

BAB IV

DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA

IV.1. Deskripsi Karya

IV.1.1 Media Utama

Media utama dalam perancangan branding ini adalah buah dan papan catur karo. Dari setiap buah catur akan di letakan ukiran yang identik dengan motif ukir khas karo, kebanyakan motif yang diambil pengkarya berasal dari motif ukiran yang terdapat di rumah adat silawuh jabu, dan papan catur akan di buat dari kayu yang akan di potong *slice*. Untuk bahan pengkarya menggunakan bahan kayu dalam pembuatan buah dan papan catur, pengkarya ingin menampilkan kesan modern namun tidak melupakan etnik dari kebudayaan karo itu sendiri.



Gambar IV.1 Media Utama Buah Catur Karo
(Sumber : Rinanda Pratiwi, 2021)



Gambar IV.2 Media Utama Buah Catur Karo disusun
(Sumber : Rinanda Pratiwi, 2021)



Gambar IV.3 Media Utama Papan Catur Karo
(Sumber : Rinanda Pratiwi, 2021)

IV.1.2. Media Pendukung

Media pendukung yang akan di rancang yaitu jam catur, buku panduan, packaging, tote bag, desain feed instagram, topi, pulpen, note book & t-shirt.

1. Jam Catur



Gambar IV.4 Media Pendukung Jam Catur Karo
(Sumber : Rinanda Pratiwi, 2021)

Jam catur atau chess clock ini sangat berguna untuk membatasi waktu pikir masing-masing pemain agar turnamen bisa berjalan tepat waktu sesuai skedul. Biasanya jam catur bisa kita lihat pada turnamen - turnamen catur. Ada dua jenis jam catur yang pertama yaitu digital yang kedua yaitu analog, disini pengkarya menggunakan jam analog.

2. Buku Panduan



Gambar IV.5 Media Pendukung Buku Panduan
(Sumber : Rinanda Pratiwi, 2021)

Buku panduan catur karo akan di desain simple dan informatif agar mudah dipahami dan mudah di mengerti, dengan tujuan pemain bisa tau letak - letak buah catur, dan gerakan catur yang berbeda dari catur konvensional.

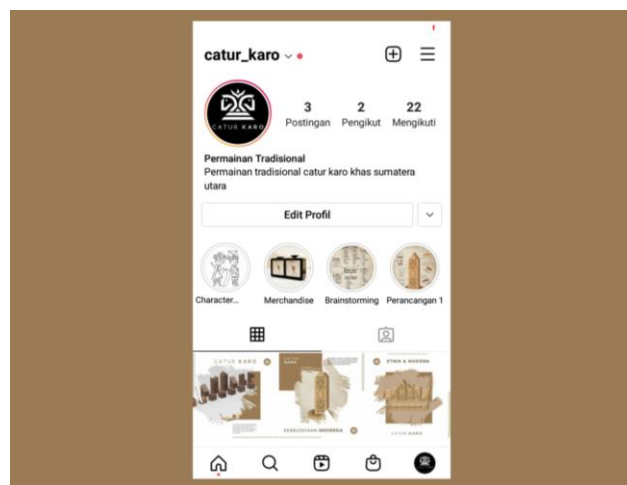
3. *Packaging*



Gambar IV.6 Media Pendukung *Packaging*
(Sumber : Rinanda Pratiwi, 2021)

Packaging yang akan dibuat menggunakan bahan karton box, ukuran 30 x 30 cm, dengan design eksklusif pada bagian atas *packaging* dan sedikit informasi pada bagian bawah *packaging*.

4. Desain Feed Instagram



Gambar IV.7 Media Pendukung Desain Feed Instagram
(Sumber : Rinanda Pratiwi, 2021)

Media sosial khususnya instagram menjadi *platform* yang paling sering digunakan untuk media promosi dan menjadi salah satu media paling cepat dalam menyebarkan informasi, mudah di akses oleh masyarakat maka itu desain feed sangat penting untuk membuat para pengguna platform tersebut menjadi tertarik berkunjung ke profil catur karo.

5. *Tote Bag*



Gambar IV.7 Media Pendukung *Tote bag*
(Sumber : Rinanda Pratiwi, 2021)

Tote bag akan menjadi *packaging box* yang mempermudah membawa catur apabila nanti melakukan pembelian, tote bag disini menggunakan bahan kanvas dan design di cetak menggunakan teknik sablon.

