

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Visual identity* adalah segala bentuk identitas sebuah *brand* yang dapat diidentifikasi secara visual. Sebagai wajah pertama yang dilihat masyarakat, identitas visual yang baik dapat membawa pengaruh yang sangat besar terhadap sebuah *brand*, dan membantu *brand* tersebut supaya dapat lebih dikenal di masyarakat (Abeluhung, 2018). *Brand identity* adalah bagaimana sebuah *brand* dipersepsi oleh masyarakat, melalui pesan yang diselipkan kedalam nama *brand*, logo, *style*, dan visualnya (Edmonds, 2020).

Andi Taru dari gamelab.id menyatakan industri *board game* semakin diminati seiring dengan berkembangnya industri *game digital*. Di Indonesia sendiri telah banyak bermunculan *board game* lokal, dengan kualitas yang tidak kalah dengan *board game* internasional. Berbagai pengembang *board game* seperti Mahavira Studio, Hompimpa Games, Kummara Studio, dan masih banyak lagi, menciptakan karya-karya *board game* bernilai positif, dan bahkan mengangkat budaya dan kisah-kisah lokal.

"Si Anak Nakal" merupakan sebuah *microgame* terbitan Mahavira Studio, yang menceritakan para kancil yang berkomplot dengan kambing untuk membobol brankas. Dalam dongeng-dongeng tradisional Indonesia, kancil dikenal sebagai hewan yang sering memanfaatkan kecerdikannya untuk mencuri timun. Namun, permainan ini menggambarkan kancil yang tidak puas dengan timun, sehingga mengincar brankas sebagai targetnya. Di tengah aksi pencurian, kambing menyadari kesalahan dari perbuatan mereka, dan berusaha untuk menggagalkan pencurian tersebut (Belladino, 2019). Dalam review boardgame "Si Anak Nakal" di boardgame.id, Vicky Belladino menyebutkan sistem permainan yang sederhana,

dengan jumlah komponen permainan yang sedikit menjadikan "Si Anak Nakal" permainan yang cocok sebagai *gateway* ke dalam dunia *board game*. *Board game* ini juga memiliki pemilihan *art style* yang menarik perhatian.



Gambar 1. **Komponen Permainan Board Game "Si Anak Nakal"**. Sumber: Dokumentasi Kelvin, 2020

Namun, ketika membandingkan komponen-komponen permainan, penulis menemukan beberapa permasalahan pada identitas visual dari "Si Anak Nakal", terutama antara kemasan, komponen permainan, dan media promosi. Pada kemasan *board game*, tidak ada kesatuan *art style* antara karakter dan *background*. *Color palette* yang digunakan pada komponen *board game*, berbeda dengan media promosi di sosial media. Komponen *board game* menggunakan kombinasi warna merah, biru, dan kuning, sedangkan media promosi di sosial media menggunakan kombinasi warna ungu dan jingga. Warna hitam, putih, dan hijau juga muncul pada pion pemain. *Style* ilustrasi yang digunakan juga berbeda-beda di *board game* "Si Anak Nakal". Ilustrasi pada kemasan dan tutorial permainan, berbeda dengan ilustrasi pada kartu permainan dan media promosi. Desain logo "Si Anak Nakal" kurang diolah dengan matang, dimana logo hanya berupa teks yang tidak memiliki modifikasi dan tidak sesuai dengan identitas visual *board game*. Warna logo juga tidak menggunakan warna primer pada *board game*. Desain karakter maskot Kancil dan Kambing memiliki siluet yang kurang jelas dan kurang menggambarkan karakteristik mereka. Ukuran *rulebook* yang kecil membatasi jumlah konten yang

dapat dimuat, serta kurangnya visual yang mendukung informasi yang disampaikan.



Gambar 2. Logo dan Maskot "Si Anak Nakal". Sumber: Mahavira Studio

Masalah identitas visual ini mempengaruhi *brand identity* "Si Anak Nakal". Dengan menerapkan prinsip identitas visual, dan teori desain karakter yang baik, masalah ini dapat diperbaiki, sehingga *brand identity* "Si Anak Nakal" dapat menjadi lebih kuat.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang ditemukan pada *board game* ini adalah permasalahan yang kurang dapat dideteksi ketika hanya melihat satu komponen. Namun, ketika komponen-komponen dibandingkan, dapat terlihat adanya perbedaan identitas visual, seperti ketidakselarasan palet warna dan *art style*. Logo "Si Anak Nakal" memiliki pengolahan yang kurang matang dan kurang mempertimbangkan identitas visual dengan komponen lainnya. Desain karakter maskot Kancil dan Kambing memiliki siluet yang tidak efektif dan kurang menggambarkan karakteristik mereka. *Rulebook* dengan visual pendukung informasi yang kurang.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang telah disebutkan diatas, penulis merumuskan beberapa masalah yang perlu diperbaiki:

1. Adanya perbedaan identitas visual dalam komponen-komponen permainan, baik palet warna maupun *art style*.
2. Logo yang kurang sesuai dengan *brand identity* secara keseluruhan.
3. Desain karakter maskot Kancil dan Kambing yang tidak efektif dan kurang menggambarkan karakteristik mereka.
4. *Rulebook* dengan visual pendukung informasi yang kurang.

#### **1.4 Tujuan Perancangan**

Dalam perancangan ini, tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Memperkuat identitas visual dalam komponen-komponen permainan, baik palet warna maupun *art style*.
2. Mengolah logo dengan lebih matang, dengan mempertimbangkan *brand identity* secara keseluruhan, menerapkan palet warna yang telah ditentukan, dan menerapkan konsep yang lebih matang dalam proses mendesain.
3. Memperkuat desain karakter maskot Kancil dan Kambing dengan menggunakan bentuk dasar sebagai elemen dasar dalam desain karakter.
4. Mengolah *rulebook* dalam bentuk *booklet* dan menambahkan visual infografik yang membantu menjelaskan informasi yang disampaikan.

#### **1.5 Manfaat Perancangan**

Perancangan ulang *brand identity board game* "Si Anak Nakal" dilaksanakan supaya *board game* ini dapat lebih eksis dan dikenal oleh masyarakat. Hal ini dapat dicapai dengan menciptakan *brand identity* yang kuat, sehingga *brand message* yang ingin disampaikan oleh pencipta "Si Anak Nakal" dapat tersalurkan dengan baik.