

PERANCANGAN *SOUVENIR* KARTU REMI “*INDONESIAN PANORAMA AND CULTURE SERIES*” SEBAGAI MEDIA PROMOSI KEBUDAYAAN INDONESIA DI PERUSAHAAN BEST INDONESIAN GIFT

Kadek Kana Semaraniya Gayatri¹, : Gede Bayu Segara Putra²,
Putu Wahyuning Sri Purnami³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia
Denpasar, Jln. Nusa Indah Denpasar, 80235, Indonesia.

E-mail : kana.gayatri@gmail.com

Abstrak

Pembuatan *souvenir* permainan Kartu Remi dengan mengangkat tema keindahan panorama serta kebudayaan Indonesia sebagai implementasi kecintaan terhadap budaya serta panorama Indonesia. Konsep Kartu Remi dengan mengangkat tema "*Indonesian and Culture Series*" bertujuan untuk menciptakan sebuah media permainan yang tidak hanya menghibur, tetapi juga berfungsi sebagai sarana promosi kebudayaan dan kekayaan alam Indonesia. Melalui kartu-kartu ini tujuan utama adalah memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan bagi pemain, sembari memperkenalkan dan melestarikan warisan budaya di nusantara, dengan demikian, Kartu Remi ini menjadi lebih dari sekadar permainan kartu biasa, melibatkan pemain dalam suatu perjalanan budaya yang mendalam dan menghidupkan kembali keindahan serta kearifan lokal Indonesia. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Melalui metode kualitatif ini, mahasiswa mendapatkan data berupa hasil observasi, wawancara serta dokumentasi yang nantinya akan berguna saat proses perancangan Kartu Remi. Hasil akhir berupa media nondigital yang dapat digunakan langsung sebagai permainan. Kesimpulan dari *souvenir* desain kemasan Kartu Remi dengan tema "*Indonesian and Culture Series*" adalah, produk ini mampu menjadi media efektif untuk mempromosikan kekayaan dan kebudayaan Indonesia. Melalui desain kemasan yang menarik, Kartu Remi ini tidak hanya berfungsi sebagai permainan yang menghibur, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang memperkenalkan keindahan warisan budaya Indonesia. Melalui gambar-gambar yang menggambarkan elemen-elemen khas Indonesia, seperti tradisi, tarian tradisional, atau keindahan alam, *souvenir* ini mampu menjadi media yang membangkitkan rasa bangga dan cinta akan warisan budaya.

Kata Kunci : *Kartu Remi, Kebudayaan Indonesia, BIG*

Abstract

The creation of playing card souvenirs featuring the beauty of the landscape and culture of Indonesia reflects a commitment to the love of Indonesian culture and scenery. The concept of playing cards with the theme "Indonesian and Culture Series" aims to create a gaming medium that not only entertains but also serves as a means of promoting Indonesian culture and natural wealth. Through these cards, the primary goal is to provide players with an enjoyable gaming experience while introducing and preserving cultural heritage in the archipelago. Thus, these playing cards become more than just ordinary cards, involving players in a deep cultural journey and reviving the beauty and local wisdom of Indonesia. The method used is qualitative research. Through this qualitative method, students obtain data through observation, interviews, and documentation, which will be useful during the design process of the playing cards. The final result is a non-digital medium that can be used directly for gameplay. In conclusion, the design of the playing card souvenir packaging with the theme "Indonesian and Culture Series" is effective in promoting the wealth and culture of Indonesia. Through an engaging packaging design, these playing cards serve not only as entertaining games but also as educational tools that introduce the beauty of Indonesian cultural heritage. By depicting elements such as traditions, traditional dances, or natural beauty, this souvenir becomes a medium that instills pride and love for cultural heritage.

Keywords: Remi Card, Indonesian Culture, BIG

PENDAHULUAN

Pengertian *souvenir* dalam kamus *The Collins Cobuild Dictionary* (2009), dijelaskan bahwa : “*Souvenir is usually small and relatively inexpensive article given kept or purchased as a reminder of a place visited, an occasion, etc*” (*souvenir* merupakan benda yang relatif kecil dan harganya tidak mahal, untuk dihadiahkan, disimpan, atau dibeli sebagai kenang-kenangan).

