BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Permasalahan yang terjadi terkait dengan permainan tradisional Bebentengan salah satunya adalah karena tidak adanya media alternatif untuk memainkan Bebentengan di tengah kondisi masyarakat saat ini, maka dari itu perlu dibuatnya media alternatif yang sesuai dengan kondisi masyarakat saat ini agar Bebentengan tetap dapat dimainkan oleh generasi sekarang, maka ditetapkanlah *board game* sebagai media permainan Bebentengan karena *board game* sebagai media non-digital dapat digunakan dimanapun tanpa terganggu keterbatasan fasilitas, relatif tidak memerlukan tempat yang luas, dan sesuai dengan gaya hidup masyarakat saat ini.

III.1.1 *Target Audience*

Adapun *target audience* dari *board game* Bebentengan ditinjau dari segi *demografis, psikografis, geografis* dan *consumer Journey* adalah sebagai berikut :

a. Demografis

Secara *demografis target audience board game* Bebentengan ini meliputi kedua jenis kelamin yaitu laki-laki dan perempuan, dengan katagori anak-anak usia 6-12 tahun atau usia sekolah dasar (menurut Kak Seto kategori anak dilihat dari sisi psikologis adalah 12 tahun kebawah), dengan status sosial menengah kebawah karena karakteristik pola pikir masyarakat menengah kebawah yang rata-rata memiliki tingkat kepedulian yang rendah terhadap pentingnya melestarikan kebudayaan tradisional.

b. Geografis

Pemilihan *target audiens* berdasarkan *geografis* ditujukan kepada anak-anak yang bertempat tinggal di daerah perkotaan padat penduduk dimana sudah jarang ditemui lahan bermain dan masyarakatnya telah mengalami perubahan gaya hidup khususnya dalam memilih mainan anak.

c. Psikografis

Psikografis dari anak-anak ditinjau dari segi pilihan bermain adalah selalu mengikuti trend permainan, membeli mainan untuk dapat diterima di komunitasnya, lebih memilih permainan yang sedang trendy ketimbang permainan lama, selalu menginginkan barang sama yang dimiliki temanya.

d. Consumer Journey

Berikut pola pemilihan mainan dari target audience dalam hal ini anak usia 6-12 tahun.

Pilihan permainan anak usia 6-12 tahun	
Anak perempuan	**Anak laki-laki**
Bermain lompat tali	Bermain kejar-kejaran
Bermain *game smartphone*	Bermain gala jidar
Bermain congklak	Bermain *game smartphone*
Mewarnai kuku	Bermain *playstation*
Stiker kuku	Bermain petak umpet
Mewarnai gambar.	Mewarnai gambar.
Bermain lompat tali	Balap kelomang
Membuat kartu nama glitter	Bermain miniatur delman-delmanan
Bermain kuwuk	Bermain point blank

Tabel III.1 *Consumer Journey.*

Sumber : penelusuran pribadi (2013)

e. **Target *sekunder***

Target *sekunder* dari *board game* Bebentengan ini adalah orang tua, diutamakan orang tua yang mau membuka wawasanya karena produk yang ditawarkan mengandung unsur pelestarian budaya dan pada dasarnya keputusan untuk membeli mainan terletak pada orang tua.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Pada dasarnya Bebentengan merupakan permainan maka pendekatan yang dilakukan adalah dengan pendekatan bermain menggunakan media *board game* sehingga pada dasarnya anak tetap bermain namun dengan media yang disesuaikan dengan kondisi lingkunganya. *Board game* yang dibuat termasuk kedalam kategori *roll and move* karena akan menggunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah yang akan diambil oleh pemain dan *strategy board game* karena mengandalkan keahlian berstrategi dari masing-masing pemain dalam memenangkan permainan seperti pada permainan aslinya. Secara visual permainan akan menggunakan gaya gambar kartun agar terkesan dekat dengan kehidupan anak-anak dengan tema anak-anak tradisional masyarakat Sunda yang sedang bermain di lapangan perkampungan agar anak-anak terkesan seperti benar-benar sedang bermain di lapangan.

- **Tujuan komunikasi**

  Adapun tujuan komunikasi dari perancangan ini adalah :

  - agar anak-anak memahami tentang permainan Bebentengan yang merupakan permainan tradisional khas indonesia.
  - Agar anak-anak dapat memainkan permainan tradisional Bebentengan.

- **Materi pesan**

  Permainan Bebentengan di ubah kedalam media *board game* agar tetap dapat dimainkan di tengah kondisi masyarakat saat ini dan anak memahami bagaimana cara memainkan Bebentengan yang mengandung konsep berstrategi, berinteraksi, kebersamaan serta bekerjasama dengan setiap anggota timnya ketika bermain Bebentengan.

- **Pendekatan komunikasi visual**

  Keseluruhan tema permainan secara visual menggambarkan anak-anak yang sedang bermain Bebentengan di sebuah lapang sehingga anak seolah-olah merasa benar-benar sedang bermain di lapangan. Bahasa visual yang digunakan berupa ilustrasi dengan gaya gambar kartun mengikuti pola pikir anak-anak yang rata-rata menyukai film kartun agar terkesan ceria dan dekat dengan kehidupan anak-anak, warna –warna yang digunakan secara keseluruhan di dominasi oleh warna coklat, hijau dan biru agar terkesan atraktif, ceria dan dekat dengan alam dengan mengangkat tema tradisional kesundaan.

- **Pendekatan Komunikasi Verbal**

  Secara verbal banyak informasi yang terdapat pada strategi permainan disampaikan melalui kartu permainan dengan menggunakan bahasa Indonesia tidak baku disesuaikan dengan bahasa keseharian dari anak-anak agar informasi menjadi jelas dan mudah dipahami oleh anak-anak namun disisipkan beberapa istilah bahasa Sunda untuk memperkuat kesan tradisional permainan ini.

