

BAB III

KONSEP DAN PROSES PERANCANGAN

III.1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang pengkarya lakukan dengan dua cara, antara lain sebagai berikut:

III.1.1. Data Premier

1. Wawancara

Pengkarya melakukan wawancara kepada salah satu anggota PERCAKA (Persatuan Catur Karo) yaitu Gema Kristo Tarigan S,Kom sebagai ketua dari organisasi tersebut. pengkarya banyak mendapat informasi dari beliau seputar catur karo agar menguatkan data yang telah didapat dari jurnal.

2. Riset melalui Kuesioner

Selain melakukan wawancara, pengkarya juga melakukan pencarian data dengan memberikan kuesioner pada beberpa remaja dan orang tua.

III.1.2. Data Skunder

Data skunder yang pengkarya gunakan dalam pencarian data adalah pengkarya mengumpulkan beberapa jurnal sebagai acuan pencarian data dalam membuat karya mengenai *Branding* Catur Karo Untuk Melestarikan Permainan Tradisional Sumatera Utara. Beberapa jurnal yang pengkarya ambil sebagai acuan diantaranya adalah “Revitalisasi Permainan Tradisional Catur Karo” Oleh Nicholas JH Siagian, 2019, dan “Analisi Ornamen (Gerga) Tradisional Karo”

Oleh Alit Dinda Mustika dan Fuad Erdansyah, 2020 sebagai panduan dalam pembuatan karya.

III.2. Analisis Data

Analisis data adalah proses pengolahan data dengan tujuan untuk menemukan informasi yang berguna yang dapat dijadikan dasar dalam pengambilan keputusan untuk solusi suatu permasalahan. Analisis data yang pengkarya gunakan yaitu dengan metode SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunities, Threats*) antara lain yaitu:

1. *Strenght*

Catur Karo akan di buat menggunakan teknik ukir, bidak dan papan catur tidak mudah jatuh dan goyang karena di rancang menggunakan magnet dan besi. Berbeda dari catur pada umumnya catur karo di persiapkan sedemikian rupa mulai dari bidak hingga papan catur serta packaging yang eksklusif sehingga menghasilkan catur yang menarik dan diminati oleh masyarakat.

2. *Weakness*

Pengerjaan catur karo yang terbilang rumit akan memakan banyak waktu dalam proses produksi karena untuk sementara dikerjakan secara manual (*handmade*)

3. *Opportunities*

Catur Karo sendiri belum mempunyai identitas sehingga dengan adanya branding ini menjadikan brand permainan tradisional catur

karo pertama yang ada di Sumatera Utara serta meningkatkan pengenalan permainan tradisional.

4. *Threats*

Ancaman yang akan terjadi antara lain efek dari *branding* yang hanya sementara karena masyarakat cenderung memainkan permainan secara musiman.

Setelah diperoleh data atau informasi, maka tahap selanjutnya adalah mengolah data melalui analisis matriks SWOT karena menurut Rangkuti (2014), matriks SWOT dapat menggambarkan secara jelas bagaimana peluang ancaman eksternal yang dihadapi satu perusahaan dapat disesuaikan dengan kekuatan dan kelemahan yang dimiliki. Matriks SWOT dapat menghasilkan empat strategi yaitu

1. Strategi S-O

Kesimpulan dari kedua kombinasi ini yaitu produk dibuat menarik sehingga berbeda dari catur pada umumnya.

2. Strategi W-O

Kesimpulan dari kedua kombinasi ini yaitu produk yang di produksi manual akan mendapatkan kualitas yang lebih baik.

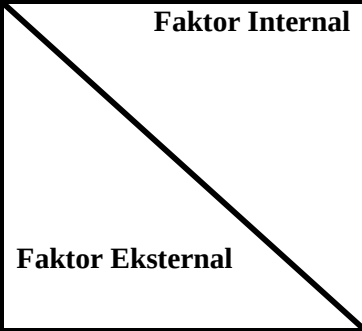
3. Strategi S-T

Kesimpulan dari kedua kombinasi ini yaitu menjadikan media social sebagai media promosi.

4. Strategi W-T

Kesimpulan dari kedua kombinasi ini yaitu SDM yang harus di tingkatkan untuk memaksimalkan waktu pengerjaan.

