

**PERANCANGAN ELEMEN VISUAL *BOARD GAME* TRADISIONAL
MINANGKABAU *CATUA RIMAU***

Karya Akhir

Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Desain Komunikasi Visual



Oleh :

ARIF RAHMAN HAKIM

15027002/2015

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

DEPARTEMEN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

KARYA AKHIR

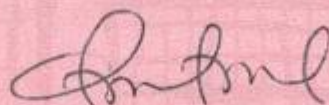
PERANCANGAN ELEMEN VISUAL *BOARD GAME* TRADISIONAL
MINANGKABAU *CATUA RIMAU*

Nama : Arif Rahman Hakim
NIM : 15027002
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 15 Agustus 2022

Disetujui dan Disahkan oleh:

Dosen Pembimbing



Dini Faisal, S.Ds., M.Ds.
NIP. 19840909.201404.2.003

Mengetahui

a.n Kepala Departemen Seni Rupa



Drs. Mediagus, M.Pd
NIP. 19620815.199001.1.001



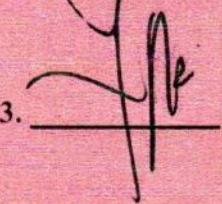
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Tim Penguji Karya Akhir
Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang


Judul : Perancangan Elemen Visual *Board Game* Tradisional
Minangkabau *Catua Rimau*
Nama : Arif Rahman Hakim
NIM : 15027002
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 15 Agustus 2022

Tim Penguji:

	Nama/ NIP	Tanda Tangan
1. Pembimbing	<u>Dini Faisal, S.Ds., M.Ds</u> NIP. 19840909.201404.2.003	1. 
2. Penguji Satu	<u>Dra. Zubaidah, M.Sn</u> NIP. 19570425.198602.2.001	2. 
3. Penguji Dua	<u>Dr. Jupriani, M.Sn</u> NIP. 19631008.199003.2.003	3. 

Mengetahui
Kepala Departemen Seni Rupa


Drs. Mediagus, M.Pd
NIP. 19620815.199001.1.001

**SURAT PERNYATAAN
KEASLIAN NASKAH KARYA AKHIR**

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya akhir saya dengan judul **“Perancangan Elemen Visual Board Game Tradisional Minangkabau Catua Rimau”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Perancangan karya ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lainnya, kecuali arahan dosen pembimbing.
3. Di dalam perancangan karya ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah dirancang atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan di cantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan tidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena perancangan karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 15 Agustus 2022

Yang bersangkutan



Arif Rahman Hakim
NIM: 15027002

PERANCANGAN ELEMEN VISUAL *BOARD GAME* TRADISIONAL MINANGKABAU *CATUA RIMAU*

Arif Rahman Hakim¹, Dini Faisal²

Program Desain Komunikasi Visual

FBS Universitas Negeri Padang

Email : arifrahman0202.ar@gmail.com

ABSTRAK

Permainan atau *Game* merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Dapat dikatakan sebuah permainan merupakan hasil warisan dari para leluhur atau nenek moyang yang diturunkan secara turun-temurun, dan mengikuti perkembangan zaman. Permainan tradisional yang merupakan hasil warisan dari para leluhur atau nenek moyang sebagai sebuah tradisi masyarakat, sarat dengan pesan moral hidup masyarakat. *Catua rimau* adalah salah satu permainan tradisional Sumatera Barat berupa permainan papan atau *board game* yang dulunya sangat digemari oleh semua kalangan. *Catua* berasal dari bahasa Minang yang berarti catur, sedangkan *rimau* berarti harimau. Disebut *catua rimau*, karena permainan ini berpusat kepada bidak yang difungsikan sebagai harimau yang menangkap semua mangsa yang berada disekelilingnya.

Dahulunya permainan ini sangat populer dikalangan masyarakat, karena dapat dimainkan dimana saja, baik di atas meja, dilantai, dan lainnya. Namun, sekarang permainan tradisional semacam ini tergusur dengan permainan-permainan modern yang menggunakan perangkat elektronik (*gadget*), seperti *play station*, *video game*, PC, dll. Hal ini juga terjadi karena media yang digunakan terlalu sederhana dan tampak kurang menarik, serta kurangnya sosialisasi. Oleh karenanya permainan tradisional ini mulai terlupakan dan bahkan ada yang tidak mengetahuinya. Dalam perancangan elemen visual *board game* tradisional Minangkabau *catua rimau* ini menggunakan teori 5W+1H.. Hasil dari perancangan memfokuskan kepada perancangan elemen-elemen visualnya, seperti board, bidak, kemasan, dan lain sebagainya. Kemudian menjadikan permainan ini yang awalnya tidak permanen, menjadi permanen. Selain media utama, perancangan ini juga menggunakan media pendukung berupa *rules book*, poster, *x-banner*, *t-shirt*, *tumbler*, dan *sticker*.