III.1.3 Strategi Kreatif

Strategi kreatif pada perancangan *board game* Bebentengan ini adalah dengan membuat anak memahami dan memainkan Bebentengan melalui

media yang dimainkan oleh anak itu sendiri yaitu *board game*, segala bentuk kemungkinan yang biasa terjadi di lapangan seperti menghidari tangkapan musuh, berlari *sprint*, menangkap lawan dan sebagainya ditransformasikan kedalam media kartu aksi yang merupakan bagian dari *board game.* Selain itu ada juga kartu strategi untuk menunjang anak mengatur strategi disamping mengatur token mana yang akan digerakan, anak juga dapat mengatur strategi dengan menyimpan kartu strategi untuk digunakan pada waktu yang tepat, dalam kartu permainan ini ilustrasi yang ditampilkan hanya berupa gambar peraga yang polos hal ini didasari pada psikografis anak yaitu salah satunya senang melukiskan segala sesuatu dengan imajinasinya, konsep ini bertujuan untuk memancing imajinasi anak sehingga segala bentuk gerakan yang terdapat di dalam kartu dibayangkan sendiri oleh anak.

Untuk memancing adanya interaksi antar pemain dimunculkan melalui tata letak permainan yang berhadapan seperti pada permainan catur, konsep kerjasama dimunculkan melalui jumlah avatar yang terdapat 6 buah untuk setiap regu yang dapat dimainkan oleh 1 sampai 3 pemain dalam setiap regu, setiap avatar akan mendapat peran masing-masing seperti penjaga Benteng, pemancing, mata-mata dan penyerang yang saling berkaitan dan masing-masing pemain harus mengerti dan disiplin dengan peran masing-masing untuk dapat memenangkan permainan, konsep kebersamaan dimunculkan melalui warna kostum yang sama untuk setiap regu dan peraturan permainan yang mengharuskan pemain menyelamatkan anggota regunya yang tertangkap.

III.1.4 Strategi Media

a. Media Primer (*Board game*)

Media primer yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan membuat sebuah media permainan berupa *board game* yang memberikan informasi pemahaman tentang permainan tradisional Bebentengan. Media *board game* dipilih karena media

ini dapat menjawab permasalahan yang terjadi menyangkut keberadaan permainan Bebentengan di masa kini, diantaranya media ini relatif tidak memerlukan tempat yang terlalu luas untuk memainkanya ditengah kodisi lahan bermain saat ini yang mulai menyusut, erat dengan fitur sosial dan sesuai dengan gaya hidup masyarakat masa kini

b. Media Pendukung *(Gimmick)*

- **Sampul Buku**

  Sampul buku akan diberikan sebagai *gimmick*, Pemilihan media sampul buku didasari atas pertimbangan dari segi *demografis target audience* yang berupa anak usia 6-12 tahun yang mana merupakan usia Sekolah Dasar, media sampul buku dipilih karena anak akan membawanya ke sekolah dan dilihat oleh teman-temanya dengan harapan akan menggugah rasa penasaran teman-temanya untuk memainkan permainan ini.

- ***Papertoy***

  Papertoy diberikan sebagai hadiah hanya berupa *print-out* kertas yang akan dirakit sendiri oleh anak bertujuan sebagai pengganti nilai kreatif yang terdapat pada permainan Bebentengan.

- **Penghapus**

  Media penghapus dipilih karena di pelajaran tingkat sekolah dasar terdapat pelajaran menggambar, dalam pelajaran ini anak lebih banyak berinteraksi dengan teman-temanya dan ketika pelajaran menggambar berlangsung biasanya penghapus banyak berkeliling di antara anak-anak karena sering di pinjam.

- **Gantungan Kunci**

  Media Gantungan kunci dipilih karena biasanya anak menggunakan gantungan kunci di resleting tas sekolahnya dan akan dilihat oleh teman-temanya dengan harapan akan menggugah rasa penasaran teman-temanya untuk memainkan permainan ini.

c. Media Promosi

- **Poster**

  Untuk memperkenalkan *board game* Bebentengan pada khalayak umum khususnya anak-anak strategi yang digunakan adalah dengan mengadakan sebuah event turnamen *board game* Bebentengan bertujuan untuk memancing anak agar setidaknya mempunyai pengalaman mencoba memainkanya terlebih dahulu. Media yang digunakan untuk acara ini adalah poster yang akan memuat informasi tentang petunjuk teknis untuk mengikuti turnamen *board game* Bebentengan. Poster ini akan ditempatkan di sekitar area sekolah dan gang yang terdapat banyak anak-anak.

- **Stiker**

  Media stiker berguna sebagai pengingat / reminder, media stiker dibagikan ketika acara turnamen *board game* berlangsung.

- ***Double Slide Card***

  Media ini digunakan sebagai pengganti Flyer dibagikan untuk mempromosikan kehadiran *board game* Bebentengan dan dimana bisa mendapatkanya.

- ***Pop-Up Box***

  Media ini mempunyai fungsi yang sama dengan media *Double Slide Card.*

III.1.5 Strategi Distribusi

Untuk proses pendistribusian *board game* Bebentengan akan ditempatkan di mini market yang keberadaanya sudah dekat dengan masyarakat menengah kebawah yaitu Alfamart dan Indomaret, peluncuran pertama akan dilakukan pada bulan juli akhir atau 1 minggu menjelang Ramadhan karena *board game* biasanya populer di bulan Ramadhan sebagai sarana ngabuburit. Strategi peluncuran adalah dengan mengadakan event turnamen Bebentengan yang bekerja sama dengan dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat dengan tujuan agar anak-anak setidaknya mengenal dan mencoba memainkan permainanya terlebih dahulu.

Media	Bulan											
	Juni				Juli				Agustus			
Board Game												
Poster												
Double Slide card												
Pop Up Box												
Sampul Buku												
Penghapus												
Gantungan Kunci												
Stiker												
Papertoy												

Tabel III.2 Tabel distribusi *board game* Bebentengan.

