

PENDAHULUAN

Sejak tahun 2007 hingga 2011, 5 besarpenyumbang devisa negara berada pada sektor minyak gas, kelapa sawit, karet olahan, batu bara, dan pariwisata. Selain sektor pariwisata, keempat sumber devisa negara tertinggi lainnya memiliki potensi untuk habis akibat eksploitasi yang masif. Oleh karena itu, pariwisata menjadi sektor untuk menyelamatkan perekonomian. (Sumber : Implementasi TIC di Kota Surabaya, 2011)

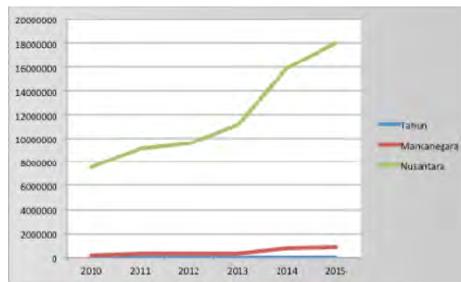
Tabel I.1
Daftar 5 Sumber Devisa Utama Negara Tahun 2007-2011

Tahun	Tahun/Nilai (US Dolar)				
	2007	2008	2009	2010	2011
Migas	22,088.60	29,126.30	19,018.30	28,039.60	41,477.10
Kelapa Sawit	7,868.64	12,375.57	10,367.62	13,468.97	17,261.30
Karet olahan	6,179.88	7,579.66	4,870.68	9,314.97	14,258.20
Batubara	-	10,485.18	13,817.15	18,499.39	27,221.80
Pariwisata	5,345.98	7,347.60	6,297.99	7,603.45	8,554.40

Sumber : Kemenparekraf (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif) yang diunduh dari Implementasi TIC di Kota Surabaya pada 14 Maret 2017.

Sejak tahun 2006, Pemerintah Kota Surabaya sudah meresmikan Sparkling Surabaya sebagai *Surabaya's Tourism Promotion Board*. Hal ini disahkan dalam Surat Penetapan Wakil Walikota Surabaya Nomor: 510/2486/436.5.12/2006 pada tanggal 14 Juni 2006. Selama tahun 2006-2013 Pemerintah Kota Surabaya melakukan program TIC (*Tourism Information Center*) di Balai Pemuda sebagai cara untuk meningkatkan *awareness* Surabaya sebagai kota wisata. (Adipurnawidagno, 2013).

Hasilnya, pada tahun 2011, pariwisata di Surabaya mengalami kenaikan yang signifikan. Hingga pada tahun 2015 terdapat 18.019.628 turis, baik lokal maupun mancanegara mengunjungi Surabaya.



Gambar I.1 Grafik Kenaikan Jumlah Turis di Surabaya

(Sumber : surabaya.go.id/uploads/attachments/2016/11/17308/bab7_transportasi_hotel_wisata.pdf, diunduh pada 14 Maret 2017)

Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Surabaya mencatat terdapat 65 restoran, 520 rumah makan, 302 tempat hiburan umum, 169 hotel dibuka di Surabaya pada tahun 2014. Tak hanya itu, pada tahun 2015 tercatat 56 event diselenggarakan di Surabaya.

Menurut I Gde Pitana (2009:113), proses pengembangan pariwisata memerlukan pemahaman dari para pelaku bisnis dan pemerintah selaku regulator. Pemerintah harus memperhatikan dan memastikan bahwa pembangunan industri pariwisata akan mampu memberikan keuntungan sekaligus menekan biaya sosial, ekonomi, serta dampak lingkungan. Pemerintah sebagai regulator berkewajiban mengatur agar pariwisata benar-benar bermanfaat bagi masyarakat dan menjadi salah satu sumber pendapatan daerah. Di sisi lain, pelaku usaha juga harus menyesuaikan sesuai kebijakan dari pemerintah. Salah satu pelaku usaha dalam industri pariwisata adalah pengrajin *souvenir*.

Berdasarkan catatan dari Dinas Perdagangan dan Perindustrian Kota Surabaya pada tahun 2015, pelaku bisnis di bidang industri *souvenir* terbilang cukup banyak, yaitu sebanyak 92 dari 280 pelaku bisnis. Jenis *souvenir* yang paling banyak diproduksi di Surabaya adalah kaos, mug, gantungan kunci, magnet, tas, dan dompet. Belum ada *souvenir* yang bersinergis dengan program TIC yang dibuat pemerintah.

