



PERANCANGAN LOGO 'BATAR FUN' SEBAGAI IDENTITAS VISUAL DALAM BOARD GAME MATEMATIKA

DESIGNING THE 'BATAR FUN' LOGO AS A VISUAL IDENTITY IN A MATH BOARD GAME

Eti Fitri Nurhandayani^{1*}, Asril², Rizwel Zam³

*Penciptaan dan Pengkajian Seni, Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Padang Panjang
Jl. Bahder Johan, Guguk Malintang, Kec. Padang Panjang Timur, Kota Padang Panjang, 27118
Sumatera Barat, Indonesia
etifitrin@gmail.com*

Abstrak

Game edukasi merupakan permainan yang dirancang untuk tujuan pendidikan. 'Batar Fun' sebagai salah satu *board game* yang dirancang dengan mengimplementasikan edukasi di dalamnya. 'Batar Fun' merupakan salah satu *board game* edukatif yang membahas mengenai pembelajaran matematika pada materi bangun datar. *Board game* dirancang untuk menarik minat belajar anak khususnya pada anak Sekolah Dasar kelas IV. Entitas ini diangkat karena melihat pada pentingnya matematika dalam berbagai aspek kehidupan yang menjadi tantangan tersendiri bagi sebagian besar anak. Namun dalam hal ini, *board game* tersebut belum memiliki identitas visual yang dapat merepresentasikan permainan itu sendiri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan identitas visual berupa logo pada permainan *Board Game* 'Batar Fun'. Metode perancangan merujuk kepada metode dari Robin Landa yaitu *Five Phases of the Graphic Design Process* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, *orientation, analysis, conceptual design, design development, dan implementation*. Hasil dari perancangan ini menghasilkan identitas visual berupa logo yang dapat mempresentasikan *board game* 'Batar Fun', media pendukung, dan media promosi lainnya guna mendukung dan memperkenalkan produk *board game* 'Batar Fun' kepada publik. Logo yang dihasilkan sudah sesuai dengan latar belakang *board game* sehingga dapat mempresentasikan isi dari *board game* tersebut. Logo juga memiliki tampilan yang simpel dan mudah untuk diingat oleh publik.

Kata Kunci: *Board Game, Identitas Visual, Logo Batar Fun*

Abstract

Educational games are games designed for educational purposes. 'Batar Fun' is a board game designed to implement education in it. 'Batar Fun' is an educational board game that discusses learning mathematics using flat shapes. Board game are designed to attract children's interest in learning, especially fourth grade elementary school. This entity was appointed because it saw the importance of mathematics in various aspects of life which is a challenge for most children. However, in this case, the board game does not yet have a visual identity that can represent the game itself. The aim of this research is to produce a visual identity in the form of a logo for the board game 'Batar Fun'. The design method refers to Robin Landa's method, namely the Five Phases of the Graphic Design Process which consists of 5 stages, namely, orientation, analysis, conceptual design, design development, and implementation. The result of this design produce a visual identity in the form of a logo that can represent the 'Batar Fun' board game, supporting media, and other promotional media to support and introduce the 'Batar Fun' board game product to the public. The resulting logo is in accordance with the board game background so that it can present the contents of the board game. The logo also has a simple appearance and is easy for the public to remember.

Keywords: *Batar Fun Logo, Board Game, Visual Identity*

PENDAHULUAN

Industri *board game* saat ini semakin diminati oleh banyak kalangan mulai dari anak-anak hingga dewasa. Meski di tengah berkembangnya industri *game* digital, pertumbuhan industri *board game* di Indonesia terus mengalami peningkatan sejak tahun 2015 (Tiffany,

Hartono, dan Sujatmiko 2019). Terlihat dari banyaknya tempat-tempat yang menyediakan berbagai macam *board game* seperti *board game cafe*. Di Indonesia sendiri sudah banyak pengembang *board game* lokal yang mulai bermunculan seperti Hompimpa Games, Mahavira Studio, Kummara





Studio, dan masih banyak lagi. *Board game* tersebut dirancang dengan kualitas yang tidak kalah dengan *game* internasional (Kelvin dan Hananto 2021). Selain itu, terdapat juga beberapa *board game* yang dirancang dengan mengangkat tema budaya, kisah-kisah lokal, serta edukasi sehingga bernilai positif dan dapat dimanfaatkan sebagai media belajar bagi para pemainnya.