Sumber : data pribadi (2013)

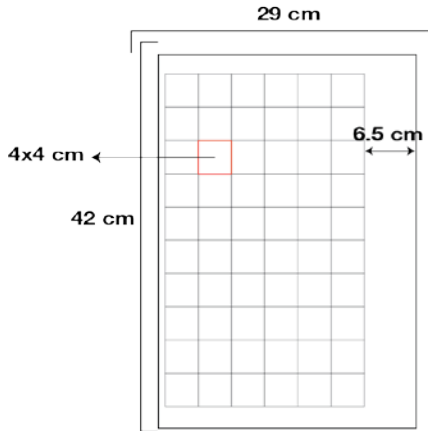
III.2. Konsep Visual

III.2.1 Format Desain

- **Papan Permainan**

  Format desain dari papan *board game* Bebentengan menggunakan ukuran *board*/papan 29 cm x 42 cm agar pemain dapat

leluasa menggerakan token dan ketika anak bermain secara berkelompok anak dapat belajar berbagi tempat dengan sesama pemain. Jumlah petak sebanyak 60 buah disesuaikan dengan waktu permainan yang mencapai 15-30 menit setiap pertandinganya, ukuran setiap petak adalah 4x4 cm disesuaikan dengan ukuran token, di salah satu bagian pinggir papan permainan diberikan jarak 6.5 cm yang berguna untuk menyimpan kartu permainan

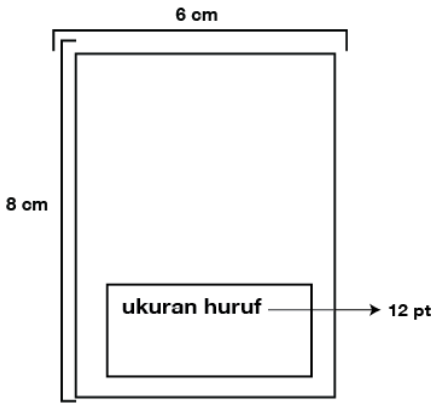


Gambar

Sumber : Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

- **Kartu Permainan**

Untuk ukuran kartu permainan menggunakan ukuran standar kartu nama yaitu 6 x 8.5 cm disesuaikan dengan ukuran genggaman tangan, ukuran font yang digunakan dalam teks yang di muat di dalam kartu adalah 12 pt bertujuan agar huruf mudah terbaca.

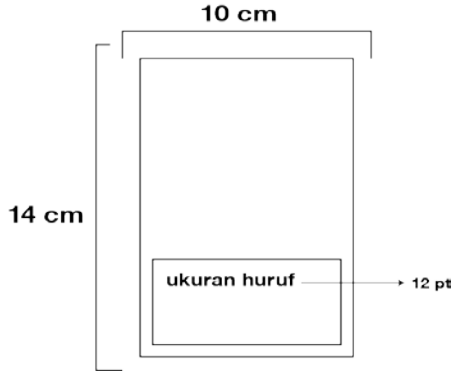


Gambar III.2 Format ukuran kartu permainan *board game* Bebentengan

Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

- **Buku Panduan**

Format ukuran untuk buku panduan *board game* Bebentengan ini adalah 10 x 14 cm disesuaikan dengan ukuran genggaman tangan anak dengan ukuran huruf pada *text* yang terdapat dalam buku panduan adalah 12 pt dengan tujuan agar huruf mudah terbaca.

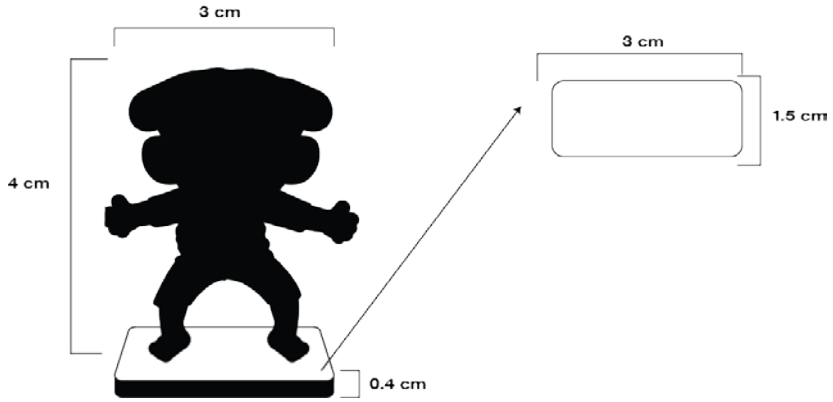


Gambar III.3 Format ukuran buku panduan permainan *board game* Bebentengan

Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

- **Token**

Ukuran token dibuat menyesuaikan dengan ukuran kayu yaitu 0.4 cm dan petak pada papan permainan yaitu 4x4cm, untuk menghindari benturan antara token dalam petak maka ukuran dibuat sedikit lebih kecil dari ukuran petak menjadi 3cm dengan tinggi 4 cm, agar token dapat berdiri tegak dan tidak mudah jatuh maka token diberi alas dengan ukuran 3.5 x 1.5 cm.



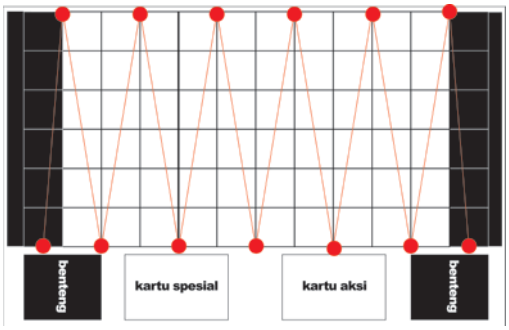
Gambar III.4 Format ukuran token permainan *board game* Bebentengan

Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

III.2.2 Tata Letak (*Layout*)

- **Papan Permainan**

Pada *board game* Bebentengan layout papan permainan menyerupai permainan catur dengan posisi setiap pemain berhadapan satu sama lain untuk menuntut adanya interaksi antar pemain, di bagian samping papan permainan terdapat tempat untuk meletakan kartu aksi dan kartu strategi, disamping itu juga terdapat tempat yang dijadikan area benteng untuk menawan lawan, jumlah petak yang digunakan yakni 6x10 petak menyesuaikan dengan jumlah avatar setiap pemain yang mendapat jatah 6 buah avatar untuk setiap grup. Pola pergerakan permainan berbentuk zig-zag seperti pada permainan ular tangga.