Tabel III.1 Analisis Data

Faktor Internal  Faktor Eksternal	Strenght	Weakness
	1. Tampilan bidak yang unik menggunakan teknik ukir. 2. Bidak yang tidak mudah jatuh. 3. Berbeda dari catur pada umumnya. 4. Packaging Eksklusif 5. Permainan catur Indonesia.	1. Pengerjaan yang rumit. 2. Proses pengerjaan memakan waktu yang lumayan lama. 3. Pengerjaan manual
Opportunities	Strategi S-O	Strategi W-O
1. Brand catur karo pertama. 2. Meningkatkan pengenalan permainan tradisional 3. Belum ada produk serupa di pasaran	Meningkatkan kualitas dari bentuk catur dan papan yang di buat menarik dan belum ada di pasaran.	Pengerjaan yang teliti dan manual menjadi nilai tambah dalam kualitas.
Threats	Strategi S-T	Strategi W-T
1. Masyarakat cenderung memainkan permainan secara musiman.	Menjadikan media sosial sebagai media promosi dan menggunakan teknik marketing yang menarik agar permainan ini selalu di mainkan dan di ingat.	Memperbanyak SDM dalam proses produksi dan memperbanyak promosi

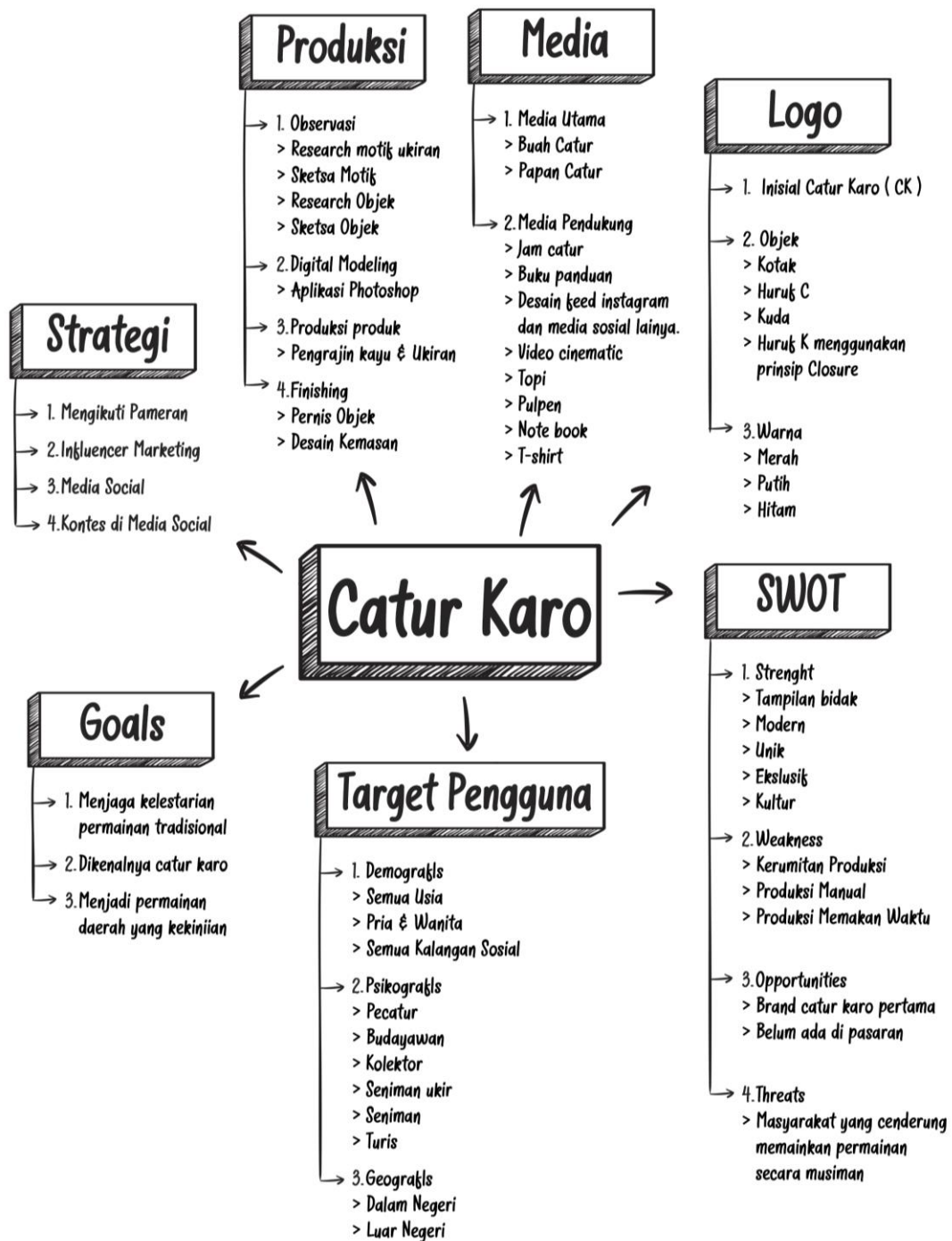
III.3. Ide Kreatif

Ide kreatif yang pengkarya jabarkan sesuai dengan kebutuhan dalam pembuatan *Branding*. Ide kreatif tersebut terbagi dalam beberapa bagian yang ada dibawah ini:

III. 3.1. Metode Berpikir

Dalam metode berpikir pengkarya menggunakan metode *brainstorming* dalam pembuatan *Branding*. Pengkarya menjabarkan *brainstorming* dengan sebagai berikut.

Brainstorming



Gambar III.1. Brainstorming Catur Karo
(Sumber: Rinanda Pratiwi, 2021)

Brainstorming diatas lebih berpusat pada ide-ide kunci yang dapat meningkatkan keberhasilan dari *branding* ini, yang mana ide-ide tersebut tetap berkesinambungan.

III.3.2. Tema

Dalam pemilihan tema pengkarya memilih tema permainan tradisional dalam pembuatan *branding* ini. Alasan pengkarya mengambil tema permainan tradisional sebab pengkarya sadar perkembangan zaman telah membuat masyarakat melupakan permainan tradisional padahal permainan tradisional adalah warisan yang harus di lestarikan. Maka dari itu pengkarya memilih tema tersebut, diharapkan dengan adanya *branding* ini dapat menambah minat masyarakat dalam mengenal serta ikut melestarikan permainan tradisional.

III.3.3. Target Pengguna

Adapun target pengguna terdiri dari demografis, psikografis, geografis sebagai berikut.

A. Demografis

Ruang lingkup masyarakat yang di targetkan adalah semua usia. Jenis kelamin untuk ruang lingkup masyarakat antara lain laki-laki dan perempuan. Kelas sosial untuk ruang lingkup masyarakat yaitu semua kalangan sosial baik dari kalangan sosial dibawah sampai keatas.

B. Psikografis

Sasaran yang ditujukan menurut Psikografisnya ialah

1. Pecatur

2. Budayawan
3. Kolektor
4. Seniman ukir
5. Seniman
6. Turis

C. Geografis

Adapun Sasaran *branding* ini di tujukan untuk masyarakat dari kalangan remaja hingga orang tua yang ada di kota medan dan seluruh indonesia. Agar tidak melupakan permainan tradisional dan tentunya dapat mengenal permainan catur karo.

III.3.4. Strategi Kreatif

Ada beberapa strategi kreatif untuk mempromosikan produk kepada konsumen, strategi kreatif yang pengkarya pilih adalah dengan cara :

1. Mengikuti Pameran

Pameran bisa menjadi media untuk pengenalan brand kepada masyarakat, khususnya kalangan professional secara lebih luas. Di dalam pameran pengkarya dapat berinteraksi secara lebih intens dan berkesan kepada para pengunjung.

2. *Influencer Marketing*

Influencer marketing adalah strategi yang populer saat ini di kalangan masyarakat. Cara ini termasuk cara yang efektif untuk meningkatkan *brand awareness* ke pasar yang lebih spesifik dengan kepopuleran dan

jangkauan luas *influencer brand awareness* sebuah bisnis bisa terangkat seketika

3. *Media Social*

Media social menjadi pilihan paling baik untuk tempat promosi, mudah dijangkau oleh masyarakat dan juga tempat memberikan informasi yang paling baru.

4. Kontes di *Media Social*

Membuat kontes di media social adalah cara lain untuk meningkatkan brand awareness. Mention, reach, dan engagement media social bisa dilakukan sebagai strategi di dalam kontes.

III.4. Konsep Media

III.4.1. Media Utama

Media utama yang digunakan di dalam karya ini yaitu

1. Buah catur dan papan catur yang akan di desain unik. Mengambil ukiran karo yang akan di ukir pada bagian buah catur.
2. Buah catur dan papan catur akan di buat menempel menggunakan magnet sehingga menarik dan berbeda dari catur pada umumnya.
3. Kemasan dibuat rapi serta eksklusif menambah nilai pada produk catur.