6. T-Shirt



Gambar IV.9 Media Pendukung T-Shirt
(Sumber : Rinanda Pratiwi, 2021)

Media ini berjuan menjadi media pendukung dalam branding ini juga menjadi *merchandise* apabila mengadakan turnamen atau perlombaan lainnya yang berhubungan dengan catur karo.

7. Topi



Gambar IV.10 Media Pendukung Topi
(Sumber : Rinanda Pratiwi, 2021)

Sama dengan *T-Shirt* Media ini juga berjuan menjadi media pendukung serta menjadi *merchandise* apabila mengadakan turnamen atau perlombaan lainnya yang berhubungan dengan catur karo.

8. *Note book & Pulpen*

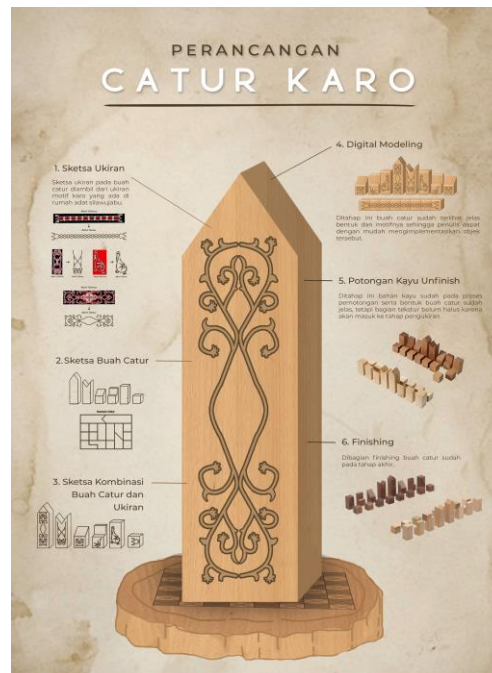


Gambar IV.11 Media Pendukung *Pen & Note book*
(Sumber : Rinanda Pratiwi, 2021)

Media ini bertujuan menjadi media pendukung serta menjadi *merchandise* apabila mengadakan turnamen atau perlombaan lainnya juga bertujuan untuk mencatat taktik dari permainan saat permainan di mulai.

IV.1.3. Poster Proses Perancangan Catur Karo

Poster ini berisi tentang perancangan pembuatan catur karo mulai dari sketsa, digital desain, proses pembuatan unfinish, hingga proses clear.



Gambar IV.12 Poster
(Sumber : Rinanda Pratiwi, 2021)

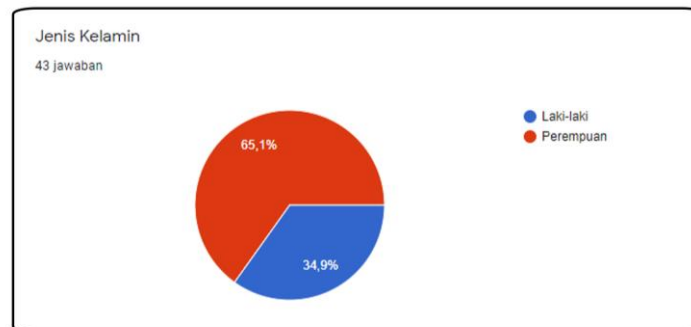
IV.2. Pembahasan

Pada tahapan ini pengkarya melampirkan hasil dari kuisioner yang telah di buat melalui google form untuk mengetahui apakah masyarakat tahu mengenai catur karo dan memberi masukan terhadap branding yang di buat oleh pengkarya. Berikut isi dari kuisioner tersebut.

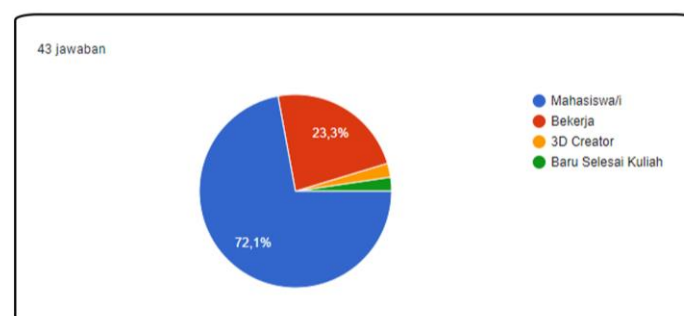
1. Responden

Nama
43 jawaban
Astri Aristianti
fatmawati
Iqbal
Auliya
Soraya Ainun Fitriya

Gambar IV.13 Responden 1
(Sumber : Rinanda Pratiwi, 2021)