Saat ini, *board game* edukatif sudah banyak digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak baik dalam sekolah maupun di luar sekolah. Banyak pengembang *board game* yang merancang *board game* edukatif. Seperti *board game* edukatif yang dirancang oleh (Wulandari, Purba, dan Rinanda 2021) tentang budaya Indonesia yang ditujukan untuk anak sekolah dasar. Selain itu, Rizkha dan Anggapuspa juga merancang *board game* edukatif mengenai pengenalan gizi seimbang yang ditujukan untuk anak usia 9-12 tahun (Rizkha and Anggapuspa 2022). Dalam hal ini penulis juga merancang sebuah *board game* edukatif mengenai pembelajaran matematika untuk anak Sekolah Dasar. *Board game* tersebut bernama 'Batar Fun'.

'Batar Fun' merupakan salah satu *board game* yang dirancang dengan mengimplementasikan edukasi di dalamnya. *Board game* tersebut dirancang dengan mengangkat tema pembelajaran matematika. Materi yang diintegrasikan dalam permainan ini yaitu luas dan keliling bangun datar yang terdiri dari persegi, persegi panjang, dan segitiga. Materi tersebut dipilih karena disesuaikan dengan pelajaran yang ada di kelas IV Sekolah Dasar sebagai target audiens dari *board game* 'Batar Fun'. Konsep verbal dari perancangan *board game* tersebut yaitu belajar sambil bermain dalam pembelajaran matematika. Seperti diketahui bahwasannya sebagian besar anak kurang berminat dalam belajar matematika dikarenakan matematika membutuhkan pemahaman yang relatif tinggi dibandingkan dengan pelajaran lainnya (Fadli, Suharno, dan Musadad 2017).

Oleh karena itu, untuk menarik minat belajar tersebut dibutuhkan inovasi dalam belajar seperti belajar sambil bermain. Konsep ini dipilih karena bermain merupakan hal yang sangat dekat dengan anak-anak, dengan mengkombinasikan konsep belajar sambil bermain ini akan memudahkan anak dalam menerima dan mengingat materi yang diberikan. Mekanisme permainan dalam *board game* cukup sederhana dengan jumlah komponen permainan yang tidak terlalu banyak sehingga permainan tersebut mudah untuk dipahami oleh targe audiens. *Board game* ini

juga memiliki pemilihan *art style* yang menarik perhatian. Namun dalam hal ini, *board game* belum memiliki identitas visual yang dapat merepresentasikan permainan itu sendiri. Identitas visual yang dimaksud salah satunya yaitu logo.

Keberadaan logo sebagai identitas visual ini menjadi esensial yang penting dalam memberikan persepsi kepada masyarakat atau target audiens, sehingga peka terhadap suatu *brand*. Hal ini dikarenakan identitas membuat masyarakat bisa membedakan, mengidentifikasi, serta mengenali suatu objek atau yang mewakilinya (Aulia, Afriwan, dan Faisal 2021). Identitas dapat dikatakan sebagai suatu karakteristik atau ciri khas pada suatu objek yang berfungsi sebagai pembeda. Tujuan dasar dari sebuah identitas visual yaitu sebagai *branding* yang membedakan, mengidentifikasi, serta membangun dan mempertahankan posisinya di pasar (Lemuela and Chandra 2023). Adanya identitas berupa visual pada *board game* 'Batar Fun' akan memudahkan masyarakat atau target audiens untuk mengingat dan mengenali produk tersebut, sehingga dapat membedakannya dengan produk lainnya. Identitas visual sebagai wajah pertama yang akan dilihat oleh publik. Oleh karena itu identitas yang baik dan konsisten akan memberikan pengaruh besar terhadap suatu *brand* tersebut.

Menurut Slack & Stegmaier dalam (Calvin, Hananto, dan Zuki 2022) menjelaskan bahwa selain berfungsi untuk menarik perhatian target audiens, visual yang konsisten antara tema dan permainan yang diangkat juga dapat mendorong pengalaman bermain bagi penggunaannya. Oleh karena itu, bentuk visual yang konsisten dalam *board game* 'Batar Fun' diharapkan dapat mendorong pengalaman bermain anak pada saat memainkannya. Hadirnya visual yang jelas pada *board game* 'Batar Fun' tentu dapat menarik minat dan perhatian anak dalam memilih *board game* tersebut. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, diperlukan sebuah perancangan identitas visual berupa logo pada *board game* 'Batar Fun' yang sesuai sehingga dapat mempresentasikan permainan tersebut.

