

ABSTRAK

PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI PEMILU

Oleh :

Agung Nugroho Hutomo

NIM : 109300005

Pada April tahun 2014, Indonesia akan mengadakan pemilihan umum untuk menentukan siapa Presiden berikutnya. Sangat disayangkan ternyata kesadaran masyarakat mengenai pentingnya pemilu menurun. Hal ini bisa dilihat dari jumlah partisipasi pemilu yang menurun dan yang tidak menggunakan hak pilihnya meningkat dari tahun ke tahun.

Oleh karena itu sebuah lembaga yang dibentuk pemerintah untuk menangani pemilu yaitu KPU (Komisi Pemilihan Umum) tidak berdiam diri terhadap hal ini. Upaya KPU untuk menghentikan angka golput terus dilakukan, tetapi belum mendapatkan hasil yang baik. Pada tahun ini KPU mengganti strategi mereka, yaitu membentuk sosialisasi yang tadinya hanya bertatap muka menjadi sosialisasi berbentuk kegiatan. Pada kegiatan ini target utama mereka yaitu pemilih pemula yang belum mengerti pentingnya pemilu. Penggunaan media interaktif dan informatif yang menarik seperti *board game* pada kegiatan ini sangat diperlukan, agar pemilih pemula tidak merasa bosan dan mereka dapat mengerti pesan yang disampaikan mengenai pentingnya pemilu untuk kemajuan Negara

Perancangan *board game* bertemakan pemilu yang bersifat informatif diwujudkan melalui aspek menghibur dari visualisasi dan interaksi yang terjadi pada game. Aspek visual terdiri dari ilustrasi, tipografi, dan warna pada komponen *board game* yang digunakan, seperti karakter, map, kartu aksi, dan kartu takdir. Aspek interaksi meliputi *backstory*, *game play*, dan aturan main. Dengan adanya perancangan *board game* bertemakan pemilu ini diharapkan pemain yaitu pemilih pemula dapat menambah pengetahuan dan mengerti mengenai pentingnya pemilu.

Kata kunci : *game*, *board game*, pemilu, sosialisasi

ABSTRACT

DESIGN OF BOARD GAME AS MEDIA OF ELECTORAL SOCIALIZATION

**By: Agung Nugroho Hutomo
NIM : 109300005**

In April 2014, Indonesia will soon hold the election to determinate the next President. Unfortunately, people's consciousness of the importance of election decreases. It is evident from the declining number of voters and growing number of people who don't use their opportunity to vote.

Government build an organization called KPU to manage the election. KPU keep trying to stop the growing of the abstention number but the result still nihil. This year, KPU change their strategy of "face to face" socialization into "activity" socialization and their principal target is amateurs voters who don't understand the importance of elections. In this changment, the utilization of an attractive interactive and informative media such as board game is extremely needed so that the amateur vteurs won't feel bored and they could understand the importance of election for country development.

The design of election-themed board games that are informative manifested through entertaining aspects of visualization and interaction that occurs in the game. Visual aspect consists of illustration typography, and colours on the game board components that use characters, folder, action cards, and cards of destiny. Aspects of interaction include backstory, gameplay, and rules of the game. With the design of election-themed board game, the players which are the amateur voters are expected gaining more knowledge and understanding the meaning of election.

Keywords : game, board game, election, socialization.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	01
1.1 Latar Belakang Masalah.....	01
1.2 Identifikasi Masalah.....	05
1.3 Rumusan Masalah	05
1.4 Ruang Lingkup.....	05
1.5 Tujuan Perancangan	06
1.6 Cara Pengumpulan Data.....	06
1.7 Metode Analisis	07
1.8 Kerangka Perancangan.....	08
1.9 Pembabakan	09
BAB II DASAR PEMIKIRAN	10
II.1 Pemilu.....	10
II.2 Definisi Permainan (<i>Game</i>).....	11
II.3 Jenis – Jenis <i>Game</i>	12
II.4 Elemen <i>Game</i>	13
II.5 Desain <i>Game</i>	15
II.6 <i>Board Game</i>	16
II.6.1 Pengertian dan Sejarah <i>Board Game</i>	16
II.6.2 Jenis <i>Board Game</i>	17
II.6.3 Elemen <i>Board Game</i>	17
II.7 Unsur – Unsur Desain	19

