan (guna melihat problem desain grafis yang ada) [3]. Akhir dari tahapan ini adalah data yang digunakan sebagai basis dari perancangan tim penulis.



Gambar 4. Dokumentasi Kegiatan Uji Coba Permainan
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]

Tahap selanjutnya adalah pemetaan elemen permainan yang dilakukan oleh penulis. Penulis berusaha mendata apa saja yang perlu

dirancang dan berapa banyak yang perlu dirancang. Hasil dari pemetaan elemen permainan adalah sebagai berikut:

1. Kemasan permainan/kotak permainan
 - a. Sisi belakang juga berfungsi sebagai papan nilai.
2. Buku instruksi permainan
 - a. Bahasa Indonesia.
 - b. Bahasa Inggris.
3. Kartu
 - a. 36 kartu market.
 - b. 2 kartu drying.
 - c. 9 kartu designer.
 - d. 16 kartu customer.
 - e. 4 kartu timer.
4. Papan
 - a. Empat papan Batik Training, satu papan untuk satu pemain.
 - b. Empat papan referensi.
 - c. 16 papan proses batik.
5. Elemen lainnya
 - a. Token untuk penanda poin, empat varian mewakili empat pemain. Masing-masing varian terdapat 13 token.

Setelah mendata elemen-elemen permainan yang ada, maka tim penulis mengkategorikan kembali informasi yang terkait dalam tiap elemen permainan dan mencoba melihat apakah fungsi dari tiap elemen permainan sudah efektif dan efisien. Hal ini yang melandasi perubahan (baik penambahan maupun pengurangan) dari informasi yang tertera dalam sebuah elemen permainan.

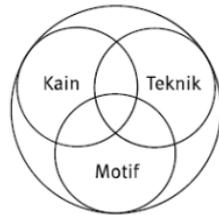
Tahap selanjutnya adalah pembentukan konsep visual. Pada tahapan ini, penulis melakukan studi pustaka kepada budaya visual batik di Indonesia, khususnya batik Solo. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah ada karakteristik yang dapat lebih ditunjukkan lagi pada redesain yang penulis lakukan. Setelah itu dipilihlah kata kunci yang kemudian divisualisasikan dalam elemen-elemen desain grafis: gambar, huruf dan komposisi.

Setelah mendapatkan konsep visual, tim penulis mulai melakukan proses perancangan *prototype* permainan. Pada tahap ini terdapat banyak iterasi dari elemen-elemen permainan 'The Art of Batik' yang dibuat. Setelah desain akhir dirasa sudah baik, maka dilakukan finalisasi desain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Konsep Visual

Batik sendiri merupakan sebuah objek kain yang memiliki ragam hias atau motif tertentu. Proses pembuatan batik umumnya menggunakan teknik celup rintang dengan malam sebagai perintang warna [5]. Dengan demikian, batik sendiri dipahami sebagai sebuah benda (lebih tepatnya kain) yang memiliki motif (tanda visual) yang dihasilkan melalui teknik tertentu [6]. Ketiga hal ini merupakan aspek dominan ketika membahas mengenai apa itu batik.



Gambar 5. Tiga Aspek Dominan dalam Batik [Sumber: Hananto, 2018]

Dalam permainan 'The Art of Batik' sendiri, alur permainan sendiri mencoba memimik kegiatan produksi batik, dari belanja bahan sampai melakukan teknik-teknik membatik. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman dari 'batik' sendiri yang ditonjolkan dalam permainan 'The Art of Batik' adalah teknik dan juga kain batik itu sendiri. Aspek mengenai motif dari batik tidak banyak digunakan dalam permainan 'The Art of Batik', hanya sebagai elemen dekorasi saja. Berdasarkan motif batik yang tampak, dapat disimpulkan bahwa batik yang ditampilkan dalam 'The Art of Batik' adalah batik Solo. Hal ini juga diklarifikasi dalam wawancara yang dilakukan oleh tim penulis kepada Adhit WP [7].