METODE PENCIPTAAN

Metode dalam perancangan logo 'Batar Fun' ini menggunakan metode kualitatif guna mengumpulkan data. Menurut Wahidmurni dalam (Ahmad, Susanto, dan Candrawira 2023) metode penelitian kualitatif merupakan suatu metode dalam penelitian yang menggunakan objek secara alamiah dengan sumber data yang diperoleh dari hasil kuesioner, wawancara,





beberapa dokumen serta dapat menjelaskan isi dari penelitian, jenis penelitian, sumber, dan teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data tersebut berdasarkan studi pustaka dan observasi. Melalui studi pustaka, peneliti mencari data berupa literatur yang relevan dan berkaitan dengan topik yang dibahas sehingga diperoleh data berupa teori-teori terkait dengan logo dan data lainnya. Kemudian dilakukan observasi dimana dilakukan pengamatan pada produk utama yaitu *board game* matematika 'Batar Fun' serta pengamatan kepada beberapa logo permainan lainnya guna memperoleh data terkait dengan pemenuhan kriteria logo yang baik sehingga logo yang akan dirancang dapat memenuhi kriteria tersebut. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis SWOT (*Strengths, Weakness, Opportunities, Threats*).

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan logo 'Batar Fun' ini yaitu metode yang digagas oleh Robin Landa dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions*. Metode tersebut dikenal dengan 'Five Phases of The Graphic Design Process' yang terdiri dari 5 tahapan di antaranya yaitu *orientation, analysis, conceptual design, design development, dan implementation* (Sujanto et al. 2021; Alim and Chandra 2023; Cuaca, Warjoyo, and Darmono 2023). Pada tahap *orientation*, dimulai dengan mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam merancang logo 'Batar Fun'. Tahap *analysis* dilakukan dengan menganalisis data yang telah diperoleh pada tahap *orientation*. Dari hasil analisis tersebut perancang dapat menyusun *mind mapping* untuk keperluan dalam merancang desain. Pada tahap *conceptual design*, perancang mengumpulkan beberapa ide dan referensi untuk membangun konsep berdasarkan *mind mapping* yang telah disusun sebelumnya. Tahap *design development*, perancang melakukan visualisasi desain yang terdiri dari *thumbnail, rough sketch, comprehensive sketch, dan final design*. Tahap terakhir yaitu *implementation*, hasil dari rancangan tersebut kemudian diimplementasikan pada semua media mulai dari media pendukung baik dalam *merchandise* hingga media promosi lainnya. Implementasi desain ini dilakukan untuk menampilkan penggunaan logo 'Batar Fun' yang dapat diaplikasikan pada berbagai medium.

PROSES PERWUJUDAN KARYA

1. Identifikasi Data

Untuk merancang logo dari *board game* 'Batar Fun', diperlukan beberapa informasi tentang permainan itu sendiri. *Board game* 'Batar Fun' merupakan sebuah permainan papan yang dirancang untuk memberikan

edukasi atau pembelajaran matematika kepada pemainnya. Tujuan dari permainan ini yaitu untuk dapat menarik minat belajar anak terhadap matematika. Sebagai ilmu pengetahuan yang membutuhkan tingkat pemahaman yang relatif tinggi dibandingkan ilmu pengetahuan lainnya, sehingga sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam belajar matematika. Konsep utama dirancangnya *board game* 'Batar Fun' ini yaitu untuk memberikan inovasi berupa belajar sambil bermain dalam pembelajaran matematika. Konsep ini dipilih karena bermain merupakan hal yang sangat dekat dengan anak-anak. Melalui bermain, anak-anak akan dibawa ke perasaan bahagia sehingga berbagai macam materi akan lebih mudah diterima dan diingat (Wijaya, Agung, dan Cahyadi 2016).