Gambar IV.14 Responden 2
(Sumber : Rinanda Pratiwi, 2021)

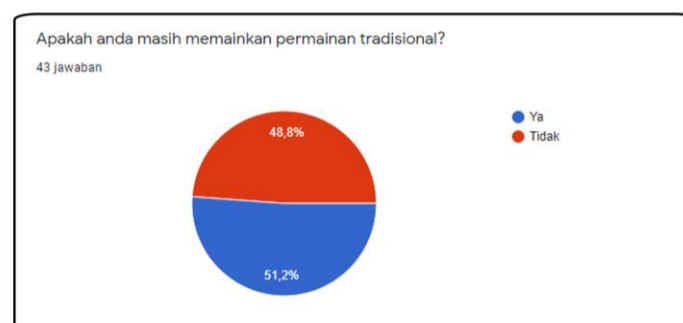


Gambar IV.15 Responden 3
(Sumber : Rinanda Pratiwi, 2021)

Pada gambar diatas dapat disimpulkan bahwa ada 43 orang responden yang ikut berpartisipasi dalam mengisi kuisisioner yang telah pengkarya buat melalui google form, 65% perempuan dan 35% laki-laki, rata- rata dari responden adalah mahasiswa.

2. Pertanyaan

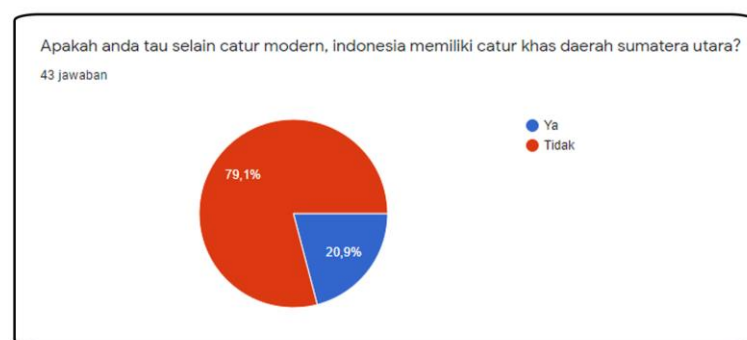
a. Apakah anda masih memainkan permainan tradisional?



Gambar IV.16 Pertanyaan 1
(Sumber : Rinanda Pratiwi, 2021)

Berdasarkan diagram diatas dari 43 responden ada 21 menjawab sudah tidak memainkan permainan tradisional dan 22 orang menjawab masih memainkan permainan tradisional.

- b. Apakah anda tau selain catur modern, Indonesia memiliki catur khas daerah sumatera utara?



Gambar IV.17 Pertanyaan 2
(Sumber : Rinanda Pratiwi, 2021)

Berdasarkan diagram diatas dari 43 responden, rata-rata dari jawaban yang ada responden tidak mengetahui catur selain catur modern.

- c. Apakah anda pernah mendengar permainan Catur Karo?



Gambar IV.18 Pertanyaan 3
(Sumber : Rinanda Pratiwi, 2021)

Berdasarkan diagram diatas dari 43 responden, rata-rata dari jawaban yang ada responden tidak mengetahui permainan tradisional catur karo.

- d. Setelah melihat catur karo yang sudah di branding apakah akan menambah minat anda untuk mengenal catur karo?



Gambar IV.19 Pertanyaan 4
(Sumber : Rinanda Pratiwi, 2021)

Berdasarkan diagram diatas dari 43 responden, rata-rata dari jawaban yang ada responden setuju bahwa *branding* yang pengkarya buat menambah minat masyarakat untuk mengenal catur karo.

- e. Apakah setelah melihat catur karo yang sudah di branding anda tertarik untuk memainkan catur karo?



Gambar IV.20 Pertanyaan 5
(Sumber : Rinanda Pratiwi, 2021)

Berdasarkan diagram diatas responden rata – rata menjawab dengan adanya *branding* ini masyarakat tertarik untuk memainkan permainan tradisional catur karo.