Dari apa yang disimpulkan mengenai 'The Art of Batik', tim penulis memutuskan untuk melakukan perancangan dengan mengangkat 'Solo' sebagai salah satu kata kunci perancangan. Kata kunci 'Solo' digunakan dalam menentukan palet warna, dan juga penggunaan bentuk-bentuk motif yang akan digunakan dalam perancangan. Palet warna yang digunakan oleh tim penulis berasal dari warna-warna kain batik Solo yang ditemukan oleh tim penulis dalam observasi ke toko batik Solo (Gambar 6).



Gambar 6. Dokumentasi dan Referensi Batik Solo [Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]

Selain kata kunci 'Solo', tim penulis juga menggunakan kata kunci 'tradisional' untuk memberikan batasan terhadap kata kunci pertama dan juga menekankan esensi dan cita rasa dari batik. Kata kunci 'tradisional' divisualisasikan dengan penggunaan teknik-teknik tradisional sebagai tambahan dalam perancangan yang dilakukan, seperti menggunakan tulisan tangan (Gambar 7) dan juga gambar tangan dengan media *watercolor* (Gambar 8).



Gambar 7. Penggunaan Tulisan Tangan Sebagai Elemen Desain [Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]



Gambar 8. Penggunaan Gambar Tangan Sebagai Ilustrasi

[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]

Redesain juga memiliki fokus untuk ‘menyederhanakan’ visual dari ‘The Art of Batik’ dengan cara mengelompokkan kembali informasi-informasi yang tertera dalam tiap-tiap elemen permainan. Hal tersebut dilakukan guna menjawab permasalahan-permasalahan visual yang ditemukan dalam permainan ‘The Art of batik’. Dengan demikian redesain dilakukan bukan hanya untuk kepentingan dekorasi semata, namun juga untuk menyelesaikan sebuah permasalahan visual yang ada.

Hal ini seturut dengan prinsip *hierarchy of needs*, dimana sebuah desain perlu mengakomodir kebutuhan-kebutuhan dasar terlebih dahulu sebelum mengakomodir hal-hal yang bersifat tambahan [8]. Lima kebutuhan yang diperlukan adalah *functionality* (menjawab kebutuhan dasar), *reliability* (bisa digunakan secara konsisten), *usability* (bisa digunakan dengan mudah), *proficiency* (memudahkan orang melakukan sesuatu dibanding tanpa desain tersebut), *creativity* (memampukan orang untuk berinteraksi dengan cara-cara baru). Ketika dipetakan kedalam sebuah *board game* atau *card game*, sebuah permainan harus dapat digunakan atau dimainkan; setelah itu permainan tersebut harus bisa dimainkan dengan konsisten tidak memberikan tingkatan pengalaman yang berbeda-beda; permainan tersebut harus dimainkan dengan mudah (mudah disini berbicara mengenai intuitif); kemudian permainan (atau komponen permainan) tersebut harus bisa memudahkan pengalaman bermain; dan akhirnya permainan tersebut harus bisa menginspirasi dan memotivasi pemainnya untuk melakukan hal-hal baru. Dalam konteks perancangan *board game* atau

card game, mungkin kelima kebutuhan tadi menjadi sulit untuk diuji; namun dalam kondisi redesain, kelima kebutuhan tersebut dapat dibandingkan dengan desain sebelumnya.

Berdasarkan ‘kebutuhan-kebutuhan’ tersebut, penulis kemudian memetakan informasi apa saja yang perlu ditonjolkan di tiap-tiap komponen permainan. Hal tersebut dilakukan guna menciptakan *focal point*, dimana kontras elemen-elemen dapat membuat pengguna atau pemain untuk dapat mengidentifikasi elemen atau informasi apa yang penting dan perlu diperhatikan terlebih dahulu [9].