III.4.2. Media Pendukung

1. Jam catur
2. Buku panduan yang di desain simple dan informatif
3. Desain feed pada *media social* seperti instagram.
4. *Packaging*

5. Video *cinematic* untuk promosi.
6. *Merchan* apabila ada pertandingan (Topi, Pulpen, *Note book* & Kaos)

III.5. Visualisasi

Visualisasi yang pengkarya buat antara lain sebagai berikut:

III.5.1. Pengembangan Elemen Visual

Ada beberapa objek utama yang akan di produksi di dalam pembuatan permainan tradisional catur karo ini. Berikut adalah pengembangan elemen visual dalam proses pembuatan permainan tradisional catur karo.

1. Buah Catur

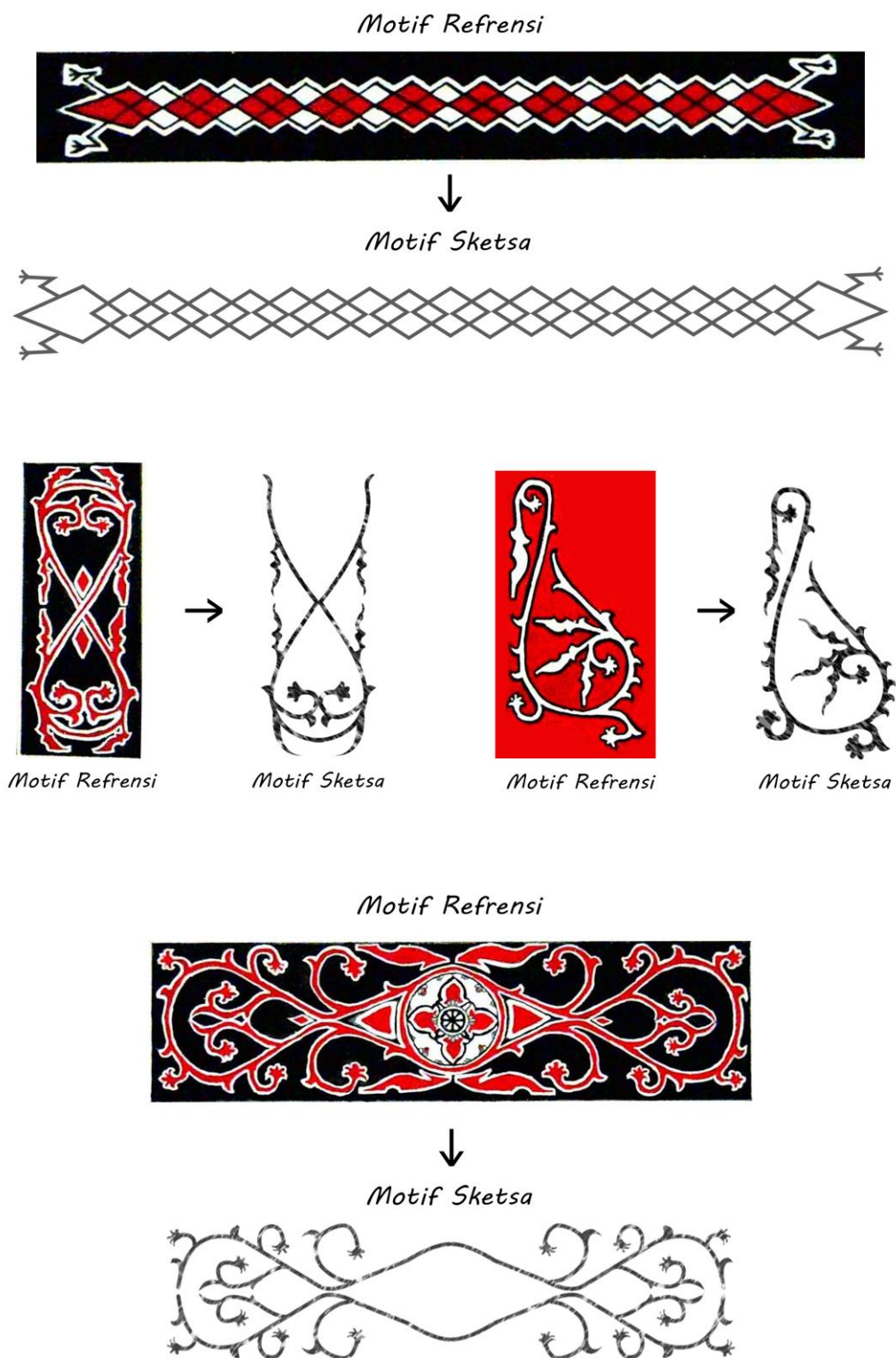
Berikut proses pembuatan buah catur karo, mulai dari pembuatan ukiran sketsa dan finishing pada bagian buah catur.

a. Sketsa Ukiran

Sketsa ukiran pada buah catur diambil dari ukiran motif karo yang ada di rumah adat silawujabu.