Mengutip dari artikel Dan Nosowitz (2020), yang berjudul “*Playing Cards Around The World and Through the Ages*”, Kartu Remi adalah set kartu seukuran genggam tangan yang digunakan untuk permainan kartu. Kartu Remi juga dapat digunakan di dalam kegiatan lain, seperti sulap, permainan papan, dan pembuatan rumah kartu. Kata “remi” itu sendiri adalah nama salah satu permainan kartu. Sejarah serta letak Kartu Remi masih menjadi perdebatan yang belum terselesaikan karena belum adanya suatu pembahasan yang meyakini perihal sejarah, letak awal mula ditemukannya Kartu Remi dan penemu permainan Kartu Remi, namun banyak yang meyakini bahwa Kartu Remi

pertama kali dibuat di Tiongkok pada abad ke-9 atau ke-10.

Desain Kartu Remi mengangkat tema keindahan panorama dan kebudayaan Nusantara sebagai bentuk dalam memperkenalkan keanekaragaman kekayaan budaya serta alam yang Indonesia miliki, terlebih Indonesia memiliki kekayaan sumber daya alamnya yang melimpah dengan panorama yang begitu indah, tak heran Indonesia banyak dikunjungi turis mancanegara. Gambar yang ditampilkan pada Kartu Remi berupa keindahan alam dari Sabang sampai Merauke. Pada desain *Queen, Jack dan King*, menggunakan kebudayaan Indonesia meliputi tarian serta tradisi Indonesia yang beraneka ragam. Proyek ini bertujuan untuk memperluas ilmu pengetahuan serta pengalaman di bidang desain grafis sehingga mampu mengembangkan kemampuan serta minat dalam dunia desain grafis.

Perusahaan BIG telah mengemukakan tujuan yang jelas dalam proses pengumpulan data. BIG menginginkan untuk mengembangkan desain Kartu Remi beserta dengan desain kemasannya. Konsep desain yang diinginkan adalah mengangkat unsur

kebudayaan Indonesia, termasuk panorama alam dan budaya lokal. Melalui cara ini, BIG ingin mengundang turis lokal maupun domestik untuk mengenal kekayaan budaya Indonesia dengan cara yang menarik melalui kartu bertema Indonesia ini.

METODE

Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2018, p. 12), metode kualitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk memahami keseluruhan bagian yang terjadi di lapangan pada konteks yang sebelumnya belum pernah diteliti. Proyek karya media promosi Kartu Remi diwujudkan dengan melakukan langkah-langkah pengumpulan data berupa metode observasi, wawancara dan dokumentasi.

Observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui pengamatan. Melalui metode observasi ini, mahasiswa mendokumentasikan foto-foto yang dapat digunakan dalam mengumpulkan sejumlah informasi yang nantinya berguna dalam proses

pembuatan media promosi Kartu Remi, serta artikel. Adapun metode wawancara yang dilakukan selama proses pengumpulan data. Definisi wawancara yang dikemukakan oleh Stewart dan Cash (2020) wawancara adalah proses komunikasi interaksional antara dua pihak, dengan satu pihak yang memiliki tujuan dengan dilakukannya proses wawancara sebagai sumber penggalian data. Hasil wawancara cara mahasiswa mendapatkan informasi seputar konsep kasar yang ingin diterapkan pada desain Kartu Remi, penggunaan warna dasar serta bentuk dari kemasan digunakan.

Suharimi Arikunto (2006:158), metode dokumentasi didefinisikan sebagai teknik pengumpulan data yang berfokus pada berbagai jenis catatan, transkrip, buku, surat kabar. Konteks penelitian ini, mahasiswa telah memilih untuk menggunakan metode dokumentasi sebagai media dalam menggali data yang relevan dengan proyek di Perusahaan BIG. Melalui bantuan metode dokumentasi ini, mahasiswa mendokumentasikan berupa foto referensi dari seri Kartu Remi pertama yang data dijadikan acuan dalam proses perancangan Kartu Remi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep

Konsep Kartu Remi yang mengangkat tema "*Indonesian Panorama And Culture Series*." Guna memperkuat kesan kelokalan Nusantara, tak lupa untuk menambahkan *pattern* batik pada kemasan, serta motif ornamen Nusantara pada kartu *Jack*, *Queen* dan *King* Melalui konsep tersebut gaya visual yang terdapat pada desain Kartu Remi lebih mengutamakan konsep berupa gambar fotografi dari kebudayaan serta panorama Indonesia.

