

ABSTRAK

PERANCANGAN BOARD GAME JAJANAN PASAR “KUE KUE” UNTUK MEMPERKENALKAN KEMBALI JAJANAN PASAR KEPADA ANAK ANAK

Oleh :

Darma Saputra

0864048

Jajan Pasar, adalah terminologi umum untuk menyebut berbagai penganan tradisional. Jajanan pasar adalah salah satu komponen penting dalam pustaka kuliner Indonesia. Bukan saja karena jajan pasar enak rasanya atau unik warna dan penampilanya, melainkan juga karena jajan pasar sangat sarat akan unsur simbolisme atau perlambangan. Namun akhir-akhir ini sangat sulit sekali menemukan jajanan pasar di kantin sekolah, dan juga kawasan sekitar sekolah yang biasanya menjual kue basah, kini semakin jarang ditemukan.

Jajanan pasar patut dilestarikan dengan cara diperkenalkan kembali ke generasi muda. Dengan Desain Komunikasi Visual (DKV), jajanan pasar dapat dirancang dengan media yang efektif dan dapat menarik minat anak-anak. Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diketahui bahwa jajanan pasar membutuhkan media yang tepat dan efektif untuk memperkenalkan jajanan pasar untuk anak - anak dari kalangan menengah ke atas yang saat ini sudah mulai kehilangan minat terhadap jajanan pasar.

Oleh karena itu penulis akan melakukan kegiatan promosi jajanan pasar melalui *board game*, atau permainan papan. Karena dengan bermain anak tidak hanya dapat bersenang-senang, namun juga dapat belajar dan mengenal hal-hal baru yang sebelumnya belum diketahui. Strategi komunikasi melalui permainan diharapkan dapat memberikan informasi tentang jajanan dengan cara yang tidak konvensional yaitu melalui interaksi dengan permainan maupun sesama pemain.

Kata Kunci : *Board Game*, Jajanan Pasar, Permainan Tradisional

ABSTRACT

TRADITIONAL STREET-MARKET FOOD BOARD GAME DESIGN FOR CHILDREN AS AN EFFECTIVE MEDIA TO REINTRODUCE TRADITIONAL STREET-MARKET FOOD

Darma Saputra / 0864048

“Jajan Pasar,” or traditional street-market food, is a general terminology used to refer to various traditional food. Traditional street-market food is an important component in Indonesia’s culinary world; not only because they taste good and unique in terms of colors and appearance, but also because traditional street-market food is full of symbolism. Despite this, it is now difficult to find these kinds of food in school cafeterias or in other places selling snacks near schools.

Traditional street-market food needs to be kept alive by reintroducing them to younger generation. Using visual communication design, traditional street-food market can be designed effectively so that it can interest young children. It is known that these kinds of food needs a suitable and effective media in order to attract the interest of younger children from middle to upper class economy background who are starting to lose interest on traditional food.

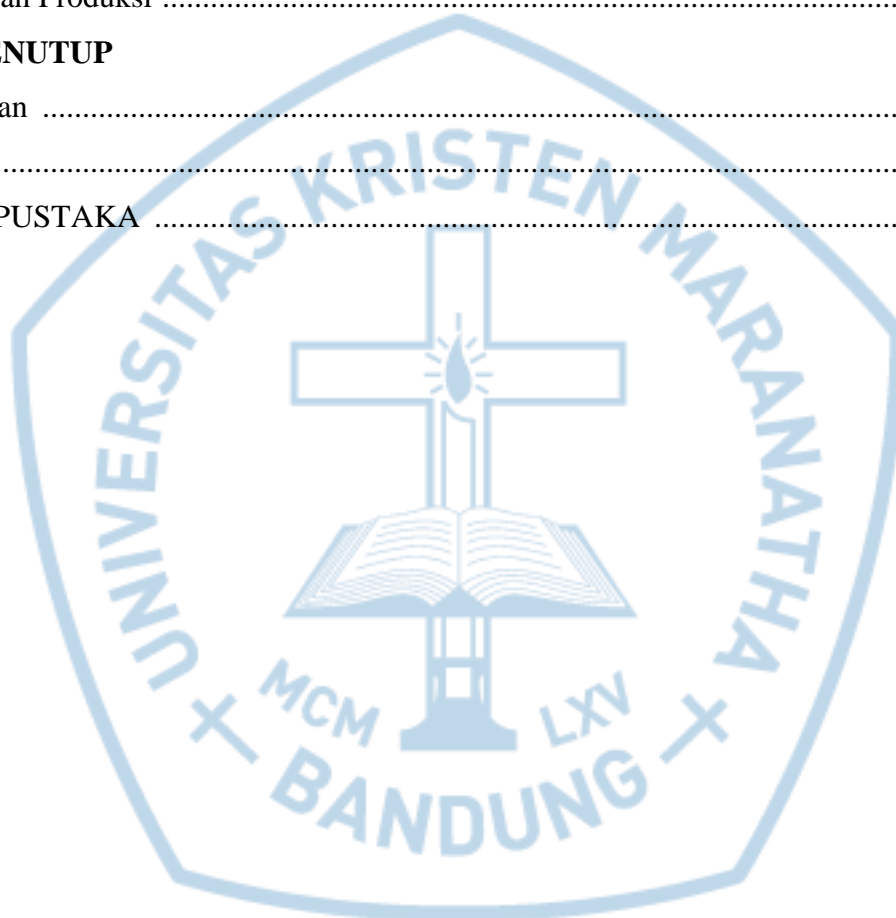
Due to this fact, the writer is going to promote traditional street-market food through the mean of a board game as when children play, they do not only have fun but are also able to learn about new things. The communication strategy through games is hoped to be able to provide information about traditional food in unconventional way, which is by interaction between players and the game itself.