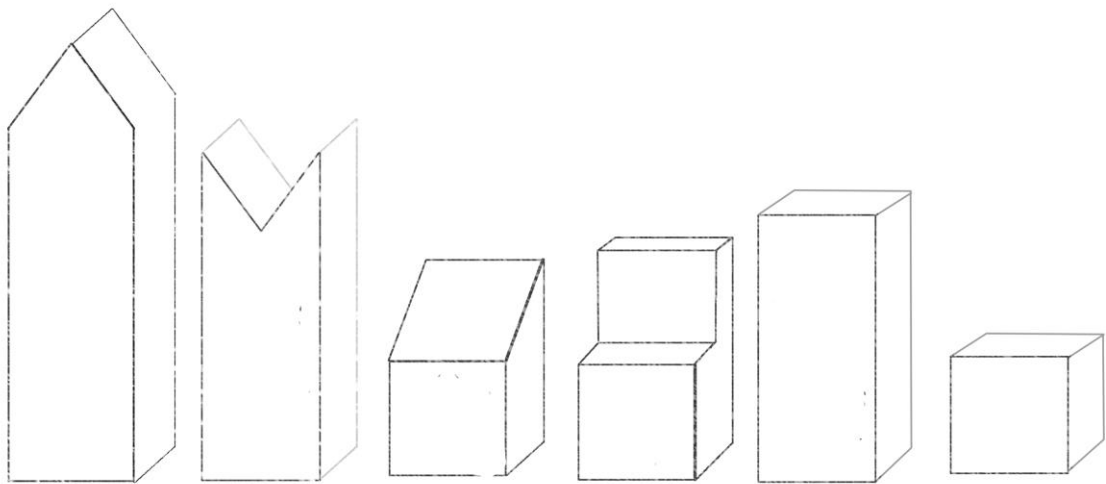
Gambar III. 2 Motif Ukiran Silawujabu
(Sumber: Pinterest.com, 2021)



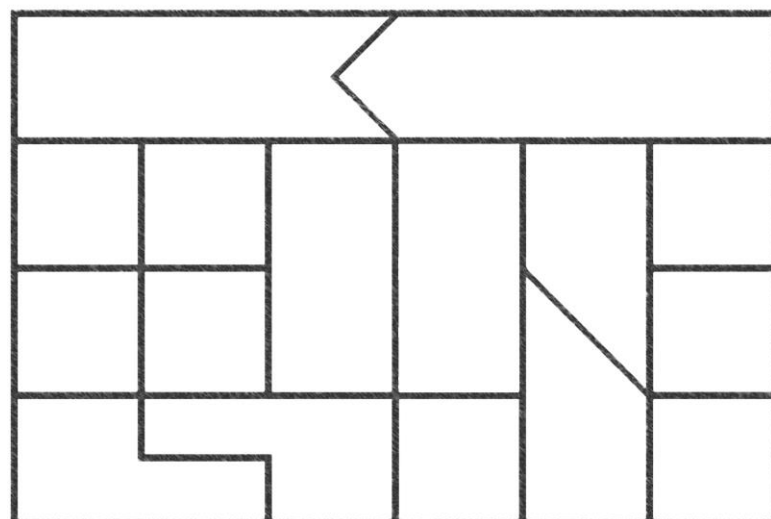
Gambar III. 3 Sketsa Ukiran
(Sumber: Rinanda Pratiwi, 2021)

b. Sketsa Buah Catur

Setelah mendapatkan ukiran yang ingin di gunakan untuk motif buah catur pengkarya membuat sketsa buah catur, mulai dari raja, menteri, gajah, kuda, kastel dan bidak.