Upaya untuk memperkuat kesan lokal Nusantara tampak dalam penambahan motif batik pada kemasan dan ornamen Nusantara pada kartu *Jack*, *Queen*, dan *King*, serta desain belakang kartu remi dengan ilustrasi Burung Garuda yang dipadukan dengan kolase dari ikon di setiap daerah di Indonesia. Hal ini tidak hanya memberikan sentuhan estetika yang unik, tetapi juga memberikan pengalaman yang lebih dalam terkait dengan budaya Indonesia, Adanya *pattern* batik dan ornamen Nusantara pada Kartu Remi ini menciptakan identitas visual yang khas dan memperkaya nilai artistik dari produk.

Media *souvenir* Kartu Remi bukan hanya sekadar alat permainan, tetapi juga menjadi media dalam menggambarkan kekayaan budaya dan keindahan alam Indonesia. Konsep "*Indonesian Panorama And Culture Series*" tidak hanya menciptakan produk yang menarik secara visual, tetapi juga memperkuat ikatan emosional antara pengguna dan kekayaan serta kebudayaan Indonesia, sehingga mampu menciptakan media promosi kebudayaan Indonesia secara efektif dan menyenangkan.

Proses Perancangan

1. *Brainstorming*

Berikut merupakan gambaran dari hasil proses *brainstorming* yang dimulai dari mengambil ide dari kata "Indonesia" sebagai kata kunci utama, yang berhubungan dengan *souvenir* Kartu Remi. Unsur kelokalan Indonesia lebih ditonjolkan seperti ornamen Nusantara, Batik Solo, gambar panorama dan kebudayaan Indonesia.

d. Hasil



Gambar 5. Hasil
(Sumber : Dokumentasi mahasiswa)

Setelah melewati proses *brainstorming*, sketsa, dan tahap *layouting*, maka terciptalah hasil akhir dari desain kemasan, Kartu Remi dan desain belakang kartu.

Ilustrasi

Ilustrasi pola yang terletak di latar belakang menggunakan motif batik yang khas dari daerah Solo, dikenal sebagai Batik Kawung. Motif Batik Kawung ini terinspirasi dari buah kolang-kaling, dan dipilih untuk menghiasi latar belakang dengan keindahan dan makna simbolisnya. Tidak hanya mempercantik latar belakang, motif Batik Kawung juga menciptakan nuansa tradisional yang memukau, selain itu motif batik lainnya seperti motif Batik Riau, diposisikan dengan indah pada bagian

sisi kanan dan kiri kemasan. Kombinasi harmonis antara Batik Kawung dan Batik Riau menciptakan desain yang menggabungkan keunikan dari dua daerah berbeda, menambahkan nilai seni dan keberagaman pada desain kemasan ini.

b. Warna

Penggunaan warna dasar Merah Maroon digunakan atas dasar kekuatan, keberanian, dan kehangatan. Makna yang terkandung pada penggunaan warna Merah Maroon yaitu menciptakan desain kemasan dengan kesan yang kuat dan penuh semangat, selain itu menciptakan identitas yang kuat dan mudah dikenali bagi konsumen. Melalui hal tersebut, penggunaan warna Merah Maroon dalam desain kemasan tidak hanya menambah nilai ke-estetikaan saja, melainkan juga menjadi media dalam menyampaikan pesan dan nilai-nilai pada produk.

c. Tipografi



Gambar 6 Font super corn
(Sumber : Dokumentasi mahasiswa)

Font sans serif bold dipilih untuk memberikan kesan keberanian dan kekuatan, sekaligus mempertahankan nuansa yang tidak terlalu kaku. Font yang digunakan yaitu Super Com. Keputusan ini sejalan dengan keinginan klien untuk menggunakan jenis *font* yang kuat namun tidak terkesan formal. Melalui hal tersebut, pemilihan *font* tidak hanya memenuhi ekspektasi klien, tetapi juga menyelaraskan desain dengan nilai-nilai yang ingin dihadirkan oleh produk tersebut. *Font* ini berperan sebagai elemen visual yang mencerminkan karakter unik, sehingga memberikan tingkat keterbacaan yang jelas, meningkatkan daya tarik serta keestetikan pada desain.