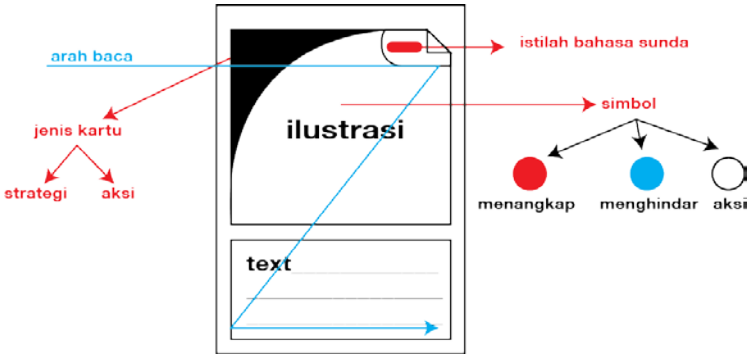


Gambar III.5 *layout* papan permainan *board game* Bebentengan

Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

- **Kartu Permainan**

Layout yang diterapkan pada kartu permainan Bebentengan ini disesuaikan dengan arah baca masyarakat Indonesia yaitu dari arah kiri ke kanan dengan pola zig-zag, poin pertama yang disampaikan adalah jenis kartu yang terbagi kedalam 2 bagian yaitu kartu aksi dan strategi, poin selanjutnya adalah istilah bahasa sunda dari tehnik yang digunakan seperti berlari, melompat dan sebagainya, point 3 adalah ilustrasi yang menggambarkan tehnik yang dimaksud dan poin terakhir adalah teks yang berisi perintah yang terdapat dalam kartu.

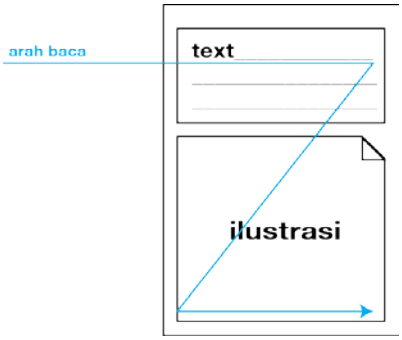


Gambar III.6 *layout* kartu permainan *board game* Bebentengan

Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

- **Buku Panduan**

Layout yang diterapkan pada buku panduan permainan Bebentengan ini tidak jauh berbeda dengan *layout* pada kartu permainan , arah baca disesuaikan dari arah kiri ke kanan dengan pola zig-zag, poin penyampaian adalah dengan menampilkan penjelasan secara tekstual terlebih dahulu kemudian di ikuti penjelasan secara visual.



Gambar III.7 *layout* buku panduan permainan *board game* Bebentengan

Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

III.2.3 Tipografi

- **Logo**

Huruf yang digunakan pada bagian logo didapat dari *font* “pineapple” *font* ini dipilih karena karakter hurufnya yang cocok dengan tema permainan yang dekat dengan alam. Huruf ini digunakan untuk judul *board game* Bebentengan karena Bebentengan biasanya menggunakan pohon sebagai bentengnya.

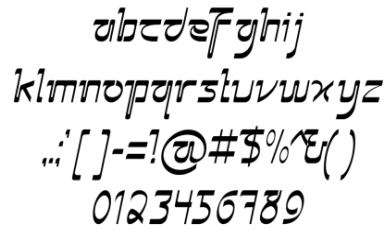


Gambar III.8 logo *board game* Bebentengan

Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

- ***body text***

Huruf untuk *body text* yang akan digunakan dalam buku panduan yang diperkirakan akan memuat teks yang cukup banyak *font* yang akan digunakan adalah "sangkuriang" karena karakter hurufnya yang diadaptasi dari aksara Sunda sesuai dengan tema permainan yang mengangkat tema kesundaan , dismping itu huruf ini memiliki unsur keterbacaanya cukup baik.



Gambar III.9 *font* "sangkuriang"

Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi atau Gaya gambar yang digunakan pada *board game* Bebentengan adalah dengan menggunakan gaya gambar kartun atau gaya gambar lucu. gaya illustrasi ini dipilih karena dekat dengan kehidupan anak-anak dan kebanyakan kartun memang diperuntukan untuk anak-anak.



Gambar III.10 bahan studi visual, krakter kartun Doraemon karya Fujiko F. Fujio 1996.

Sumber : http://regian12.blogspot.com/2012/10/sejarah-singkat-kartun-doraemon.html (16/04/2013)

III.2.4.1 Studi Karakter

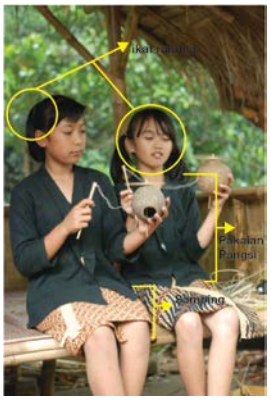
Karakter-karakter yang akan berperan sebagai avatar dalam *board game* Bebentengan mengambil tema anak–anak dengan pakaian dan aksesoris tradisional Sunda, untuk itu mengambil bahan studi dari anak-anak komunitas Hong yang tidak lain merupakan komunitas yang melestarikan permainan tradisional Jawa Barat yang berdomisili di Bandung sebagai bahan acuan studi karakter yang akan berperan sebagai token dalam *board game* Bebentengan. Setiap karakter akan menggunakan aksesoris yang berbeda agar tidak terlihat membosankan.



Gambar III.11 Bahan studi karakter anak aki-laki dari komunitas Hong.

Sumber : http://didisupardi.blogspot.com/2008/12/braga-festival-2008-bihari-kiwari.html (12/05/2013)

Berdasarkan identifikasi dari foto diatas dapat ditarik sebuah garis besar bahwa karakteristik anak-anak dari masyarakat tradisional Sunda yaitu mengenakan aksesoris iket kepala, mengenakan pakaian pangsi dan tidak mengenakan alas kaki.



Gambar III.12 Bahan studi karakter anak perempuan dari komunitas Hong.