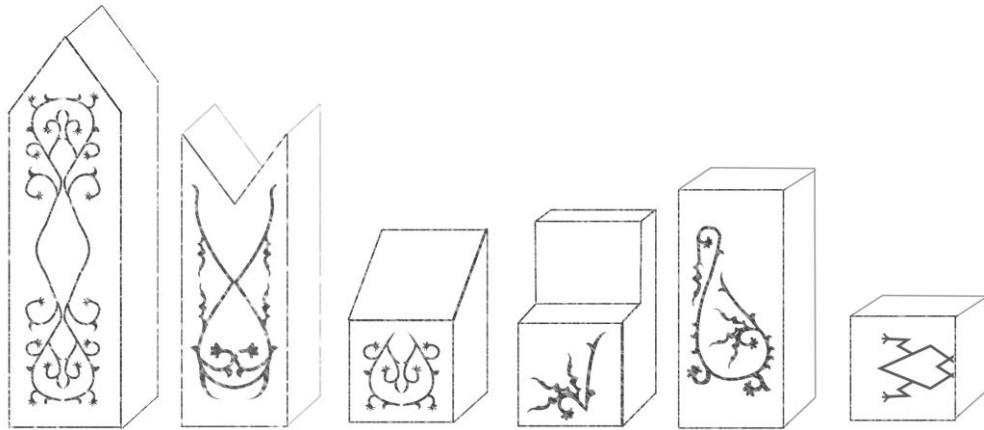
Susunan Catur



Gambar III. 4 Sketsa Buah Bidak
(Sumber: Rinanda Pratiwi, 2021)

c. Sketsa Kombinasi Buah Catur dan Ukiran

Di tahap ini ukiran di masukan ke buah catur.



Gambar III. 5 Sketsa Kombinasi
(Sumber: Rinanda Pratiwi, 2021)

d. Digital Modeling

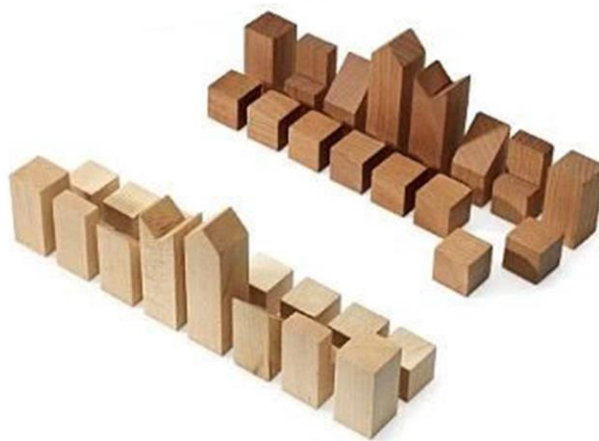
Ditahap ini buah catur sudah terlihat jelas bentuk dan motifnya sehingga pengkarya dapat dengan mudah mengimplementasikan objek tersebut.



Gambar III. 6 Digital Modeling
(Sumber: Rinanda Pratiwi, 2021)

e. Potongan Kayu *Unfinish*

Ditahap ini bahan kayu sudah pada proses pemotongan serta bentuk buah catur sudah jelas, tetapi bagian tekstur belum halus karena akan masuk ke tahap pengukiran.



Gambar III. 7 Potongan Kayu *Unfinish*
(Sumber: Rinanda Pratiwi, 2021)

f. *Finishing*

Dibagian finishing buah catur sudah pada tahap akhir.

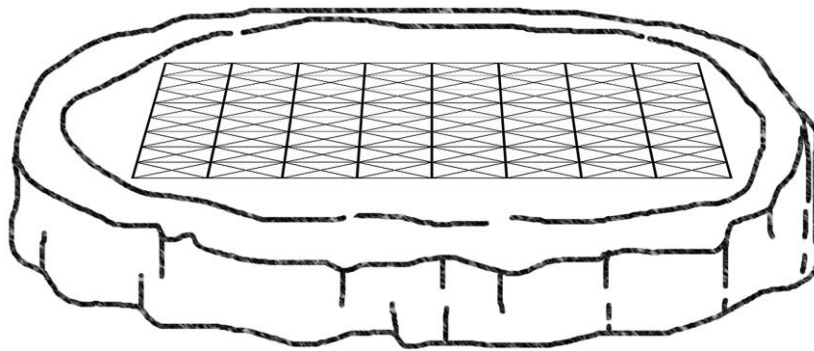


Gambar III. 8 *Finishing*
(Sumber: Rinanda Pratiwi, 2021)