d. *Layout*

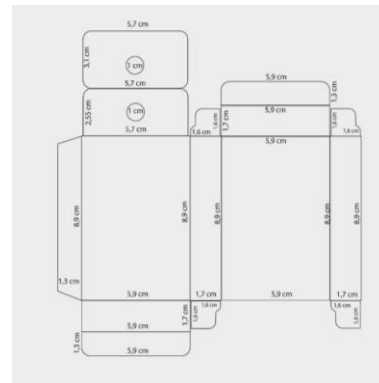
Layout yang digunakan pada desain kemasan ini lebih memfokuskan pada peletakan objek di tengah dengan memikirkan keseimbangan antara objek satu dengan lainnya. Titik fokus pada desain terletak pada bagian depan yang lebih memfokuskan pada ilustrasi peta Indonesia, serta beberapa contoh kartu. *Headline* dengan tulisan “Indonesia” terdapat pada bagian depan atas untuk menarik perhatian konsumen, sedangkan *subheadline* terdapat pada bagian bawah yang bertuliskan

“*Panorama and Culture Series*” serta “*Playing Cards*”.

Penjelasan produk diletakkan pada bagian belakang, sisi kanan dan kiri, serta atas dan bawah. Hal ini digunakan untuk menjelaskan isi dari produk yang berada di dalam kemasan, dengan tulisan yang dapat dibaca melalui berbagai sisi. Pada belakang kemasan lebih memfokuskan pada informasi mengenai produk, *link* website, logo perusahaan BIG, *barcode* serta contoh desain kartu.

e. *Ukuran*

Ukuran kemasan dengan satuan centimeter, yang dijabarkan berupa gambar sebagai berikut :



Gambar 7 Gambar ukuran kemasan (Sumber : Dokumentasi mahasiswa)

2. Kartu Remi



Gambar 8 Gambar Kartu Remi
(Sumber : Dokumentasi mahasiswa)

Awal mula konsep Kartu Remi dengan mengangkat tema "*Indonesian and Culture Series*" bertujuan untuk menciptakan sebuah media permainan yang tidak hanya menghibur, tetapi juga berfungsi sebagai sarana promosi kebudayaan dan kekayaan alam Indonesia. Melalui kartu-kartu ini tujuan utama adalah memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan bagi pemain, sembari memperkenalkan dan melestarikan warisan budaya di nusantara, dengan demikian, Kartu Remi ini menjadi lebih dari sekadar permainan kartu biasa, melibatkan pemain dalam suatu perjalanan budaya yang mendalam dan menghidupkan kembali keindahan serta kearifan lokal Indonesia.

a. Ilustrasi

Pada desain Kartu Remi tidak menggunakan ilustrasi grafis dalam memvisualisasikan tampilan dari tema Kartu Remi. Melalui hal tersebut, bentuk tampilan kartu lebih mengedepankan pada media gambar atau foto. Penggunaan gambar yang dipilih berdasarkan perwakilan dari kekayaan alam pada setiap daerah di Nusantara seperti, Bali, Jawa Timur, Jawa Barat, Jawa Tengah, Kalimantan, Sumatra, Lombok, Maluku, Papua dan masih banyak lagi. Gambar dari panorama Indonesia berupa pantai, pegunungan, air terjun, sungai, sawah, tempat ibadah, serta tarian dan tradisi pada daerah tertentu. Adapun konsep Adapun unsur visual desain dalam perancangan yang digunakan pada desain Kartu Remi sebagai berikut :

b. Warna

Pemilihan warna dalam desain Kartu Remi dirancang dengan berbagai variasi tidak terbatas pada satu jenis warna saja. Hal ini bertujuan guna memberikan sentuhan kreatif dan estetika yang lebih beragam. Dengan menggunakan palet warna yang beragam, mampu meningkatkan daya tarik visual bagi para pemain. Desain

Kartu Remi yang mencakup beragam warna tidak hanya menciptakan pengalaman bermain yang lebih menarik, tetapi juga ingin menonjolkan keindahan warna asli dari panorama Indonesia yang begitu beragam, serta sensasi permainan yang berbeda-beda pada setiap kartunya. Hal tersebut mampu menghasilkan perpaduan warna yang harmonis antara satu kartu dengan kartu lainnya

c. Tipografi



Gambar 9 Font Wonderland
(Sumber : Dokumentasi mahasiswa)