Nama 'Batar Fun' sendiri memiliki makna yang dapat mempresentasikan permainan yang ada di dalamnya sehingga mudah untuk diingat. Batar merupakan singkatan dari bangun datar, sedangkan kata *fun* diambil dari bahasa Inggris yang memiliki arti menyenangkan, sehingga memiliki keterkaitan dengan tujuan dari permainan ini, yaitu belajar matematika secara menyenangkan. Ilustrasi yang ditampilkan dalam *board game* matematika ini didasarkan pada kata kunci *Fun* atau menyenangkan yaitu ilustrasi kartun 2D. Hal ini dikarenakan ilustrasi kartun cenderung digemari oleh anak-anak. Tema pada *board game* matematika ini menggunakan tema *carnival*. Pemilihan tema tersebut dikarenakan karnaval memberikan kesan ceria dan *fun* (menyenangkan) sehingga diharapkan dapat menarik perhatian target *audience* dari *board game* matematika ini yaitu anak sekolah dasar.

2. Analisis Data

Berdasarkan data yang telah diperoleh sebelumnya, maka dilakukan analisa data menggunakan analisis SWOT. Analisis tersebut dilakukan pada lingkup internal *board game* 'Batar Fun', seperti kekuatan dan kelemahan dari *board game* tersebut serta lingkup eksternal yang meliputi peluang serta ancamannya. Berikut hasil dari analisis SWOT yang dilakukan pada *board game* 'Batar Fun'.

a. Strengths (Kekuatan)

Kekuatan atau kelebihan dari *board game* 'Batar Fun' yaitu dapat digunakan sebagai media belajar anak pada pelajaran matematika. *Board game* 'Batar Fun' sebuah inovasi dalam pembelajaran matematika karena memiliki konsep belajar sambil bermain, dapat meningkatkan keterampilan berfikir anak, dan melatih anak untuk dapat memecahkan masalah, sehingga dapat mengatasi kelemahan konsep pemecahan



masalah matematis pada anak. Selain itu, *board game* 'Batar Fun' dapat menarik minat belajar anak, sehingga anak tidak takut untuk belajar matematika dan menjadikan pembelajaran tidak terkesan monoton. *Board game* 'Batar Fun' juga memiliki konsep yang *fun* atau menyenangkan, sehingga sesuai untuk menarik perhatian anak-anak.

b. Weakness (Kelemahan)

Kelemahan yang dimiliki oleh *board game* 'Batar Fun' saat ini yaitu belum mempunyai identitas visual yang dapat mempresentasikan permainan tersebut. Identitas visual yang dimaksud berupa logo. Hal ini dikarenakan identitas visual berperan penting dalam membedakan *board game* 'Batar Fun' dengan *board game* lainnya.

c. Opportunities (Peluang)

Board game 'Batar Fun' memiliki peluang untuk dapat digunakan sebagai media hiburan sekaligus belajar bagi anak. *Board game* tersebut dirancang sebagai media edukasi dan dapat digunakan baik dalam sekolah maupun di luar sekolah. Industri *board game* di Indonesia terus mengalami perkembangan hingga menembus pasar global. Hal ini menjadikan peluang besar bagi *board game* 'Batar Fun' untuk terus berkembang dan eksis dikalangan anak-anak hingga dewasa.

d. Threats (Ancaman)

Dengan berkembangnya industri *board game* di Indonesia, tentu terdapat banyak *board game* baru yang diciptakan oleh para pengembang dengan kualitas yang tidak kalah dengan *game* internasional. Munculnya berbagai macam *board game* ini dapat menjadi pesaing, sehingga menjadi ancaman tersendiri bagi perkembangan *board game* 'Batar Fun'.

Berdasarkan analisis SWOT yang dilakukan, *board game* 'Batar Fun' memiliki permasalahan utama yaitu tidak memiliki identitas visual. Oleh karena itu diperlukan perancangan identitas visual berupa logo yang mampu mempresentasikan *board game* tersebut, sehingga meningkatkan *brand awareness* serta dapat menarik minat konsumen melalui visual yang ditampilkan.

3. Konsep Rancangan

Konsep rancangan logo ditampilkan dengan gaya desain yang *funny* atau menyenangkan sehingga terkesan ceria. Hal ini dikarenakan agar dapat menyampaikan bahwa produk yang diwakilinya merupakan permainan yang menyenangkan. Meskipun materi yang termuat dalam permainan tersebut adalah matematika, namun konsep perancangan yang digunakan harus memberikan kesan ceria dan menyenangkan, sehingga dapat menarik minat

konsumen. Gaya desain yang *fun* memiliki keterkaitan dengan judul dari permainan *board game*. Perancangan logo 'Batar Fun' ini berfungsi sebagai identitas visual dari *board game*. Logo ini nantinya akan diterapkan pada seluruh media mulai dari media pendukung baik dalam *merchandise* hingga media promosi lainnya, agar identitas yang ditampilkan dapat bersifat konsisten.