2. Papan Catur

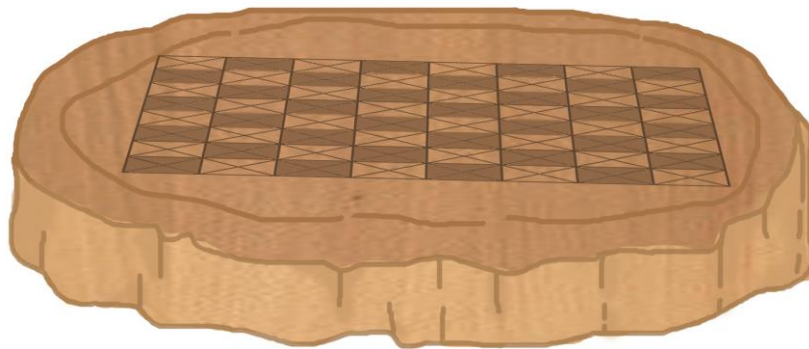
Papan catur disini dibuat menggunakan bahan kayu, dan bentuknya potong kayu yang akan di buat seperti papan catur karo.

a. Sketsa Papan Catur



Gambar III. 9 Sketsa Papan Catur
(Sumber: Rinanda Pratiwi, 2021)

b. Digital Modeling



Gambar III. 10 Digital Modeling Papan Catur
(Sumber: Rinanda Pratiwi, 2021)

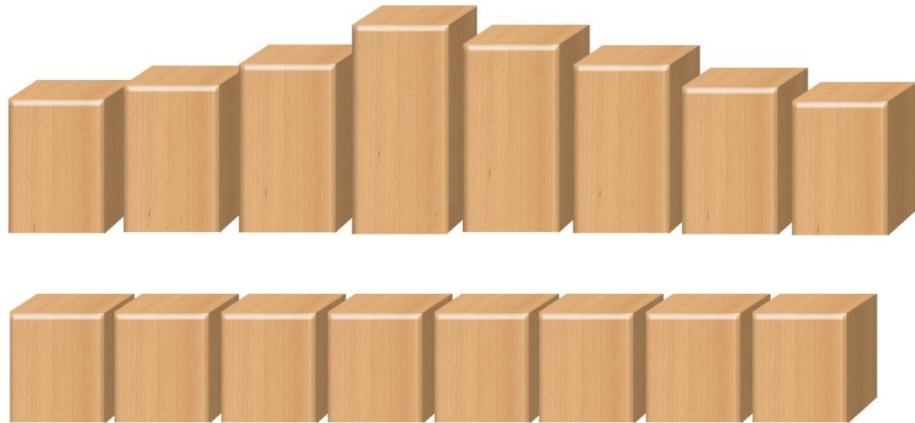
III.5.2. Alternatif Desain

Setelah pengkarya membuat sketsa desain pendukung, maka masuk pada tahap pembuatan. Ada beberapa alternatif desain yang pengkarya buat hingga

mendapatkan hasil yang telah dipilih, alternatif desain yang pengkarya buat antara lain sebagai berikut:

a. Desain Buah Catur dan Papan Catur

1. Alternatif Desain Buah Catur



Gambar III. 11 Alternatif Buah Catur 1
(Sumber: Rinanda Pratiwi, 2021)



Gambar III. 12 Alternatif Buah Catur 2
(Sumber: Rinanda Pratiwi, 2021)



Gambar III. 13 Alternatif Buah Catur 3
(Sumber: Rinanda Pratiwi, 2021)

2. Desain Yang Terpilih

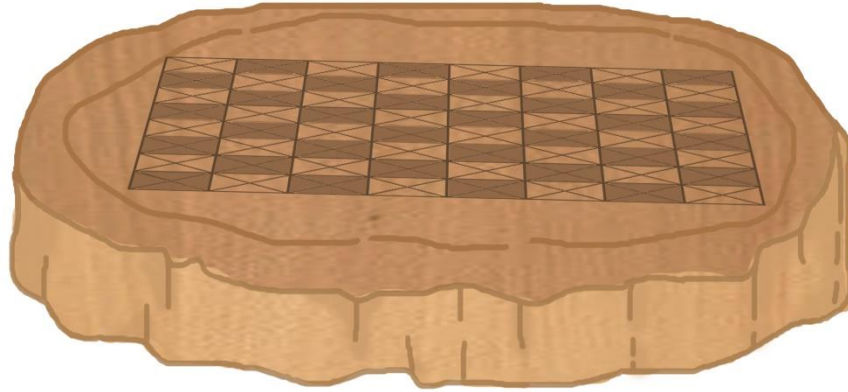


Gambar III. 14 Desain yang terpilih
(Sumber: Rinanda Pratiwi, 2021)