Gambar 10 Font Congestion
(Sumber : Dokumentasi mahasiswa)

Pada desain depan tampilan kartu remi menggunakan dua jenis tipografi yang berbeda. Bagian angka serta huruf A, J, Q dan K menggunakan tipe tipografi yang lebih tegas dengan jenis *font* sans serif. Penggunaan jenis *font* ini sengaja dipilih karena tidak

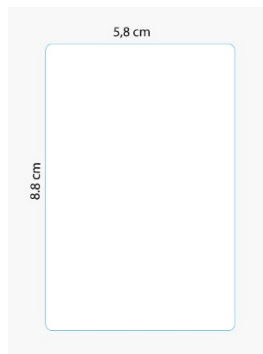
mengurangi tingkat keterbacaan pada tulisan, sehingga, meskipun latar belakang cenderung memiliki banyak warna dan bentuk, hal ini masih bisa terlihat, selain itu, penggunaan *outline* serta *shadow* semakin menegaskan huruf. Pada tulisan untuk nama pemandangan menggunakan tulisan dengan tipe *font* sans serif dengan bentuk ujung hurufnya yang melengkung.

d. Layout

Tata letak desain Kartu Remi disesuaikan dengan tata letak Kartu Remi pada umumnya. Pada keterangan jenis kartu berapa di bagian pojok kiri atas, serta pojok kanan bawah, dengan ukuran yang lebih besar serta jenis *font* yang berbeda. Pada bagian keterangan untuk menandakan nama tempat pada gambar, diletakkan pada bagian kanan atas, ikon untuk menandakan perbedaan kartu Hati, Wajik, Sekop dan Keriting berada di pojok kanan atas dan pojok kiri atas. Perbedaan antara kartu urut 2 sampai 10 dan As, dengan kartu *Jack*, *Queen* dan *King* berada pada penambahan ornament Nusantara yang diletakkan pada pojok kiri atas dan pojok kanan bawah, yang dimana letak ini bersebrangan dengan ikon dan keterangan jenis kartu.

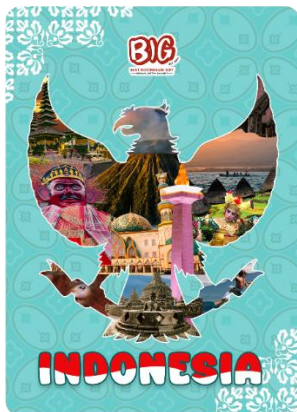
e. Ukuran

Ukuran pada lebar dan tinggi kartu ditentukan oleh *vendor* yang menangani proses pencetakan kartu. Ukuran ini sudah sesuai dengan ukuran Kartu Remi pada umumnya. Ukuran yang digunakan yaitu tinggi 8,8 cm dan lebar 5,8 cm.



Gambar 11 Ukuran Kartu Remi
(Sumber : Dokumentasi mahasiswa)

3. Desain Belakang Kartu Remi



Gambar 12 Desain belakang Kartu Remi
(Sumber : Dokumentasi mahasiswa)

Desain pada belakang kartu menggunakan konsep penggabungan dari beberapa gambar yang

mewakiliikan setiap daerah di Indonesia dengan beragam kekayaan alam serta budaya Indonesia. Gambar-gambar tersebut digabungkan hingga membentuk kolase yang menyerupai bentuk dari Burung Garuda. Guna semakin menambahkan kesan kelokalan Indonesia, terdapat latar belakang berupa batik Kawung Solo, dan batik Riau.

a. Ilustrasi

Pemilihan bentuk Burung Garuda sebagai lambang negara pada kartu ini memiliki tujuan yang mendalam, yakni untuk memperkuat identitas dan ciri khas Indonesia, selain itu, penambahan pola batik pada kartu semakin menonjolkan kekayaan budaya Indonesia. Motif batik dengan keindahan dan keunikan coraknya mampu meningkatkan nilai keestetikaan serta kelokalan Indonesia pada desain kartu.