Kata Kunci : Permainan, Board game, Tradisional, Minangkabau, Game.

¹Mahasiswa Penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

²Pembimbing, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah *subhanahuwata'ala* atas segala karunia-Nya sehingga karya akhir yang berjudul “Perancangan Elemen Visual Board Game Tradisional Minangkabau Catua Rimau” berhasil diselesaikan. Pembuatan karya akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana dalam program studi Desain Komunikasi Visual Strata Satu (S1) Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Karya Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik atas bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Drs. Mediagus, M. Pd selaku Ketua Jurusan Seni Rupa yang memberikan izin pelaksanaan karya akhir.
2. Ibu Eliya Pebriyeni, S. Pd, M. Sn selaku Sekretaris Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni.
3. Ibu Dini Faisal, S.Ds, M.Ds selaku Ketua Prodi, Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis dengan sabar dan maksimal, banyak sekali memberikan dorongan dan motivasi sehingga selesainya karya akhir ini.
4. Ibu Zubaidah A, M.Sn selaku dosen penguji karya akhir penulis yang telah banyak memberikan saran dan masukan sehingga karya akhir ini terselesaikan dengan baik.
5. Ibu Jupriani, M.Sn selaku dosen penguji karya akhir penulis yang telah banyak memberikan saran dan masukan sehingga karya akhir ini terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan dalam karya akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan sehingga karya akhir ini dapat menjadi lebih baik. Akhir kata penulis

berharap semoga karya akhir ini menjadi sesuatu yang dapat memberi manfaat kepada pembaca umumnya dan penulis khususnya.

Padang, 15 Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Orisinalitas	5
F. Tujuan Perancangan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Praksis	7
1. Data Verbal	7
a. Catua Rimau.....	7
2. Data Visual.....	11
B. Kajian Teoritis.....	12
1. Game	12
2. Board game	16
3. Ilustrasi.....	18
4. Layout	20
5. Desain komunikasi visual	23
C. Karya Relevan.....	26
D. Kerangka Konseptual.....	33

BAB III METODE PERANCANGAN.....	34
A. Metode Pengumpulan Data.....	34
B. Metode Analisis Data.....	36
C. Pendekatan Kreatif.....	37
1. Target Audiens.....	38
2. Tujuan Kreatif.....	39
3. Strategi Kreatif.....	39
D. Media Utama	40
E. Media Pendukung	40
F. Jadwal Kerja.....	43
BAB IV PERANCANGAN VISUAL.....	44
A. Konsep Visual	44
1. Media Utama.....	45
2. Media Pendukung	46
B. Program Kreatif	50
a. Media Utama.....	50
b. Media Pendukung	58
BAB V PENUTUP.....	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran.....	66
DAFTAR RUJUKAN	67

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1 : Jenis kartu dalam Board Game Hai.....	28
Tabel 2 : Area dalam Board Game Hai	29
Tabel 3 : Ikon bebentengan	31
Tabel 4 : Jadwal Kerja Media Utama.....	43
Tabel 5 : Jadwal Kerja Media Pendukung.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar 1. papan permainan <i>catua rimau</i>	11
2. Gambar 2. formasi awal permainan <i>catua rimau</i>	11
3. Gambar 3. Logo “Hai” <i>board game</i>	27
4. Gambar 4. Ilustrasi pada <i>packaging board game</i>	27
5. Gambar 5. <i>Board game</i> Hai	28
6. Gambar 6. Logo bebentengan	30
7. Gambar 7. Font bebentengan	30
8. Gambar 8. Base bebentengan	31
9. Gambar 9. Ilustrasi <i>Board Game</i> bebentengan	32
10. Gambar 10. Bidak <i>Board Game</i> bebentengan	32
11. Gambar 11. <i>Layout kasar board game catua rimau</i>	51
12. Gambar 12. <i>Layout kasar isi board game catua rimau</i>	52
13. Gambar 13. <i>Layout base board game catua rimau</i>	52
14. Gambar 14. <i>Layout jaring-jaring board game catua rimau</i>	53
15. Gambar 15. <i>Layout kasar bidak harimau</i>	53
16. Gambar 16. <i>Layout kasar bidak kambing</i>	54
17. Gambar 17. <i>Layout board game catua rimau</i>	54
18. Gambar 18. <i>Layout isi board game catua rimau</i>	54
19. Gambar 19. <i>Layout base board game catua rimau</i> formasi awal	55
20. Gambar 20. <i>Layout bidak harimau</i>	55
21. Gambar 21. <i>Layout bidak kambing</i>	55
22. Gambar 22. Palet warna	56
23. Gambar 23. Logo	57
24. Gambar 24. <i>Layout kasar Rulesbook</i>	58
25. Gambar 25. <i>Layout Rulesbook</i> komprehensif	59
26. Gambar 26. <i>Layout X-Banner</i>	60
27. Gambar 27. <i>Layout X-Banner</i> komprehensif	60
28. Gambar 28. <i>Layout poster</i>	61