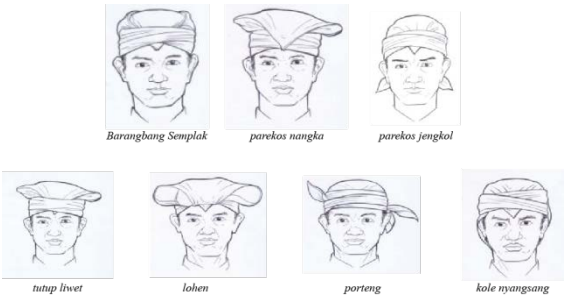
Sumber : http://www.eagleawards- / %.jpg (12/05/2013)

sementara untuk anak perempuan secara garis besar menggunakan pakaian pangsi, menggunakan ikat rambut dan rok samping (kain Batik).

- **Aksesoris Karakter**
  - ***Iket* Sunda**

    Iket merupakan jenis tutup kepala tradisional yang terbuat dari kain dan dipakai dengan teknik tertentu seperti dilipat, dilipit, dan disimpulkan sebagai pengikat akhir. *Iket* dipakai oleh pria suku Sunda dari berbagai kalangan baik ulama, penghulu, pegawai pemerintahan, masyarakat golongan bawah, mulai dari anak usia sekolah sampai orang tua, dan juga bangsawan.

    Menurut Suciati dalam Karakteristik *Iket* Sunda di Bandung dan Sumedang *iket Sunda* sebagai penutup dan pelindung kepala memiliki ciri khas yaitu pada bagian atas kepala tertutup. Berikut beberapa contoh jenis-jenis karakteristik iket Sunda:



Gambar III.13 macam-macam iket khas Sunda

Sumber :Karakteristik Iket Sunda di Bandung dan Sumedang(1968-2006)

- **Busana**

  Dari segi berpakaian orang Sunda terutama suku Baduy sangat sederhana yaitu hanya menggunakan pakaian pangsi atau pakaian Jamang Sangsang warna hitam atau putih, konsep busana ini akan dipakai untuk membedakan antara kelompok 1 dan kelompok 2.



Gambar III.14 Busana orang sunda hanya terdiri dari warna hitam dan putih.
Sumber : http://tanjungsiang.com/wp-content/uploads/2013/02/komunitas-hong-tanjungsiang-5.jpg(12/05/2013)

- **Peran Karakter**

  Ketika bermain Bebentengan biasanya anak akan melakukan *sosiodrama* atau bermain peran, peran yang biasa muncul diantaranya seperti penjaga, pemancing dan penyerang tergantung karakter dan kemampuan masing-masing individu, maka dari itu setiap token diberikan nama untuk menciptakan adanya interaksi antar pemain dan nomor urut yang disesuaikan dengan peran yang diambil, para penjaga di tempatkan di nomor urut 1 dan 2 yang mana merupakan posisi yang paling dekat dengan benteng, peran pemancing disimpan di nomor urut 6 yang merupakan posisi paling paling jauh dari benteng dan merupakan posisi yang paling cepat untuk menuju area lawan dan posisi nomor 3 sebagai cadangan bila pemancing di posisi 6 tertangkap, mata-mata ditempatkan di posisi 5 berfungsi sebagai pengantisipasi serangan lawan jika pemain lawan berhasil melewati atau menangkap pemancing no 6, sementara penyerang ditempatkan di posisi 4 karena merupakan posisi paling ideal untuk menyerang karena terlindungi 2 pemain nomor 6 dan 5 untuk menyerang benteng lawan. Berikut skema peran yang dimainkan oleh setiap karakter dan penempatanya

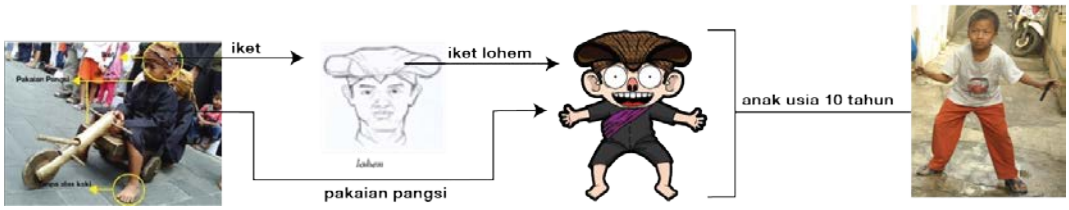


Gambar III.15 skema penempatan karakter menurut peran-nya.

Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

- **Hasil Studi Karakter**

Berikut merupakan hasil penggabungan dari beberapa elemen karakteristik dan aksesoris untuk avatar yang akan menjadi token dalam *board game* Bebentengan seperti yang telah dijelaskan sebelumnya.



Gambar III.16 skema penggabungan elemen-elemen karakter.

Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

Karakter yang akan berperan sebagai avatar pada *board game* Bebentengan ini berjumlah 12 avatar yang terbagi kedalam 2 buah kelompok dengan total jumlah 8 pemain laki-laki dan 4 pemain perempuan karena pada dasarnya permainan Bebentengan dimainkan oleh laki-laki maupun perempuan dengan rata-rata mayoritas pemain adalah anak laki-laki karena permainanya tergolong keras dan mengandalkan kemampuan fisik disamping kemampuan berstrategi, kelompok pertama termasuk kedalam balad Asep yang mengenakan baju Sang-sang (kaos polos) berwarna putih dan kelompok kedua yang masuk

kedalam kelompok balad Tatang yang mengenakan pakaian pangsi hitam, peran-peran yang dimainkan oleh setiap avatar seperti yang telah dijelaskan sebelumnya digambarkan dengan gesture yang disesuaikan dengan peran yang dimainkan setiap avatar.

Berikut hasil penelusuran studi karakter sebagai avatar (token) dalam *board game* Bebentengan.

1. Ujang



Umur : 10 tahun
Peran : Penjaga Benteng
No urut : 1

Gambar III.17 Ujang penjaga benteng dari balad Tatang.
Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

Ujang merupakan penjaga Benteng dari balad Tatang, ia merupakan penjaga yang cukup sulit dilewati karena kelincahan dan kewaspadaanya terhadap kedatangan serangan dari lawan.

2. Eti



Umur : 6 tahun
Peran : Penjaga Tawanan
No urut : 2

Gambar III.18 Eti penjaga tawanan dari balad Tatang.
Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

Eti merupakan salah satu anggota perempuan dari balad Tatang dan merupakan adik dari Lilis, ia merupakan anggota termuda di timnya sehingga sering disebuta anak bawang.