Keywords: board game, traditional street-market food, traditional game

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	vii
ABSTRAK BAHASA INGGRIS	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR DIAGRAM	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Teknik Pengumpulan Data	3
1.5 Skema Perancangan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Teori Permainan / Game	5
2.2 Teori <i>Board Game</i>	7
2.3 Teori Perkembangan Anak	10
2.4 Teori Promosi	12
2.5 Teori <i>Advertising</i> /Periklanan	13
BAB III DATA dan ANALISIS MASALAH	
3.1 DATA DAN FAKTA	
3.1.1 Mandatori	14
3.1.2 Data dan Hasil Observasi	23
3.1.3 Tinjauan Proyek Sejenis	33
3.2 ANALISIS TERHADAP PERMASALAHAN	
3.2.1 Aplikasi teori terhadap permasalahan yang terjadi	35
3.2.2 Analisis STP dan SWOT	36
BAB IV PEMECAHAN MASALAH	
4.1 Konsep Komunikasi	41

4.2 Konsep Kreatif	42
4.3 Konsep Media	43
4.3.1 Cara Bermain/Gameplay	45
4.3.2 Timeline	46
4.3.3 Budgeting	47
4.4 Hasil Karya	49
4.4.1 Logo	49
4.4.2 Presentasi Visual	50
4.5 Anggaran Produksi	70
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan	72
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo JAPARR	14
Gambar 3.2 Banner Website JAPARR	14
Gambar 3.3 Event Ramadhan Fair di Pasar Ciroyom Bandung	16
Gambar 3.4 Kegiatan mewarnai gambar jajanan pasar di Pasar Ciroyom	17
Gambar 3.5 Event Make your Dreams come true yang disponsori oleh Commonwealth .	17
Gambar 3.6 Kegiatan JAPARR memperkenalkan Jajanan Pasar di Sebuah Sekolah Swasta di Jakarta	18
Gambar 3.7 Salah satu Anggota JAPARR menjual jajanan pasasr dan boneka JAPARR di sebuah pasar Pagi di daerah Jalan Banda Bandung	18
Gambar 3.8 Festival Gunungan, JAPARR membuka <i>booth</i> yang menjual beraneka jajanan pasar dan <i>merchandise</i> JAPARR	19
Gambar 3.9 Komunitas JAPARR diliput di TERASKITA tahun 2014	19
Gambar 3.10 JAPARR mendapatkan piagam Rama dan Shinta pada tahun 2012	20
Gambar 3.11 Anggota JAPARR mendapat sambutan hangat dari Aries Bawedan	20
Gambar 3.12 Logo Kartika Sari	21
Gambar 3.13 Pintu Masuk Kartika Sari	22
Gambar 3.14 Etalase Jajanan Pasar Kartika Sari	22
Gambar 3.15 Cover Komik JAPARR	33
Gambar 3.16 salah satu halaman dari komik JAPARR	34
Gambar 4.1 Logo Kue Kue	49
Gambar 4.2 nagasari	51
Gambar 4.3 Onde Onde	51
Gambar 4.4 Getuk	52
Gambar 4.5 Cenil	52
Gambar 4.6 dadar Gulung	52
Gambar 4.7 Canik Manis	53
Gambar 4.8 Kelepon	53
Gambar 4.9 Kueku	53
Gambar 4.10 Kue Talam	54
Gambar 4.11 Kartu Jajanan Onde Onde	54
Gambar 4.12 Kartu Jajanan Nagasari	55
Gambar 4.13 Kartu Jajanan Getuk	55

Gambar 4.14 Kartu Jajanan Cantik Manis	56
Gambar 4.15 Kartu Jajanan Cenil	56
Gambar 4.16 Kartu Jajanan Dadar Gulung	56
Gambar 4.17 Kartu Jajanan Kelepon	57
Gambar 4.18 Kartu Jajanan Kueku	57
Gambar 4.19 Kartu Jajanan Kue Talam	57
Gambar 4.20 Kartu alat dapur Cobek	58
Gambar 4.21 Kartu alat dapur kocokan	58
Gambar 4.22 Kartu bahan masakan gula merah	59
Gambar 4.23 Kartu bahan masakan daun suji dan pandan	59
Gambar 4.24 Kartu Spesial “ya sudah basi!”	60
Gambar 4.25 Alas bermain atau <i>gaming mat</i>	61
Gambar 4.26 Packaging kartu single deck	62
Gambar 4.27 Packaging kartu set	63
Gambar 4.28 Kemasan Box bagian bawah	64
Gambar 4.29 Packaging Box bagian tutup	65
Gambar 4.30 Poster Awareness	66
Gambar 4.31 Poster Infoming Kue kue	67
Gambar 4.32 Pin Karakter Jajanan Pasar Nagasari	68
Gambar 4.33 Pin Karakter Jajanan Pasar Onde Onde	68
Gambar 4.34 Kaos Kue Kue	69
Gambar 4.35	69

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 Jenis Kelamin Responden	27
Diagram 3.2 Usia Responden	27
Diagram 3.3 Penghasilan Responden Per Bulan	28
Diagram 3.4 Usia Anak	28
Diagram 3.5 Pengenalan Produk	29
Diagram 3.6 Produk yang pernah dicicipi	29
Diagram 3.7 Pernahkah anda membeli jajanan pasar untuk anak.	30
Diagram 3.8 Jajanan lain yang biasa dibeli	30
Diagram 3.9 Lokasi produk yang biasa ditemukan responden	31
Diagram 3.10 Tingkat kesulitan responden untuk menemukan jajanan pasar	31