3.2 Proses Perancangan

Bagian ini akan menjelaskan secara sederhana mengenai proses perancangan yang dilakukan. Dalam proses perancangan ini, sebelumnya penulis telah memetakan permasalahan-permasalahan desain yang telah ditemukan guna menentukan informasi dan juga mengelompokkan informasi dalam tiap-tiap elemen visual yang menjadi bagian dari redesain. Sembari proses redesain, terdapat revisi ataupun iterasi yang terjadi selama proses perancangan yang sifatnya minor, seperti perubahan ukuran atau proporsi ilustrasi, perubahan warna baju, perubahan ekspresi, dst. Perubahan-perubahan tersebut tidak merubah kesan ataupun pesan yang akan dikomunikasikan melalui redesain. Sehingga perubahan-perubahan tersebut dinilai sebagai perubahan yang sifatnya minor, karena tidak mengubah intisari dari solusi atau proposal desain yang tengah dikerjakan. Perubahan-perubahan ini tidak dibahas dalam tulisan ini guna menjaga fokus dari tulisan ini, yaitu membahas redesain ulang visual secara makro dan menyeluruh.

Secara umum, proses perancangan yang dilakukan dimulai dengan tahapan sketsa kasar atau *rough sketch* (Gambar 9). Sketsa-sketsa tersebut dilakukan untuk eksplorasi bentuk dan dilakukan sampai didapatkan bentuk yang dirasa cukup baik oleh tim penulis.



Gambar 9. *Rough Sketch* Desain Karakter
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]

Setelah mendapatkan bentuk yang baik dalam sketsa sebelumnya, dilakukan pewarnaan dengan media *watercolor* langsung pada gambar sketsa (Gambar 10). Hal ini dilakukan guna mendapatkan kesan tradisional yang otentik, bukan dengan rekayasa digital.



Gambar 10. Pewarnaan *Watercolor* pada Desain Karakter
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]

Usai melakukan pewarnaan, ilustrasi Desain Karakter kemudian *discan* dan dirapikan secara digital. Adapun perubahan-perubahan yang dilakukan adalah koreksi-koreksi jika ada kesalahan-kesalahan minor dalam ilustrasi dan juga penyesuaian warna.



Gambar 11. Desain Karakter pada *Prototype*
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]

Setelah melalui proses evaluasi, desain karakter mengalami perubahan dari segi proporsi dan juga anatomi. Beberapa karakter juga diubah penampilannya agar lebih konsisten dengan desain karakter yang ada pada permainan aslinya. Hal ini dilakukan semata-mata untuk tidak mengubah citra ataupun identitas yang mungkin sebelumnya telah terbentuk melalui visual asli dari 'The Art of Batik'.



Gambar 12. Desain Karakter Akhir
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]

Desain karakter yang sudah selesai kemudian dimasukkan ke dalam bidang desain untuk ditata bersama dengan elemen-elemen lain. Pada tahap ini, segala aset desain yang telah dihasilkan (seperti desain karakter, desain ikon dan juga tulisan tangan) ditata dalam satu file desain. Jika terdapat perubahan pada aset, maka proses perubahan dilakukan langsung pada *file* aset dan tidak mengubah *file* desain secara makro; namun jika terdapat perubahan pada tata letak, maka perubahan langsung dilakukan pada *file* desain dan tidak akan mengubah desain aset lainnya.



Gambar 13. Contoh Desain Kartu Market yang Menggunakan Desain Karakter Akhir
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]

Demikian gambaran mengenai proses perancangan secara umum. Hal serupa dilakukan pada aset-aset desain lainnya (desain ikon, dan juga tulisan tangan) dan juga obyek-objek permainan lainnya (seperti kartu, papan, buku petunjuk dan desain kemasan).

3.3 Hasil Redesain

Hal pertama yang tampak berbeda dari redesain permainan 'The Art of Batik' adalah ukuran kemasannya. Permainan asli memiliki dimensi 11.6 x 17.3 x 4.5cm, sedangkan untuk hasil redesain memiliki dimensi kemasan 25.4 x 25.4 x 3.5cm (Gambar 14). Perubahan ukuran yang signifikan ini didasari pertimbangan bahwa permainan 'The Art of Batik' adalah permainan dengan banyak elemen atau komponen yang berbeda-beda. Setiap komponen permainan perlu terlihat dengan jelas apa fungsi masing-masingnya untuk mempermudah pemain membedakan setiap komponen. Karena adanya ukuran yang berbeda-beda, maka tim penulis merancang kemasan untuk dapat meletakkan komponen yang berbeda-beda tersebut dengan rapi (Gambar 15).