Strategi promosi yang digunakan yaitu dengan memanfaatkan media sosial, salah satunya Instagram. Pemilihan Instagram sebagai salah satu strategi promosi merupakan pilihan yang efektif karena dalam Instagram menyediakan berbagai macam fitur yang dapat digunakan oleh *user* atau pengguna, seperti akun bisnis yang menyediakan fitur untuk mencantumkan alamat, kontak, serta *e-mail*, yang mempermudah konsumen untuk dapat melakukan interaksi. Tujuan kreatif dari perancangan ini yaitu untuk memperkenalkan produk *board game* kepada publik serta menampilkan *brand identity* sebagai identitas visual dari *Board game* 'Batar Fun'.

4. Visualisasi Desain

Setelah dilakukan riset untuk mendapatkan data mengenai *board game* 'Batar Fun', maka selanjutnya dilakukan visualisasi desain. Tahap visualisasi desain dalam perancangan logo 'Batar Fun' dimulai dengan membuat *mind mapping* dengan beberapa *keywords* atau kata-kata kunci guna memudahkan dalam mendapatkan bentuk yang menjadi inspirasi pada logo.



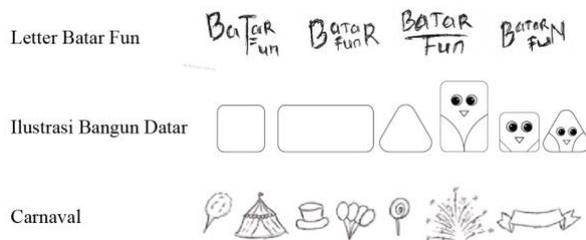
Gambar 1. Mind Mapping Logo 'Batar Fun'
(Nurhandayani, 2023)

Dari *mind mapping* tersebut, ditemukan beberapa *keywords* atau kata kunci dalam merancang logo 'Batar Fun' yaitu *carnaval*, bangun datar (segitiga, persegi, dan persegi panjang), san serif, serta *full colour*. Setelah itu dibuat beberapa *thumbnail* atau sketsa dasar dari logo yang akan dirancang. *Thumbnail* yaitu pembuatan beberapa sketsa dasar berdasarkan beberapa kata kunci yang diperoleh dari *mind mapping* pada saat riset sebelumnya (Subianto dan Rosita 2023). *Thumbnail* berperan sebagai panduan dalam merancang sketsa logo. Tahap





pembuatan *thumbnail* ini merupakan bagian yang terpenting dari perancangan, hal ini dikarenakan pada tahap inilah perancang mendapatkan beberapa ide dasar yang nantinya akan dikembangkan kembali sehingga membentuk beberapa alternatif logo yang menjadi lebih tertuju pada hasil yang diinginkan. Semua hal yang berkaitan dengan *keywords* atau kata kunci yang ada dapat dituangkan dalam sketsa dasar.



Gambar 2. Thumbnail Logo 'Batar Fun'
(Nurhandayani, 2023)

Setelah itu, masuk pada tahap *rough sketch* logo. *Rough sketch* merupakan rangkaian hasil dari *thumbnail* yang kemudian disusun menjadi kesatuan yang membentuk logo. *Rough sketch* dibentuk berdasarkan gabungan dari *thumbnail* (Rahmadianto, 2021). *Rough sketch* dalam perancangan ini dibentuk berdasarkan gabungan dari beberapa elemen yang telah dibuat pada tahap sebelumnya yaitu tahap *thumbnail*. Gabungan dari beberapa elemen tersebut disusun sehingga menghasilkan beberapa alternatif logo yang nantinya akan dipilih untuk menjadi desain final.



Gambar 3. Rough Sketch Logo 'Batar Fun'
(Nurhandayani, 2023)

Dari beberapa opsi sketsa logo yang telah disusun pada tahap *rough sketch*, akan dipilih salah satu desain logo yang dianggap paling sesuai dengan latar belakang dan makna yang ingin disampaikan kepada konsumen. Sketsa logo pertama dipilih karena dianggap sesuai serta dapat mempresentasikan produk yang diwakilinya yaitu *board game* 'Batar Fun'. Selain itu sketsa tersebut memiliki tampilan yang simpel sehingga dapat digunakan di berbagai macam media baik di media dengan ruang kecil maupun

besar. Sketsa tersebut memiliki tingkat legibility yang jelas. Desain logo yang terpilih akan dikembangkan lagi dengan proses digitalisasi pada tahap selanjutnya yaitu *comprehensive sketch*.