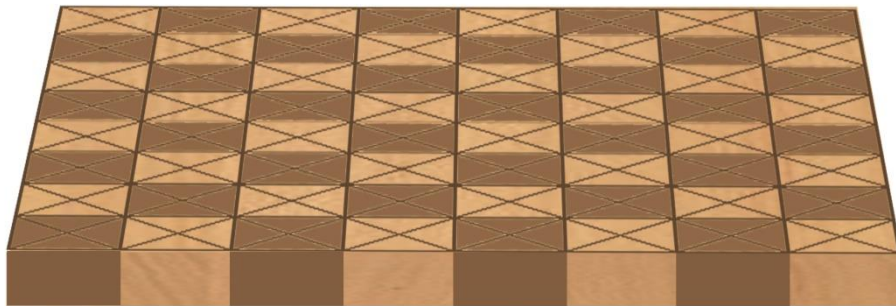
3. Alternatif Desain Papan Catur



Gambar III. 15 Desain Alternatif Papan Catur 1
(Sumber: Rinanda Pratiwi, 2021)

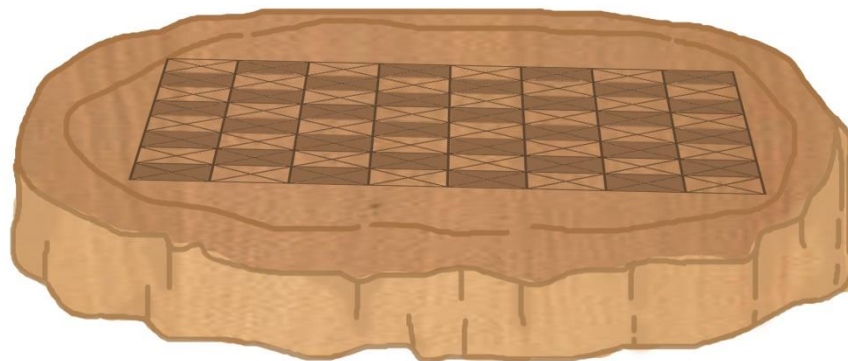


Gambar III. 16 Desain Alternatif Papan Catur 2
(Sumber: Rinanda Pratiwi, 2021)



Gambar III. 17 Desain Alternatif Papan Catur 3
(Sumber: Rinanda Pratiwi, 2021)

4. Desain Papan Catur Yang Terpilih



Gambar III. 18 Desain Papan Catur Yang Terpilih
(Sumber: Rinanda Pratiwi, 2021)

III.5.3. Desain Logo

1. Alternatif Desain



Gambar III. 19 Desain Alternatif Logo 1
(Sumber: Rinanda Pratiwi, 2021)



Gambar III. 20 Desain Alternatif Logo 2
(Sumber: Rinanda Pratiwi, 2021)



Gambar III. 21 Desain Alternatif Logo 3
(Sumber: Rinanda Pratiwi, 2021)

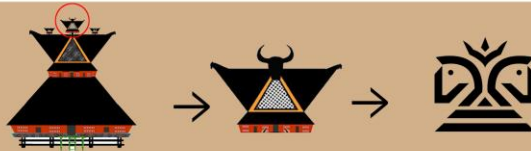
2. Desain Logo Terpilih



Gambar III. 22 Desain Logo Terpilih
(Sumber: Rinanda Pratiwi, 2021)

3. Filosofi Logo Desain

Filosofi
Logo



Logo terinspirasi dari bangunan rumah adat karo siwaluh jabu.
Siwaluh jabu adalah rumah tinggal orang-orang Karo pada zaman dahulu.



Kepala Kuda

Permainan catur identik dengan kuda, kuda adalah buah catur yang spesial memiliki gerakan L yang dapat menembus brikade dan meloncat.



#000000

HITAM

Warna hitam melambangkan kekuatan, berat, formal, keseriusan, misteri, ketakutan,

CATUR KARO

"LUAM"

Font luam digunakan pada bagian tulisan catur karo yang mengartikan modern, simple, dan tegas.
pada kata "catur" menggunakan luam Reguler dan
"Karo" menggunakan Bold agar memperjelas catur yang berasal dari daerah karo

Secara garis besar logo merupakan perwujudan dari suku karo yang keras dan tegas juga perwujudan dari permainan tradisional catur karo yang menonjolkan sisi modern dan etnik serta kekuatan pikiran dalam permainan.

Gambar III. 23 Filosofi Logo
(Sumber: Rinanda Pratiwi, 2021)