Gambar 14. (Kiri) Kemasan Hasil Redesain, (Kanan) Kemasan Asli 'The Art of Batik'.
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]



Gambar 15. Bagian Dalam Kemasan Hasil Redesain yang Memiliki Pembagian untuk Komponen Permainan yang Berbeda.
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]

Seturut dengan prinsip desain *balance* dan mengacu pada referensi desain kemasan asli, tim penulis membuat tampilan depan dari kemasan 'The Art of Batik' terlihat simetris. Komposisi simetris dilakukan guna menciptakan stabilitas dan juga harmoni [10]. Elemen visual yang ditampilkan pada tampilan depan dari kemasan juga minim, hanya menampilkan tokoh-tokoh (yang juga tampil dalam kartu), judul permainan, logo penerbit permainan, dan juga tulisan 'card game'. Hal ini tidak banyak mengubah informasi yang ditampilkan di kemasan asli, namun intensitas dari ilustrasi dan penggunaan *pattern* dikurangi. Hal ini dilakukan guna mencapai hirarki visual yang menurut tim penulis lebih baik. Selain itu, mengingat kemasan juga merupakan sebuah medium komunikasi tersendiri [11], tim penulis ingin citra dan cerita yang ditampilkan jelas: permainan ini mengenai tokoh-tokoh pebatik (yang membatik).

Papan Nilai yang sebelumnya berada disisi belakang kemasan juga diubah menjadi sebuah papan terpisah dengan ukuran 24.5 x 15cm. Hal ini dilakukan karena pada kemasan yang

dirancang oleh tim Penulis, fungsi utama kemasan hanya untuk menampung komponen permainan; berbeda dengan kemasan asli yang sisi belakang juga difungsikan untuk papan penilaian. Pertimbangan papan terpisah ini dilakukan karena selama uji coba permainan, dirasakan bahwa papan permainan terasa kekecilan oleh beberapa responden [7]. Selain itu, mekanisme penilaian dibuat juga lebih sederhana dengan menampilkan angka-angka yang lebih jelas pembagian area digit puluhan dan satuannya.



Gambar 16. (Atas) Kemasan dan Papan Nilai Asli 'The Art of Batik', (Bawah) Papan Nilai Hasil Redesain. [Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]

Walau tim penulis 'menambah' komponen baru dalam permainan yang sudah ada, tim penulis juga 'mengurangi' komponen permainan. Hal ini dapat dilihat pada petunjuk atau referensi dari ikon yang sebelumnya terdapat empat kartu berukuran 15 x 10.5cm (terdapat empat buah karena terdapat empat pemain); sedangkan dalam hasil redesain, tim penulis meletakkan informasi tersebut kedalam kemasan, lebih tepatnya pada sisi dalam dari penutup kemasan. Keputusan ini dilakukan berdasarkan pertimbangan bahwa terdapat area yang cukup besar untuk memuat informasi yang bisa diakses semua pemain, oleh karena itu informasi referensi diletakkan pada area tersebut. Pertimbangan lain adalah informasi tersebut dibutuhkan oleh para pemain yang baru belajar dan tidak boleh hilang ataupun menyulitkan untuk diakses (mengingat pemain sudah dihadapkan oleh banyak komponen

permainan dihadapannya/ditangannya), maka dari itu informasi tersebut dipindahkan ke area yang mudah diakses namun tidak selalu tampak sebagai sebuah komponen tambahan.



Gambar 17. (Kiri) Papan Referensi Hasil Redesain, (Kanan) Papan Referensi Asli 'The Art of Batik'. [Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]

Dalam upaya memudahkan dan membedakan komponen-komponen permainan, tim penulis juga membuat ukuran-ukuran yang berbeda dari tiga komponen permainan 'papan', sebutan tim penulis untuk kartu berukuran besar (Gambar 18). Ketiga komponen tersebut adalah papan proses batik, papan referensi, dan papan batik training. Ketiga komponen tersebut diubah sesuai fungsi dan intensitas penggunaan: papan referensi diletakkan lebih tersembunyi namun tetap mudah diakses (pada sisi dalam kemasan) dan berukuran besar; papan proses batik yang digunakan oleh empat pemain dibuat menjadi berukuran bujur sangkar dan melingkar agar dapat dilihat dengan mudah dari empat sisi; papan batik training yang dimiliki dan digunakan oleh setiap pemain tetap dalam ukuran yang sama (Gambar 19).



