

ABSTRAK

PERANCANGAN KARTU CEKI BERGAYA MODERN TRADISIONAL UNTUK REMAJA

Dwi Putri Anindita

1064121

Di zaman globalisasi seni dan budaya sekarang, semakin banyak permainan-permainan yang menarik, unik, dan canggih. Sedangkan permainan kartu semakin lama akan semakin ditinggalkan oleh masyarakat dengan kehadirannya permainan pada *gadget*. Namun kartu Ceki yang sudah ada sejak dulu, kurang diketahui keberadaannya. Kartu ini dulu banyak dimainkan di Yogyakarta oleh warga Tionghoa dan warga Yogyakarta pada tahun 1910. Kartu ini dulu menjadi primadona karena keunikannya, maka sangat disayangkan bila keberadaan kartu ini menghilang begitu saja.

Maka tujuan dari perancangan ini adalah untuk membuat karya seni yang tidak hanya bisa dimainkan tetapi juga dijadikan sebuah karya yang lebih unik dari sebelumnya dan memberikan kesan yang baru pada kartu Ceki tanpa menghilangkan unsur pernakornya. Dan membuat masyarakat lebih mengetahui keberadaan kartu Ceki yang pernah terkenal di era lama dengan mempromosikannya kembali.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini meliputi pengumpulan data melalui survey, wawancara, studi literatur, serta perancangan kartu Ceki yang baru yang ditujukan untuk remaja. Kartu akan dibuat secara unik dengan penggunaan warna cerah. Diharapkan dengan kartu yang baru ini, anak-anak dan remaja tidak hanya mengetahui, namun mau untuk memainkannya dan tetap menjaganya sebagai salah satu warisan seni dan budaya Indonesia.

Kata kunci : ceki, kartu, kartu ceki, remaja

ABSTRACT

DESIGNING MODERNIZED TRADITIONAL KOWAH CARDS FOR TEENS

Dwi Putri Anindita
1064121

Today's arts and design breed in a number of interesting, unique and sophisticated games. Consequence to this is the fact that card games are even left further behind than games on gadgets. one of the examples is Kowah cards whose existence are hardly heard of. It was actually played in yogyakarta by the chinese immigrants and the yogyakartans in 1910 and was a prima donna for its distinctive features.

Therefore, the goal of this design is to revitalize kowah cards and add the essence of newness without relieving its Chinese nuances and to reintroduce it to people at present.

The methods involved are data gatherings through surveys, interviews, literary studies and the new design of Kowah cards to appeal to the youth. The cards are made uniquely with bright colors. The expectation is of course to make children and teens want to play kowah cards and preserve them as one of the national cultural heritage.

Keywords: cards, kowah, kowah cards, teens

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARRYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.2.1 Permasalahan	3
1.2.2 Ruang Lingkup	3
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	4
1.5 Skema Perancangan	5
BAB II : LANDASAN TEORI	6
2.1 Teori Promosi	6
2.2 Definisi Permainan	7
2.2.1 Kategori Permainan	8
2.2.2 Manfaat dan Kelebihan Permainan	9
2.2.3 Proses Pembuatan <i>Game</i>	10
2.3 Teori dan Fakta Tentang Warna	10
2.3.1 Psikologi Warna	11
2.4 Ilustrasi	16
2.4.1 Sejarah Ilustrasi	16
2.4.2 Manfaat Ilustrasi	17