3. Eneng



Umur : 10 tahun
Peran : Pemancing
No urut : 3

Gambar III.19 Eneng pemancing cadangan dari balad Tatang.
Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

Eneng berperan sebagai pemancing cadangan di balad Tatang, Eneng merupakan anak perempuan yang sedikit tomboy dengan kemampuan berlari yang sanggup menyaingi kemampuan anak laki-laki.

4. Tatang



Umur : 12 tahun
Peran : Penyerang
No urut : 4

Gambar III.20 Tatang ketua tim balad Tatang.
Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

Tatang merupakan ketua kelompok dari timnya, ia merupakan anak dengan kemampuan berlari paling cepat, gesit dan tangkas dalam menghindari penjagaan ketat dari tim lawan.

5. Usep



Umur : 11 tahun
Peran : Mata-mata
No urut : 5

Gambar III.21Usep mata-mata dari balad Tatang.
Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

Tatang merupakan mata-mata kepercayaan tatang, ia sangat pandai menyelinap den sangat cerdik memanfaatkan kelengahan lawan.

6. Ikin



Umur : 12 tahun
Peran : Pemancing
No urut : 6

Gambar III.22 Ikin pemancing utama dari balad Tatang.
Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

Ikin adalah pemancing utama dari balad Tatang, kelincahanya menghindari tangkapan lawan membuatnya berada di posisi pemancing utama.

7. Titin



Umur : 10 tahun
Peran : Penjaga Benteng
No urut : 1

Gambar III.23 Titin penjaga benteng balad Asep.
Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

Titin adalah perempuan yang sangat tomboy, mempunyai kemampuan fisik yang tidak berbeda jauh dengan anak laki-laki dan merupakan penjaga Benteng yang sulit tertembus.

8. Jaka



Umur : 10 tahun
Peran : Penjaga tawanan
No urut : 2

Gambar III.24 Jaka penjaga tawanan balad Asep.
Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

Jaka merupakan anak yang sangat disiplin dari balad Asep, ia sangat sigap dalam melaksanakan tugasnya sebagai penjaga tawanan sehingga lawan kesulitan menembus pertahanya.

9. Lilis



Umur : 11 tahun
Peran : Pemancing
No urut : 3

Gambar III.25 Lilis pemancing balad Asep.
Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

Lilis mendapatkan peran sebagai pemancing cadangan, namun karena kecerdasanya lilis sering diminta untuk mengatur strategi bagi timnya oleh asep.

10. Asep



Umur : 12 tahun
Peran : Penyerang
No urut : 4

Gambar III.26 Asep ketua tim balad Asep.
Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

Asep merupakan ketua dari timnya karena kemampuan berlarinya yang cepat, lincah, dan tangkas sehingga ia menempati posisi penyerang.

11. Sunarya



Umur : 11 tahun
Peran : mata-mata
No urut : 5

Gambar III.27 Sunarya mata-mata balad Asep.
Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

Kepandaianya menyelinap dan memanfaatkan kelengahan lawan membuatnya mendapat peran sebagai mata-mata, disamping pandai menyelinap ia juga lihai dalam menghindari tangkapan lawan.

12. Dadang



Umur : 8 tahun
Peran : Pemancing
No urut : 6

Gambar III.28 Dadang Pemancing utama balad Asep.
Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

Dadang mempunyai kemampuan berlari yang sangat cepat, dan cerdik memanfaatkan situasi sehingga banyak memberikan kesempatan bagi penyerang untuk menangkap lawan dan mampu memberikan perlindungan pada penyerangnya.

III.2.4.2 Seting Tempat

Seting lokasi yang digunakan adalah sebuah lapangan tanah terdapat rerumputan di bagian pinggir lapangan dengan properti pohon yang digunakan sebagai Benteng oleh setiap regu sesuai dengan permainan aslinya.



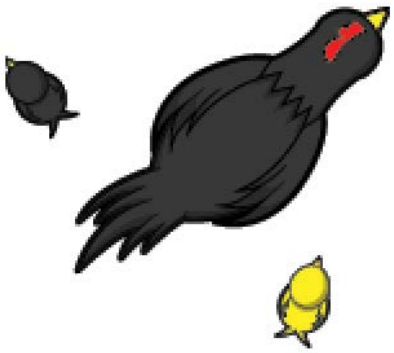
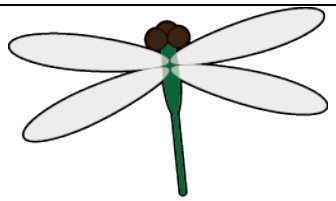
Gambar III.29 bahan studi visual, pekarangan rumah masyarakat tradisional Sunda.
Sumber : http://www.smpn1ngajum.sch.id/2011/02/pavingisasi-lapangan-tengah.html (20/05/2013)

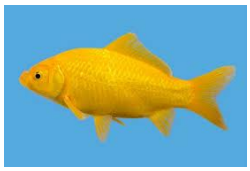
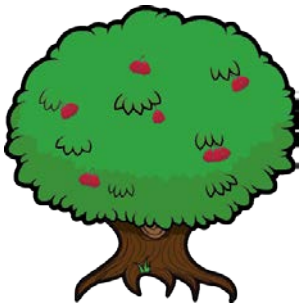
- **Properti Lapangan Bermain**

Properti lainya adalah berupa *flora* dan *fauna* kecil yang biasa berada di sekitar area lapang bermain masyarakat sunda seperti siput,

ayam, jamur suung, cacing, capung, ikan mas di kali, pohon bambu dan jambu.

- Proerti lapangan bermain Bebentengan.