Gambar 4. Comprehensive Sketch Logo 'Batar Fun'
(Nurhandayani, 2023)

Tahap selanjutnya adalah komputerisasi, di mana hasil dari sketsa logo pada tahap *rough sktech* kemudian dimasukkan ke dalam laptop untuk dilakukan digitalisasi menggunakan *software* desain. Dalam hal ini *software* desain yang digunakan yaitu *Adobe Illustrator*. *Adobe Illustrator* digunakan untuk membuat logo vektor yang beresolusi tinggi, sehingga logo yang dihasilkan tampak terlihat jelas dan tidak pecah. Sama halnya seperti pada tahap *rough sketch*, terdapat beberapa alternatif logo yang dihasilkan, dan akan dipilih salah satu untuk menjadi logo final. Pada tahap digitalisasi logo dengan menggunakan komputerisasi ini, terdapat beberapa tambahan elemen tertentu yang sebelumnya tidak termuat dalam *rough sketch*. Hal ini dikarenakan logo yang dirancang masih memiliki ruang kosong sehingga elemen tambahan yang diterapkan berfungsi untuk mengisi kekosongan tersebut. Berikut adalah hasil akhir dari logo yang dirancang.



Gambar 5. Final Logo 'Batar Fun'
(Nurhandayani, 2023)

Logo yang dihasilkan memiliki konsep yang *funny* dan *friendly*. Logo terdiri dari *logotype* dengan tambahan beberapa elemen. Jenis huruf yang digunakan merupakan jenis sans serif dengan ketebalan huruf yang hampir sama, sedangkan font yang digunakan yaitu *Poetsen One* karena memiliki keterbacaan yang jelas, *simple*, *flexible*, dan *modern*. Huruf B pada kata 'Batar' dimodifikasi dengan memberi tekstur permen atau gula kapas. Hal ini dikarenakan makanan manis sering dicari oleh anak-anak ketika berada di *carnaval*. Terdapat garis yang melingkari logo, hal ini dimaksudkan untuk menunjukkan sifat permainan bahwa permainan ini dapat dimainkan oleh anak baik dari anak dengan kemampuan tinggi, sedang, hingga



rendah. Konsep warna yang digunakan adalah *full colour* dengan warna-warna cerah guna memberikan kesan ceria dan *fun* sehingga memiliki keterkaitan dengan tujuan dari *board game* tersebut. Selain itu, warna cerah juga sangat dekat dengan anak-anak.

5. Implementasi

Tahap selanjutnya adalah implementasi. Implementasi merupakan penerapan atau pengaplikasian hasil dari rancangan yang telah dibuat pada media-media komunikasi visual sesuai dengan kebutuhan (Ningtiyas, Pujiyanto, dan Wibawa 2020). Selain itu, implementasi media juga berperan sebagai media promosi baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Dalam hal ini, media yang digunakan untuk mengimplementasikan hasil rancangan yaitu berupa media promosi di media sosial hingga media pendukung seperti *merchandise*. Konsistensi dalam penggunaan identitas visual sangat diperlukan pada tahap implementasi desain.

WUJUD KARYA

1. GSM (*Graphic Standard Manual*)

Graphic Standard Manual atau panduan standar grafis digunakan untuk berbagai keperluan dalam dunia desain grafis, terutama dalam membangun identitas visual suatu *brand* atau perusahaan. Fungsi dari GSM diantaranya yaitu menjaga konsistensi visual, memadukan penggunaan elemen visual, mempermudah kolaborasi, melindungi identitas visual *brand*, dan meningkatkan efisiensi. GSM berisi beberapa informasi mengenai *brand*, penjelasan logo, panduan identitas yang harus diikuti, serta penerapannya dalam media. Berikut merupakan GSM dalam logo 'Batar Fun'.



Gambar 6. *Graphic Standard Manual*
(Nurhandayani, 2023)

2. Media Pendukung

Berikut adalah beberapa contoh penerapan logo 'Batar Fun' dalam botol minum atau *tumbler*, *tote bag*, gelas, baju, dan sampul buku tulis.