2.5 Psikologi Remaja	17
 BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH	 21
3.1 Data dan Fakta	21
3.1.1 Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI	22
3.2 Analisis terhadap Permasalahan Berdasarkan Dat dan Fakta	22
3.2.1 Hasil Observasi terhadap Permainan Kartu Ceki di Kota	
Tangerang	22
3.2.2 Hasil Wawancara	23
3.2.3 Hasil Kuesioner	23
3.2.4 Tinjauan terhadap Proyek / Karya Sejenis Kartu Domimo	30
3.2.5 Tinjauan terhadap Proyek / Karya Sejenis Kartu UNO	31
3.2.6 Analisis SWOT	32
3.2.7 Analisis STP	32
 BAB IV PEMECAHAN MASALAH	 34
4.1 Konsep Komunikasi	34
4.2 Konsep Kreatif	34
4.2.1 <i>Layout</i>	35
4.2.2 Ilustrasi	35
4.2.3 Tipografi	35
4.2.4 Warna	36
4.3 Konsep Media	37
4.3.1 <i>Card Game</i>	38
4.3.2 Poster	38
4.3.3 <i>X-Banner</i>	38
4.3.4 <i>Gimmick</i>	39
4.4 Hasil Karya	39
4.4.1 Logo	39
4.4.2 <i>Icon</i>	40
4.4.3 Kartu	40
4.4.4 Poster Promosi	41
4.4.5 <i>X-Banner</i>	43

4.4.6 Media Sosial	44
4.4.7 <i>Gimmick</i>	45
4.4.8 <i>Booklet</i>	48
4.4.9 <i>Packaging</i>	50
4.4.10 Timeline Media Promosi	52
4.5 Budgeting	53
BAB V SIMPULAN	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Foto Warga Yogyakarta dan Tionghoa	1
Gambar 1.2 Skema Perancangan	5
Gambar 3.1 Logo Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia	22
Gambar 3.2 Diagram Jenis Kelamin	24
Gambar 3.3 Diagram Umur	24
Gambar 3.4 Diagram Pendidikan	24
Gambar 3.5 Diagram Soal Nomor Satu	25
Gambar 3.6 Diagram Soal Nomor Dua	25
Gambar 3.7 Diagram Soal Nomor Tiga	26
Gambar 3.8 Contoh Kartu Ceki	26
Gambar 3.9 Diagram Soal Nomor Empat	27
Gambar 3.10 Diagram Soal Nomor Lima	27
Gambar 3.11 Diagram Soal Nomor Enam	28
Gambar 3.12 Diagram Soal Nomor Tujuh	28
Gambar 3.13 Diagram Soal Nomor Delapan	29
Gambar 3.14 Diagram Soal Nomor Sembilan	29
Gambar 3.15 Kartu Domino	30
Gambar 3.16 Kartu UNO	31
Gambar 4.1 Font untuk Judul	35
Gambar 4.2 Font untuk <i>bodytext</i>	36
Gambar 4.3 Panel Warna	36
Gambar 4.4 Logo	40
Gambar 4.5 Icon	40
Gambar 4.6 Kartu Ceki Baru	41
Gambar 4.7 Media Promosi Poster	42
Gambar 4.8 Media Promosi Poster 2	42
Gambar 4.9 Media Promosi X-Banner	43
Gambar 4.10 Media Promosi X-Banner 2	44
Gambar 4.11 Promosi Media Sosial <i>Facebook</i>	45
Gambar 4.12 Promosi Media Sosial <i>Instagram</i>	45
Gambar 4.13 <i>Gimmick</i> Gantungan Kunci	46
Gambar 4.14 <i>Gimmick</i> Pin	47

Gambar 4.15	<i>Gimmick Goodie Bag</i>	48
Gambar 4.16	<i>Booklet</i> Bagian Depan	49
Gambar 4.17	<i>Booklet</i> bagian belakang	49
Gambar 4.18	<i>Packaging</i> 1	50
Gambar 4.19	<i>Packaging</i> 2	51

DAFTAR TABEL

Tabel 4.19 <i>Timeline</i> Media Promosi	52
Tabel 4.20 Harga <i>Card Game</i>	53
Tabel 4.21 Harga Media Promosi	53
Tabel 4.22 Harga <i>Gimmick</i>	54
Tabel 4.23 Harga Produksi	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Kuesioner Permainan Kartu Ceki	58
Lampiran B. Rangkuman Wawancara Pemain Senior	60
B.1 Wawancara dengan Rusilawati dan Sugiakto	60
B.2 Wawancara dengan An Moy	60
Lampiran C. Sketsa	61