Properti lapangan	visualisasi
Ayam Kampung  Sumber : jualayamgorontalo.blogspot.com (20/05/2013)	
Bakicot/Siput  Sumber : www.muslimdaily.net (20/05/2013)	
Cacing Tanah  Sumber : benihikangunungkidul.blogspot.com (20/05/2013)	
Papatong/Capung  Sumber : sweetclipart.com (20/05/2013)	

Ikan Mas  Sumber : www.fishkeeping.co.uk (20/05/2013)	
Katak/Cakung  Sumber : ceritadinaastartia.blogspot.com (20/05/2013)	
Jamur/Suung  Sumber : rudisantosa70.blogspot.com (20/05/2013)	
Kayambang  Sumber : rudisantosa70.blogspot.com (20/05/2013)	
Pohon Jambu  Sumber : id.wikipedia.org (20/05/2013)	

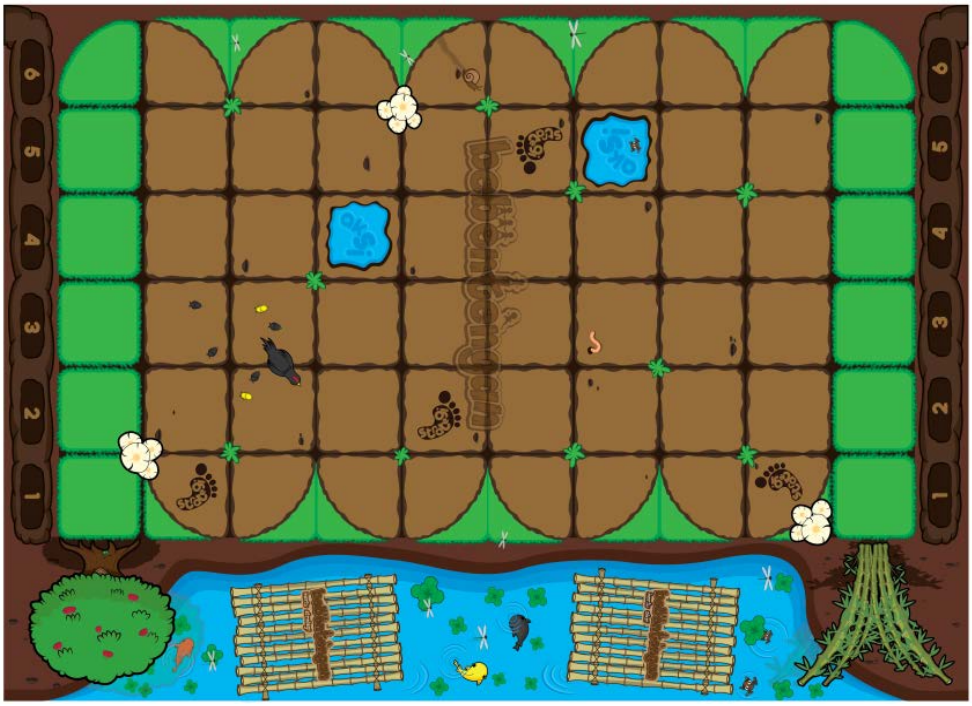
Pohon Bambu  Sumber : bapakenajwa.heck.in (20/05/2013)	

Tabel III.3 properti lapangan Bebentengan.

Sumber : data pribadi (2013)

- **Hasil Studi Lapangan Bermain**

Berikut hasil studi properti lapangan seting tempat bermain Bebentengan.



Gambar III.30 hasil studi properti lapangan tempat bermain Bebentengan.

Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

III.2.5 Warna

Karena seting tempat yang digunakan dalam *board game* ini adalah lapang tanah dan tema yang diangkat adalah masyarakat

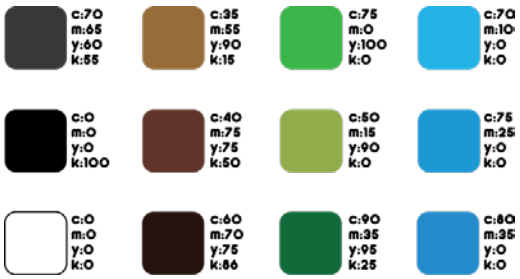
tradisional Sunda yang terkenal dengan kedekatanya dengan alam maka warna yang akan digunakan adalah warna dingin untuk memberikan kesan sejuk ketika bermain Bebentengan.



Gambar III.31 palet warna hangat dan dingin.

Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

Warna yang dominan digunakan adalah coklat sebagai perwakilan warna tanah, hijau sebagai perwakilan warna rerumputan dan biru sebagai perwakilan warna air dan langit, sementara konsep warna untuk karakter digunakan warna hitam dan putih sebagai pembeda antara kelompok 1 dan kelompok 2 yang didasari pada warna khas busana orang sunda khususnya suku baduy yang dalam keseharianya hanya menggunakan pakaian warna putih atau hitam.



Gambar III.32 palet warna yang digunakan dalam *board game* Bebentengan

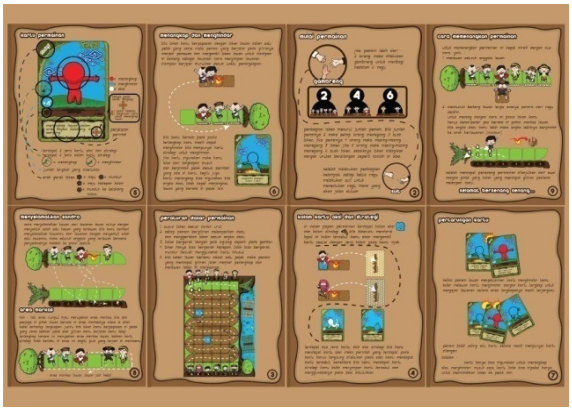
Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

III.3 Perlengkapan Permainan

III.3.1 Buku Panduan

Buku panduan ini akan memuat informasi tentang instruksi dan peraturan-peraturan yang harus ditaati dan dipahami oleh setiap pemain yang mana jika terjadi perselisihan ditengah permainan maka digunakan buku panduan sebagai

acuan penengah dalam perselisihan tersebut. Buku panduan ini juga akan berisi informasi tentang permainan Bebentengan yang sebenarnya, bagaimana memainkanya dan bagaimana peraturanya.