Gambar 18. Tiga Komponen Permainan Berbeda dari Permainan Asli 'The Art of Batik' yang Memiliki Ukuran yang Sama. [Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]



Gambar 19. Tiga Komponen Permainan Berbeda dari Hasil Redesain yang Memiliki Ukuran yang Berbeda.

[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]

Upaya sama juga dilakukan pada kartu-kartu yang ada. Sebelumnya terdapat lima jenis kartu: kartu market, kartu customer, kartu desainer, kartu timer dan kartu drying. Kelima kartu tersebut digunakan dengan sedikit berbeda. Kartu customer dan kartu timer digunakan pada versi permainan tingkat lanjut, sedangkan ketiga kartu lainnya digunakan untuk versi permainan normal (yang penulis banyak uji cobakan ke responden). Kartu market diletakkan di meja dan dapat dipegang di tangan untuk disimpan pemain. Kartu desainer digunakan dan ditempelkan ke papan proses batik, umumnya pada awal tahapan proses batik. Kartu drying digunakan ketika pemain sudah sampai pada tahapan tengah atau akhir di papan proses batik.



Gambar 20. Atas adalah Komponen Asli 'The Art of Batik' sedangkan Bawah adalah Hasil Redesain: (Dari Kiri Atas ke Kanan Bawah) Kartu Market, Kartu Customer, Kartu Desainer, Kartu Timer, Kartu Drying.

[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]

Melihat ketiga kartu tersebut digunakan dengan cara yang berbeda dan periode yang sedikit berbeda, maka tim penulis membuat

dua ukuran berbeda untuk ketiga kartu tersebut, yaitu ukuran standar 5.8 x 8.4cm dan ukuran kecil 4.5 x 8.4cm. Ukuran standar digunakan untuk kartu-kartu yang dapat dipegang oleh pemain (seperti kartu market dan juga kartu customer), sedangkan ukuran kecil digunakan untuk kartu yang berhubungan dengan papan proses batik (kartu desainer dan kartu drying). Untuk kartu timer, penulis membuat ukuran yang lebih besar, 8.4 x 9.8cm. Hal ini digunakan karena kartu timer memerlukan bidang besar sebagai penanda waktu dan umumnya diletakkan diatas permukaan (tidak dipegang). Sisi belakang kartu-kartu juga memiliki *color coding* yang terlihat jelas dan berbeda untuk membedakan secara cepat tiap-tiap komponen (Gambar 21).



Gambar 21. Atas adalah Komponen Asli 'The Art of Batik' sedangkan Bawah adalah Hasil Redesain: (Dari Kiri ke Kanan) Kartu Market, Kartu Customer, Kartu Timer, Kartu Desainer, Kartu Drying dan kartu desainer.

[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]

Buku petunjuk permainan hasil redesain juga memiliki ukuran yang lebih ramping (8.3 x 17.4 cm) dari buku asli (15 x 10.5cm). Penyesuaian ukuran ini dilakukan untuk efisiensi ukuran karena buku dengan ukuran baru ini dapat muat dimasukkan ke dalam salah satu sekat kemasan baru. Selain mengenai ukuran buku, perancangan petunjuk permainan juga lebih tebal dari buku sebelumnya; sebelumnya 16 halaman, sedangkan buku baru 28 halaman. Penambahan halaman ini adalah konsekuensi dari berkurangnya area buku dan juga dikarenakan terdapat penambahan ilustrasi-ilustrasi yang bertujuan untuk memudahkan pemain untuk melihat seperti apa penggunaan tiap-tiap komponen permainan yang ada.