29. Gambar 29. <i>Layout poster</i> komprehensif.....	61
30. Gambar 30. <i>Layout tumbler</i>	61
31. Gambar 31. <i>Layout tumbler</i> komprehensif	62
32. Gambar 32. <i>Layout stiker</i>	62
33. Gambar 33. <i>Layout stiker</i> komprehensif.....	63
34. Gambar 34. <i>Layout t-shirt</i>	63
35. Gambar 35. <i>Layout t-shirt</i> komprehensif.....	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permainan atau *Game* merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama (kelompok). Menurut Nugroho, 2005:1, sebuah permainan merupakan bagian dari tingkah laku manusia, yang juga merupakan bagian kebudayaan. Dapat dikatakan sebuah permainan merupakan hasil warisan dari para leluhur / nenek moyang yang diturunkan secara turun-temurun, dan mengikuti perkembangan zaman.

Permainan tradisional merupakan hasil warisan dari para leluhur / nenek moyang sebagai sebuah tradisi masyarakat, sarat dengan pesan moral hidup masyarakat. Didalamnya terkandung nilai-nilai luhur budaya kita yang dilandasi sikap gotong-royong, nilai-nilai keterampilan, saling membantu dan yang terpenting adalah adanya unsur-unsur untuk membina dan sebagai sarana sosialisasi antara sesama anggota masyarakat khususnya generasi muda. Namun, di era globalisasi seperti zaman sekarang ini warisan-warisan tradisional mulai mulai terabaikan.

Seiring dengan perubahan zaman, dan pesatnya pertumbuhan teknologi, permainan tradisional perlahan-lahan mulai terlupakan oleh anak-anak muda Indonesia. Bahkan, tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum

mengenal permainan-permainan tradisional. Permainan tradisional erat kaitannya dengan budaya. Minangkabau sendiri yang kaya akan budaya, salah satunya adalah aneka ragam permainan tradisionalnya, seperti *sepak rago*, *galah*, *badie balantak*, *pacu itik*, *catua rimau*, dll.

Catua rimau adalah salah satu permainan tradisional Sumatera Barat berupa permainan papan atau *board game* yang dulunya sangat digemari oleh orang dewasa dan orang tua. *Catua* berasal dari bahasa Minang yang berarti catur, sedangkan *rimau* berarti harimau. Disebut *catua rimau*, karena permainan ini berpusat kepada bidak atau biji yang difungsikan sebagai harimau yang menangkap semua mangsa yang berada disekelilingnya. Alasan lainnya karena, disebabkan pada mulanya permainan ini merupakan pemikiran tentang siasat untuk menjebak harimau dalam latihan prajurit-prajurit kerajaan maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Catua rimau ini mulanya dimainkan oleh raja dan pegawai-pegawai istana, karena setiap kerajaan pada masa itu ingin sekali memiliki suatu kekuatan yang kuat dalam rangka menjaga keamanan wilayahnya. Bukan hanya kuat dari segi fisik tetapi juga di dalam menyusun berbagai strategi yang akan digunakan dalam setiap peperangan. Ada juga yang mengatakan bahwa permainan ini merupakan taktik bagi rakyat untuk menggulingkan kekuasaan raja pada zaman dahulu. Hal ini dilakukan, karena ketidakadilan raja tersebut di dalam menjalankan pemerintahannya. Namun, setelah

berkembang menjadi permainan yang digemari oleh anggota masyarakat tanpa kecuali, dibuatlah beberapa aturan permainan dengan jelas.

Permainan *catua rimau* sendiri merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari corak sosial budaya yang dianut oleh masyarakat Minangkabau, karena itu merupakan bagian dari tindakan dan tingkah laku masyarakat pencintanya. Segala suatu yang berkaitan dengan budaya Minangkabau pasti menjadikan alam sebagai pedomannya. Sesuai dengan filosofi adat Minangkabau, yaitu *Alam Takambang Jadi Guru*.