b. Warna

Warna *tosca* dipilih dengan sengaja untuk merepresentasikan keindahan alam dan keanekaragaman Indonesia. *Tosca* mampu menciptakan nuansa yang menenangkan sekaligus memberikan kesan segar, tidak hanya itu, warna *tosca* juga sebagai bentuk

representasi kekayaan alam tropis dan keindahan pulau-pulau yang tersebar di Nusantara. Pada tulisan Indonesia menyesuaikan dengan warna bendera Indonesia yaitu merah putih, perpaduan yang kontras antara warna latar belakang dengan tulisan Indonesia mampu meng-*highlight* tulisan melalui jarak yang tidak terlalu dekat.

c. Tipografi



Gambar 13 Font Super Boys
(Sumber : Dokumentasi mahasiswa)

Headline pada desain ini berada pada tulisan Indonesia yang sengaja dibuat dengan ukuran yang lebih besar untuk meningkatkan tingkat keterbacaan yang jelas. Jenis font yang digunakan merupakan jenis sans serif yang ujung hurufnya cenderung memiliki bentuk yang melengkung.

d. Layout

Penggunaan tata letak pada desain belakang kartu berfokus pada titik tengah ruang. Bentuk dari kolase

Burung Garuda menggunakan ukuran yang besar dengan peletakannya berada di tengah-tengah sebagai titik fokus utama, diikuti dengan tulisan Indonesia pada bagian bawah Burung Garuda

e. Ukuran

Ukuran yang digunakan pada desain belakang Kartu Remi masih sama dengan ukuran yang digunakan pada bagian desain depan Kartu Remi. Ukuran yang digunakan yaitu tinggi 8,8 cm dan lebar 5,8 cm.

SIMPULAN

Kesimpulan dari *souvenir* desain kemasan Kartu Remi dengan tema "*Indonesian and Culture Series*" adalah bahwa produk ini mampu menjadi media efektif untuk mempromosikan kekayaan dan kebudayaan Indonesia. Melalui desain kemasan yang menarik, Kartu Remi ini tidak hanya berfungsi sebagai permainan yang menghibur, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang memperkenalkan keindahan warisan budaya Indonesia.

Melalui gambar-gambar yang menggambarkan elemen-elemen khas Indonesia, seperti tradisi, tarian tradisional, atau keindahan alam,

souvenir ini mampu menjadi media yang membangkitkan rasa bangga dan cinta akan warisan budaya. Tidak hanya itu, kemasan yang estetis juga menjadikan produk ini sebagai pilihan yang ideal untuk dijadikan oleh-oleh atau sebagai hadiah, sehingga turut mendukung promosi pariwisata dan memperkuat identitas budaya Indonesia secara global.

DAFTAR RUJUKAN

- Novi. (2021). 7 Unsur Manajemen Beserta Pengertian, Fungsi, dan Jenis-Nya. Diakses pada 23 Oktober 2023 melalui: <https://www.gramedia.com/lit-erasi/unsur-manajemen/>.
- Asiah, N. (2021). Implementasi Kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka: Studi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Makassar.
- Wijayakusuma, I Made Dandy Baskara; Alit Kumala Dewi, I Gede Agus Indram Bayuartha. 2023. Perancangan Aban Brand Identity Kitchen Steak & Grill Di Badroom Studio. *Amarasi : Jurnal Desain Komunikasi Visual*.
- Wimajaya, I Gusti Agung Bagus; Anak Agung Gde Bagus Udayana, I Wayan Nuriarta. 2023. Perancangan Brand Guideline Covita. *Amarasi : Jurnal Desain Komunikasi Visual*.
- A. (2009). The Collins Cobuild Dictionary, Anonim. 2004: Webster English Dictionary.
- Saxena, Shubham. (2023). Playing Cards: The Inception, History, Myths, And Facts. Diakses pada 3 November 2023 melalui: <https://firstgames.in/blog/who-invented-playing-cards-history-myths-facts>.
- Creswell, J. W. (2015). Penelitian Kualitatif & Desain Riset. *Mycological Research*, 94(4), 522. Diakses pada 1 November 2023 melalui: <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/37624/1/penelitian.pdf>.
- Sugiono, P. D. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif.pdf. Dalam Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.

Arikunto, S. (2002). Metodologi
Penelitian Suatu Pendekatan
Proposal 2017 Diakses pada 27
September 2023 melalui:
<http://jurnal.sttsundermann.ac.id>

[/index.php/sundermann/article/
view/46/30.](http://index.php/sundermann/article/view/46/30)