II.8	Warna	20
II.9	Ilustrasi	22
II.10	<i>Layout</i>	23
II.10.1	Elemen <i>Layout</i>	23
II.10.2	Prinsip <i>Layout</i>	24
II.11	Tipografi	24
II.12	Efek Komunikasi Masa	26
II.13	<i>Business Model</i>	26
II.13.1	<i>The Nine Building Blocks</i>	26
II.13.2	<i>Business Model Canvas</i>	28
BAB III DATA DAN ANALISA MASALAH		29
III.1	Hasil Pengumpulan Data	29
III.1.1	Data KPU	29
III.1.2	Data Statistik Pemilih Capres Kota Bandung	31
III.1.3	Data Khalayak Sasaran	32
III.2	Hasil Wawancara	34
III.2.1	KPUD Kota Bandung	34
III.2.2	Alvanov Zpalanzani, ST., MM	36
III.2.3	Kummara	37
III.3	Kuisoner	38
III.4	Data Proyek Sejenis	40
III.4	Analisis Matrix Perbandingan	43
III.5	Hasil Analisis Data	47
III.5.1	Hasil Analisis Wawancara	47
III.5.2	Hasil Analisis Kuisoner	47
III.5.3	Hasil Analisis Perbandingan	47
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		48
IV.1	Konsep Komunikasi	48
IV.2	Konsep Kreatif	49
IV.2.1	<i>Backstory Board Game</i>	50
IV.2.2	Komponen <i>Board Game</i>	51
IV.2.3	Mekanik <i>Board Game</i>	52

IV.3 Konsep Media dan <i>Budgeting</i>	56
IV.4 Konsep Pesan.....	58
IV.5 Konsep Visual.....	58
IV.6 Hasil Perancangan.....	62
IV.7 <i>Business Model Canvas</i>	69
BAB V PENUTUP.....	71
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	73

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Psikologi Warna	21
Tabel III.1 Tabel Analisis Matrix Perbandingan	40
Tabel IV.1 Bahan dan Harga cetak <i>board game</i> kelas standar	55
Tabel IV.2 Bahan dan Harga cetak <i>board game</i> kelas Premium	55

DAFTAR GAMBAR FOTO

Gambar I.1 Grafik Data Peserta Pemilu dan Golput.....	2
Gambar I.2 Bagan Kerangka Perancangan	8
Gambar II.1 Empat elemen pada <i>game</i> menurut Jess Schell	15
Gambar II.2 Warna	20
Gambar II.3 Warna RGB	22
Gambar II.4 Warna CMYK	22
Gambar II.5 <i>The Business Model Canvas</i>	28
Gambar III.1 Logo KPU	29
Gambar III.2 Bagan Struktur Organisasi	31
Gambar III.3 Data statistik peserta pemilihan Presiden 2004 dan 2009.....	32
Gambar III.4 Bapak Agus selaku Sekretaris KPUD Kota Bandung.....	33
Gambar III.5 Pak Alvanov Zpalanzani, ST., MM	35
Gambar III.6 M. Brendan Satria <i>Research dev. & Production Team</i> Kummara.....	36
Gambar III.7 <i>board game Drüber & Drunter</i>	37
Gambar III.8 <i>board game San Marco</i>	39
Gambar IV.1 Struktur proses pemilu Indonesia.....	51
Gambar IV.2 Penyederhanaan proses pemilu untuk mekanik <i>board game</i>	51
Gambar IV.3 Rangka dasar dan referensi gaya vektor ilustrasi karakter.....	56
Gambar IV.4 Penerapan ilustrasi berdasarkan referensi nyata dan kartun	57
Gambar IV.5 Navigator pada map <i>board game</i>	58
Gambar IV.6 Skema warna utama	58
Gambar IV.7 Skema warna sekunder	59
Gambar IV.8 Konsep Font <i>board game</i> Republik Dongeng	59
Gambar IV.9 Ilustrasi token kampanye <i>board game</i>	60
Gambar IV.10 Ilustrasi kota pada map <i>board game</i>	61
Gambar IV.11 Penerapan grid <i>layout</i> kartu aksi.....	61
Gambar IV.12 Penerapan <i>layout Emphasis, Sequence</i> dan <i>Balance</i> pada kartu aksi dan kartu takdir	62
Gambar IV.13 Penerapan Tipografi pada kartu aksi.....	62

Gambar IV.14 <i>Rule book</i> pada <i>board game</i>	63
Gambar IV.15 Map pada <i>board game</i>	63
Gambar IV.16 Bidak pemain pada <i>board game</i>	64
Gambar IV.17 Token kampanye pada <i>board game</i>	64
Gambar IV.18 Kartu aksi dan Kartu takdir pada <i>board game</i>	65
Gambar IV.19 Gedung Partai pada <i>board game</i>	65
Gambar IV.20 Buku Nilai pada <i>board game</i>	66
Gambar IV.21 Kardus <i>board game</i>	66
Gambar IV.22 <i>Busines Model Canvas</i>	67