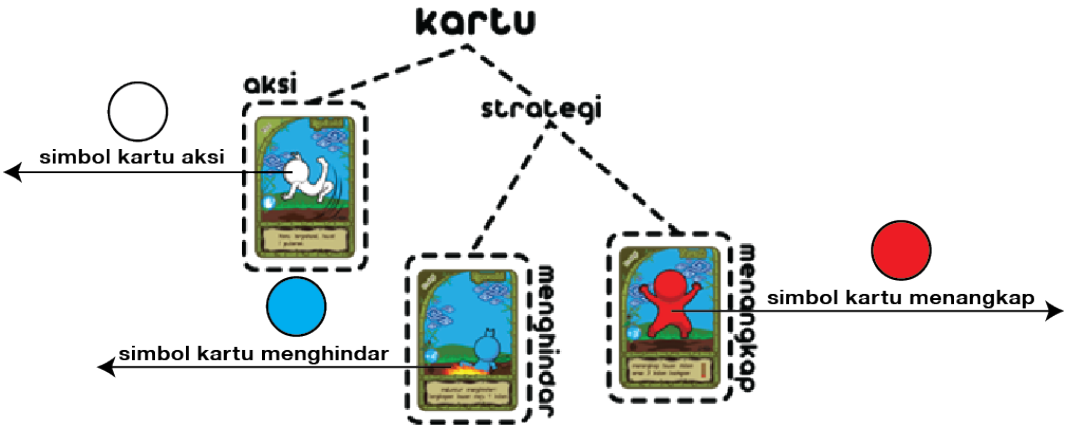


Gambar III.33 buku panduan *board game* Bebentengan.

Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

III.3.2 Kartu

Kartu yang terdapat pada *board game* Bebentengan ini terbagi atas dua jenis kartu, yaitu kartu aksi dan kartu strategi kartu digunakan untuk menambah nilai strategi permainan ini agar tidak hanya bergantung pada keberuntungan angka dadu saja. Untuk memudahkan pengamatan pada kartu permainan maka ilustrasi dalam kartu permainan ini dibagi kedalam 3 karakter dengan warna berbeda yang merupakan simbol yang menunjukan efek dan jenis kartu bersangkutan.



Gambar III.34 Kartu permainan *board game* Bebentengan.

Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

III.3.3 Dadu

Dadu digunakan sebagai undian untuk menentukan jumlah langkah yang diambil pion dalam papan permainan.

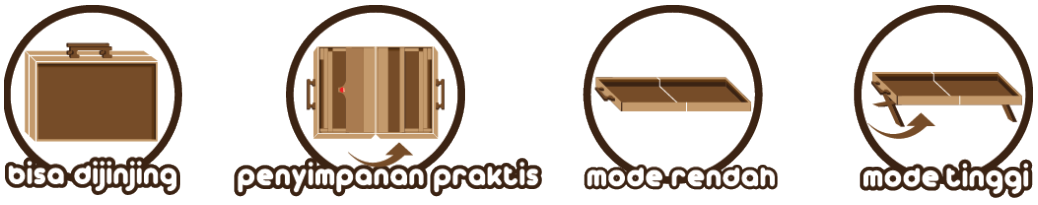


Gambar III.35 dadu perlengkapan *board game* Bebentengan.

Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

III.3.4 Kemasan

Konsep kemasan untuk *board game* Bebentengan ini adalah menggunakan cepuk kayu seperti pada permainan catur, konsep ini dipilih karena selain awet, juga praktis karena bagian dalam cepuk dapat dimanfaatkan untuk menyimpan properti permainan yang relatif cukup memakan tempat, dengan konsep seperti ini properti permainan aman karena berada di dalam cepuk dan awet karena material yang digunakan adalah kayu. Penambahan fitur kaki meja dimaksudkan untuk menambah kenyamanan bermain sehingga papan dapat dimainkan dalam posisi rendah maupun tinggi.



Gambar III.36 Konsep kemasan *board game* Bebentengan.

Sumber : Ilustrasi pribadi (2013)

III.4 Alur Permainan Dan Penyesuaiam

ketika memindahkan sebuah tema kedalam media *board game* terdapat beberapa penyesuaian, berikut beberapa penyesuaian yang terjadi dalam perancangan *board game* Bebentengan :

alur permainan	Perrmainan tradisional Bebentengan	Board game Bebentengan
Memulai permainan	Permainan dimulai dengan gambreng untuk membagi kedalam 2 kelompok, dilanjutkan dengan suit untuk menentukan tim mana yang akan jalan duluan	Permainan dimulai dengan gambreng (bila pemain lebih dari 2 orang) untuk membagi kedalam 2 kelompok, dilanjutkan dengan suit untuk menentukan tim mana yang akan jalan duluan
Penangkap dan sandra.	Pemain yang paling terakhir keluar dari benteng berhak menjadi penangkap.	Pemain yang berjalan pada giliranya berhak menjadi penangkap.
Cara menangkap lawan	Cukup dengan menyentuh bagian tubuh lawan	Ketika token dan token berada dalam 1 petak yang sama.
Tawanan	Tawanan berjejer saling berpegangan di area markas lawan.	Tawanan berjejer saling berpegangan di area markas lawan.
Cara menyelamatkan tawanan	Tawanan dapat dibebaskan hanya dengan menyentuh salah satu anggota regunya yang tertawan oleh anggota lainya yang belum tertawan, bila tawanan lebih dari 1 orang cukup hanya menyentuh salah satunya maka secara	Tawanan dapat dibebaskan hanya dengan menyentuh salah satu anggota regunya yang tertawan oleh anggota lainya yang belum tertawan, bila tawanan lebih dari 1 orang cukup hanya menyentuh salah satunya maka secara otomatis membebaskan semua

	otomatis membebaskan semua tawananya.	tawananya.
Cara memenangkan permainan.	Cara memenangkap permainan dapat diraih oleh dua hal yaitu menawan seluruh anggota tim lawan atau menguasai benteng lawan tanpa adanya tawanan dari regu sendiri di benteng lawan.	Cara memenangkap permainan dapat diraih oleh dua hal yaitu menawan seluruh anggota tim lawan atau menguasai benteng lawan tanpa adanya tawanan dari regu sendiri di benteng lawan.

Tabel III.4 tabel penyesuaian permainan Bebentengan.

Sumber : data pribadi (2013)