Gambar 7. Aplikasi Logo 'Batar Fun' pada *Tumbler*
(Nurhandayani, 2023)

Pengimplementasian logo pada botol minum dikarenakan barang tersebut sering dibawa oleh setiap orang baik anak-anak hingga dewasa. Media tersebut sangat mendukung dalam promosi *board game* 'Batar Fun' kepada publik. Botol minum memiliki nilai guna yang tinggi, diantaranya yaitu mudah untuk dibawa kemana-mana, menjadi media promosi yang efektif karena banyak orang membawa botol minum saat beraktivitas, serta dapat digunakan kembali sehingga ramah lingkungan.



Gambar 8. Aplikasi Logo 'Batar Fun' pada *Tote Bag*
(Nurhandayani, 2023)

Sama halnya seperti botol minum, *tote bag* juga merupakan barang yang sering dibawa oleh kebanyakan orang. Oleh karena itu, pemilihan *tote bag* sebagai media promosi sangat efektif digunakan. Ketika seseorang menggunakan *tote bag* tersebut, secara tidak langsung akan turut membantu mempromosikan *board game* kepada orang lain.





Selain itu, penggunaan *tote bag* cenderung lebih ramah lingkungan, sehingga dapat mengurangi sampah plastik.



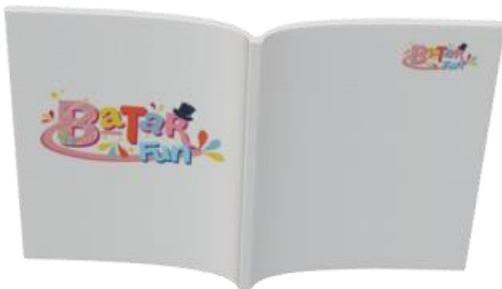
Gambar 9. Aplikasi Logo 'Batar Fun' pada Gelas
(Nurhandayani, 2023)

Pengimplementasian logo pada gelas dikarenakan barang tersebut sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Gelas termasuk barang yang setiap saat digunakan oleh kebanyakan orang. Penggunaan gelas sebagai media promosi dapat membantu membangun identitas yang kuat dan mudah diingat oleh target audiens.



Gambar 10. Aplikasi Logo 'Batar Fun' pada Baju
(Nurhandayani, 2023)

Baju dipakai di mana saja dan kapan saja, sehingga memungkinkan *board game* 'Batar Fun' untuk menjangkau target audiens yang lebih luas.



Gambar 11. Aplikasi Logo 'Batar Fun' pada Sampul Buku
(Nurhandayani, 2023)

Sampul buku tulis menjadi media promosi yang efektif untuk anak-anak sebagai target audiens dari *board game* ini. Penggunaan sampul buku tulis sebagai media promosi *board game* 'Batar Fun' sangat sesuai dikarenakan buku tulis selalu digunakan oleh anak terutama untuk kegiatan belajar baik di sekolah maupun di rumah.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Keberadaan logo sebagai identitas visual ini menjadi hal yang penting dalam memberikan persepsi kepada konsumen. *Board game* 'Batar Fun' sebagai *board game* edukatif belum memiliki identitas visual, salah satunya logo. Adanya identitas berupa visual pada *board game* 'Batar Fun' akan memudahkan anak untuk mengingat dan mengenali permainan tersebut. Berdasarkan hasil perancangan logo 'Batar Fun' sebagai identitas visual *board game* matematika, diperoleh bahwa logo yang dihasilkan sudah memenuhi kriteria logo yang baik yaitu simpel dan telah mempresentasikan permainan tersebut. Logo 'Batar Fun' yang simpel dapat memudahkan anak dalam mengenali dan mengingat permainan tersebut. Logo yang dihasilkan memiliki konsep yang *funny* dan *friendly*. Kesan logo yang ceria dan *fun* ini memiliki keterkaitan dengan tujuan *board game* tersebut. Media utama yang dihasilkan dari perancangan ini adalah logo. Namun, dirancang juga media pendukung lainnya guna membantu dalam pengimplementasian logo.

Desain logo 'Batar Fun' ini sangat bermanfaat dalam upaya memperkenalkan *board game* tersebut kepada konsumen. Dengan adanya logo tersebut menjadikan *board game* yang dirancang memiliki identitas, sehingga dapat membedakannya dengan *board game* yang sudah ada. Logo juga berfungsi untuk meningkatkan daya tarik konsumen terhadap *board game* tersebut. Konsumen akan lebih mudah mengingat suatu produk jika produk tersebut memiliki logo yang jelas dan konsisten dalam penggunaannya. Oleh karena itu, sebuah logo pada suatu *brand* dapat berfungsi sebagai salah satu alat promosi yang umumnya digunakan untuk mempresentasikan produk kepada konsumen.