Gambar 22. (Kiri) Buku Petunjuk Hasil Redesain, (Kanan) Buku Petunjuk Asli 'The Art of Batik'. Redesain Memiliki Ilustrasi Pada Tiap Tahapan. [Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]

Komponen permainan terakhir yang dirancang adalah token permainan. Sebelumnya token asli 'The Art of Batik' menggunakan kancing bentuk lingkaran yang berbeda warna sebagai penanda untuk setiap pemain. Dalam hasil redesain, tim penulis memutuskan untuk menggunakan bentuk yang berbeda-beda sebagai penanda untuk setiap pemain. Bentuk yang dipilih merupakan bentuk yang disederhanakan dan dipilah dari motif-motif batik Solo. Hal ini dilakukan guna menambah asosiasi batik secara visual pada permainan hasil redesain.



Gambar 23. (Atas) Token Asli 'The Art of Batik', (Bawah) Token Hasil Redesain. [Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]

4. KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan Perancangan

Mengingat bahwa hasil redesain ini adalah sebuah basis untuk mengadakan evaluasi yang akan dilakukan pada penelitian lebih lanjut, maka penulis menyimpulkan kesimpulan perancangan berdasarkan evaluasi internal terhadap apa yang telah dihasilkan.

Perubahan-perubahan pada tahap mikro umumnya berkisar pada pengelompokkan informasi dan membuat hirarki informasi berdasarkan kepentingan dari setiap informasi dan juga frekuensi penggunaan setiap informasi tersebut. Esensi dari perubahan yang dilakukan pada tiap komponen permainan didasari oleh kebutuhan-kebutuhan desain itu sendiri. Banyak komponen yang tadinya serupa (namun sebenarnya berbeda-beda) dibuat lebih kontras dan berbeda. Beberapa komponen yang dinilai tidak efisien juga dibuat lebih efisien dari segi ukuran dan juga penempatan guna mempermudah akses dan permainan.



Gambar 24. Tampilan Semua Komponen Permainan Ketika Sedang Dimainkan [Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]

Pada kesempatan ini penulis merasa perlu menegaskan bahwa redesain ini tidak didasari penilaian bahwa permainan asli 'The Art of Batik' itu 'buruk' ataupun 'jelek'. Terdapat beberapa hal yang tim penulis rasa baik dari permainan asli yang kemudian dipertahankan dalam hasil redesain tim penulis. Selain itu, tim penulis juga melihat bahwa redesain ini pada akhirnya menawarkan alternatif yang lebih idealistik. Tim penulis menduga bahwa perancangan asli dari permainan 'The Art of Batik' pasti mempertimbangkan faktor-faktor seperti teknis produksi massal, sedangkan perancangan yang dilakukan oleh tim penulis tidak menaruh aspek tersebut sebagai salah satu variabel utama yang mempengaruhi desain.

Pada akhirnya, tim penulis juga melihat masih terdapat kekurangan-kekurangan yang ada dari hasil perancangan tim penulis. Hal ini sebelumnya tidak terlihat oleh tim penulis pada fase perancangan, namun ketika sudah finalisasi dan diujicobakan kembali, barulah tim

penulis menemukan persoalan-persoalan baru yang bisa dikritisi dan diperbaiki kembali.

4.2 Penelitian Selanjutnya

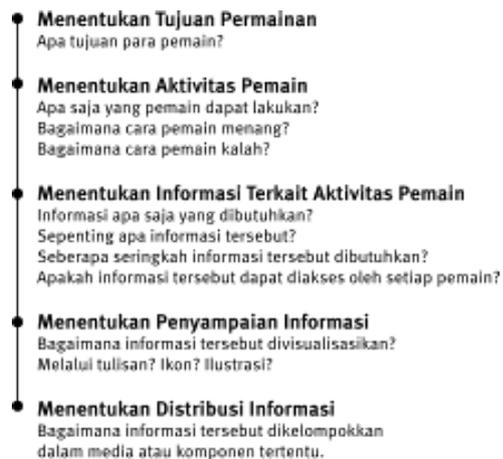
Mengingat bahwa hasil redesain ini hanyalah tahap kedua yang menawarkan solusi terhadap kritik yang telah diberikan, maka pada tahap selanjutnya penulis akan mengadakan penelitian lebih lanjut guna mengevaluasi hasil redesain ini.