Filosofi adat Minangkabau yang menggunakan alam sebagai pedomannya, juga terlihat dalam permainan ini, yaitu: bidak ranting yang berjumlah 3 buah menjadi simbol harimau, yang mana harimau di Minangkabau disebut *inyiak* merupakan sesuatu yang ditinggikan, dihormati, dan merupakan sosok hewan yang kuat, dipertandingan ini juga demikian karena bidak ini yang memulai langkah awal, dan memakan bidak kambing. Demikian pula bidak dari batu yang berjumlah 22 buah, menyimbolkan kambing yang memiliki sifat alami selalu bersama-sama atau berkumpul, dan didalam permainan ini bersama-sama untuk mengurung atau menutup pergerakan dari bidak harimau. Untuk itu pemegang bidak harimau maupun bidak kambing harus jeli dalam mengatur strategi untuk menang.

Board game catua rimau ini sangat membutuhkan kejelian dalam berfikir, kemantapan mengambil keputusan, dan bersikap hati-hati. *Board game* sendiri merupakan media interaktif yang cocok untuk menyampaikan

informasi secara persuasi, selain itu *board game* menciptakan interaksi. Seperti halnya *catua rimau* yang memberikan interaksi kepada para pemain, sekaligus penontonnya. Dahulunya permainan ini sangat populer dikalangan masyarakat, karena dapat dimainkan dimana saja, baik di atas meja, dilantai, dan lainnya. Namun, sekarang permainan tradisional semacam ini tergusur dengan permainan-permainan modern yang menggunakan perangkat elektronik (*gadget*), seperti *play stasion*, *video game*, PC, dll. Hal ini juga terjadi karena media yang digunakan terlalu sederhana, tidak permanen dan tampak kurang menarik, serta kurangnya sosialisasi. Oleh karenanya permainan tradisional ini mulai terlupakan dan bahkan ada tidak mengetahuinya.

Maka dari itu, perancang tertarik mengangkat topik ini sebagai Karya Akhir yang berjudul “**PERANCANGAN ELEMEN VISUAL *BOARD GAME* TRADISIONAL MINANGKABAU *CATUA RIMAU* ”. Dengan memfokuskan kepada perancangan visualnya, seperti *board*, bidak, kemasan, dan sebagainya. Perancangan ini bertujuan untuk merancang elemen visual dari *board game* tradisional Minangkabau, yaitu *catua rimau*, serta merubah bentuk permainan yang dulunya tidak permanen menjadi permanen, yang nantinya diharapkan bisa menjadi solusi dari permasalahan yang terjadi, supaya tidak kalah dengan permainan *modern*, dan bisa menarik untuk dimainkan oleh generasi saat ini.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan terdapat masalah-masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Permainan tradisional mulai kalah bersaing dengan permainan modern yang menggunakan perangkat elektronik
2. *Catua rimau* adalah salah satu permainan tradisional Sumatera Barat berupa permainan papan atau *board game* yang dulunya sangat digemari oleh orang dewasa dan orang tua, namun sekarang mulai dilupakan
3. Kurangnya sosialisasi yang dilakukan terhadap permainan tradisional seperti *catua rimau* ini, sehingga banyak orang tidak mengetahui tentang permainan ini khususnya generasi muda.

C. Batasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka akan dirancang *board game* tradisional Minangkabau *catua rimau*, yang dirancang dengan tujuan untuk merancang elemen visual dari *board game* tradisional Minangkabau. Perancangan ini tidak akan merubah unsur-unsur utama *game*-nya, seperti teknik, aturan, dan sebagainya. Namun, hanya mendesain secara visual dari permainan, mulai dari *board*, bidak, kemasan, dll.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan dan batasan masalah diatas, maka penulis mencoba merumuskan masalah yaitu: Bagaimana merancang elemen visual *board game* tradisional Minangkabau *catua rimau* ?

E. Orisinalitas

Catua rimau ini merupakan permainan tradisional Minangkabau, maka orisinalitas perancangan elemen visual *board game* ini terletak pada nilai-nilai budayanya, karena permainan tradisional seperti ini telah menjadi warisan yang wajib kita jaga eksistensinya. Dan belum ada yang mengangkat permasalahan ini.

F. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan ini adalah Untuk merancang elemen visual *board game* tradisional Minangkabau *catua rimau*, melestarikan budaya tradisional, dan memperkenalkan kepada masyarakat umum jika bentuknya sudah permanen.