2. Saran

Pada penelitian selanjutnya, peneliti harus memperhatikan efektivitas logo dalam berbagai konteks, seperti implementasi pada media yang berbeda baik dalam media cetak, media digital,



maupun tiga dimensi. Selain itu, dalam proses desain logo perlu dilakukan riset secara lebih mendalam.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, Asrullah, Aldo Susanto, and Erwin Candrawira. 2023. "Iklan Layanan Masyarakat Terkait Pentingnya Investasi Digital." *Jurnal Desain* 10(3): 493–512.
- Alim, Bulan, and Edy Chandra. 2023. "Rebranding Umkm Mentai Melalui Perancangan Identitas Visual." *Gorga : Jurnal Seni Rupa* 12(1): 174.
- Aulia, Fauzan, Hendra Afriwan, and Dini Faisal. 2021. "Konsistensi Logo Dalam Membangun Sistem Identitas." *Gorga : Jurnal Seni Rupa* 10(2): 439–44.
- Calvin, L, B A Hananto, and C D Zuki. 2022. "Analisis Kebutuhan Perancangan Identitas Visual Pada Board Game 'Antapura: Poerwakala.'" *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (KOMA DKV) 2*: 288–93.
- Cuaca, Michelle Angela, Jayanto Ginon Warjoyo, and Budi Darmo. 2023. "Perancangan Ulang Identitas Visual Sebuah Usaha Elektronik Rumah Tangga." *Gorga : Jurnal Seni Rupa* 12(1): 26.
- Fadli, Arizal, Suharno, and Akhmad Arif Musadad. 2017. "Deskripsi Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Role Play Game Education Untuk Pembelajaran Matematika." *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan* (1): 52–57.
- Kelvin, and Brian Alvin Hananto. 2021. "Perancangan Ulang Brand Identity Board Board 'Si Anak Nakal.'" *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual* 1(1): 472–81.
- Lemuella, Jemima Katherine, and Edy Chandra. 2023. "Perancangan Identitas Visual Layanan Mobile Grooming Hi Pets." *Gorga : Jurnal Seni Rupa* 12(02).
- Ningtiyas, Retnoningtiyas, Pujiyanto Pujiyanto, and Mahendra Wibawa. 2020. "Sebuah Perancangan Brand Identity Oina Craft Sebagai Identitas Perusahaan Kriya Di Kota Malang." *MAVIS : Jurnal Desain Komunikasi Visual* 2(2): 58–66.
- Rahmadianto, Sultan Arif. 2021. "Perancangan Logo Dan Media Promosi Le Jaune Patisserie." *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia* 4(2): 59–68.
- Rizkha, Ida Aminahrul, and Meirina Lani Anggapuspa. 2022. "Perancangan Board Game Pengenalan Gizi Seimbang Sebagai Media Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun." *Jurnal Barik* 4(1): 175–89.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/arti>
- cle/view/48614.
- Subianto, Ismail Bambang, and Dhika Quarta Rosita. 2023. "Redesain Logo UMKM A4 Photography." *Jurnal Desain* 10(3): 627.
- Sujanto, Angela Maria Nadya et al. 2021. "Perancangan Poster Dan Kalender Sebagai Bentuk Implementasi Display Type Malangka Berdasarkan Studi Vernakular Tana Toraja." *delite: Journal of Visual Communication Design Study & Practice* 1(2): 69–76.
- Tiffany, F, M Hartono, and G Sujatmiko. 2019. "Perancangan Board Game Sebagai Souvenir Khas Kota Surabaya." *Calyptra* 7(2): 1434–45.
- Wijaya, Priscilia, Arief Agung, and Jacky Cahyadi. 2016. "Perancangan Board Game Untuk Mengenalkan Rambu Lalu Lintas Terhadap Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal DKV Adiwarna* 1(8): 1–8.
- Wulandari, Murini, Ayu Purba, and Rinanda. 2021. "Perancangan Board Game Edukatif Tentang Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar." *Jurnal FSD* 2(1): 163–76. <https://ejournal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/FSD/article/view/1197>.