Proses evaluasi yang dilakukan akan dilakukan dengan pendekatan campuran kuantitatif dan kualitatif. Evaluasi kuantitatif akan dilakukan dengan metode kuisioner dengan sistem A/B Testing [4], untuk membandingkan solusi visual redesain dan asli 'The Art of Batik'. Untuk pendekatan kualitatif, akan dilakukan dengan metode observasi terhadap interaksi antara pemain dengan komponen atau elemen permainan yang telah dirancang.

4.3 Saran dan Rekomendasi

Untuk redesain atau alternatif dari permainan yang serupa, penulis menyarankan untuk membuat pemetaan informasi terlebih dahulu. Pemetaan informasi dapat dilakukan dengan memberikan catatan terhadap tingkat kepentingan informasi dan juga frekuensi informasi tersebut. Pemetaan informasi ini kemudian dapat digunakan untuk membuat tingkatan hirarki visual dari informasi-informasi tersebut, sebelum akhirnya ditentukan bagaimana setiap informasi tersebut akan divisualisasikan; dan pada akhirnya ditentukan komponen permainan apa saja yang dibutuhkan.

Tim penulis menyadari bahwa membuat permainan adalah sebuah hal yang tidak mudah, khususnya jika tidak dibekali oleh pengetahuan mengenai *game design*. Akan tetapi penulis memahami jika sebuah permainan sebagai sebuah rekonstruksi dari sebuah kegiatan nyata, maka struktur narasi atau tahapan kegiatan perlu dibuat secara jelas dan sederhana terlebih dahulu. Setelah itu, barulah elemen-elemen permainan itu dapat dikembangkan hingga akhirnya menjadi sebuah permainan yang konkret (Gambar 25).



Gambar 25. Tahapan Perancangan Permainan dan Komponen Permainan yang Penulis Rekomendasikan [Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]

Terlepas dari kekurangan-kekurangan yang ada dalam hasil redesain tim penulis ataupun tulisan ini, penulis berharap tulisan ini dapat menjadi titik tolak untuk dikembangkan dalam penelitian-penelitian dan perancangan-perancangan lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian yang dimuat dalam tulisan ini adalah bagian dari penelitian yang dilakukan penulis. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Pelita Harapan atas persetujuan dan pendanaan penelitian penulis dengan nomor penelitian P-002-SoD/I/2019.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Schlichting, *Understanding Kids, Play and Interactive Design: How to Create Games Children Love*. California: Let's Play Press, 2016.
- [2] P. Sokibi and I. K. W. Adnyana, "Game Edukasi RPG Seal Breaker Menggunakan RPG Maker MV Berbasis Android," *J. Bhs. Rupa*, vol. 2, no. 1, pp. 68–79, 2018.
- [3] B. A. Hananto and J. Audiah, "Analisa Visual dari Elemen Permainan Kartu 'The Art of Batik,'" *J. Bhs. Rupa*, vol. 2, no. 2, pp. 136–145, 2019.
- [4] B. Martin and B. Hanington, *Universal Methods of Design*. Massachusetts: Rockport Publisher, 2012.
- [5] H. S. Doellah, *Batik: Pengaruh Zaman dan Lingkungan*. Solo: Danar Hadi, 2002.
- [6] B. A. Hananto, "Pengembangan Motif Batik Semarang Menggunakan Tipografi Sebagai Gagasan Visual," Universitas

- Trisakti, 2018.
- [7] J. Audiah, "Perancangan Ulang Ilustrasi dan Desain Boardgame The Art of Batik," Universitas Pelita Harapan, 2019.
 - [8] K. H. and J. B. W. Lidwell, *Universal Principles of Design*. Massachusetts: Rockport Publisher, 2010.
 - [9] J. Tselentis, *Type, Form & Function*. Massachusetts: Rockport Publisher, 2011.
 - [10] R. Landa, *Graphic Design Solutions*, 4th ed. Boston: Wadsworth Cengage Learning, 2011.
 - [11] G. Ambrose and P. Harris, *Packaging the Brand*. Case Portale: AVA Publishing, 2011.