No.	Industri Kecil		No.	Industri Menengah	
	Jenis Industri	Jumlah		Jenis Industri	Jumlah
1	Logam, Mesin	11	1	Logam, Mesin	15
2	Tekstil	11	2	Tekstil	7
3	Pulp dan Kertas	0	3	Pulp dan Kertas	0
4	Elektronika	8	4	Elektronika	8
5	Agro	14	5	Agro	6
6	Aneka	53	6	Aneka	39
7	Percetakan	18	7	Percetakan	12
8	Kimia	15	8	Kimia	14
9	Hasil Hutan	2	9	Hasil Hutan	1
Jumlah		182	Jumlah		126
2014		177	Jumlah		103

Gambar I.2 Jumlah Industri Kecil dan menengah di Surabaya

(Sumber :

surabaya.go.id/uploads/attachments/2016/11/17307/bab6_perdagangan_dan_perindustrian.pdf, diunduh pada 14 Maret 2017)

Menurut *Jane Mc Gonigal*(2011), manusia memiliki sifat dasar ingin bermain sesuai dengan konsep *homo ludens*. *Game* memiliki dampak pada kehidupan dan pemikiran manusia lebih daripada yang selama ini dipikirkan manusia dalam kehidupan sehari-harinya. *Game* memiliki pengaruh pada pikiran manusia, membuat manusia terus ingin melakukan sesuatu, dan mengingat lebih mudah daripada dipaksa untuk belajar. Jenis yang bisa memberi dampak ini adalah *Alternate Reality Games (ARG)*. Salah satu jenis dari ARG adalah *board game*. Hal ini menunjukkan bahwa *board game* bisa menjadi souvenir yang sesuai dengan program TIC.

Perkembangan *games* di dunia mencapai US\$ 90.000.000.000 di tahun 2015 dan terus bertumbuh 9% tiap tahunnya. Di Indonesia *games* memberikan dampak sebesar US\$ 321.000.000 pada tahun 2015 dan mengalami pertumbuhan tahunan 40%. Hal ini menunjukkan minat pada *games* baik pada skala internasional maupun nasional sangat tinggi. (Sumber : Peta Industri Game Indonesia 2015, Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika Kementerian Komunikasi dan Informatika).

Pertumbuhan industri *board game* juga sangat pesat sejak tahun 2015. Ditandai dengan dimulainya lomba membuat board game oleh harian Kompas. Setelahnya muncul *board game library* pertama di Solo yang dibuka oleh swasta. Di tahun 2017 *board game library* sudah ada di Jakarta, Bandung, Medan, Semarang, Makassar, dan di Surabaya. Tidak hanya *board game library*, pada tahun 2015 didirikan Asosiasi Pegiat Industri *Board Game* Indonesia. (Sumber : <http://boardgame.id/subogama-prolog/>).

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif di mana pengumpulan data-data menggunakan metode di bawah ini :

1. Kualitatif : Observasi dilakukan untuk mengetahui bentuk bangunan, sistem pekerjaan, dan kegiatan sosial budaya di Surabaya. Eksperimen dilakukan untuk mengetahui sistem permainan dan penerapan bentuk pada *board game*.
2. Kuantitatif : Kuesioner digunakan untuk mengetahui preferensi penduduk terhadap visualisasi pada board game terkait tekstur dan warna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dilakukan proses eksperimen board game dengan cara memodifikasi permainan Santorini, Safranito, dan Tokaido menjadi permainan baru. Selanjutnya hasil modifikasi permainan dicoba oleh responden agar bisa diketahui kekurangan dan kelebihan. Hasil akhir dari eksperimen adalah sebagai berikut :

- Dibuat ada karakter pencuri untuk membuat permainan lebih variatif
- Permainan terlalu lama, sebaiknya digunakan 2 dadu agar lebih menantang.
- Dibuat ada jenis kekuatan pemain.
- Membuat penggabungan dari ketiga jenis *Board game* tersebut.

Selanjutnya dilakukan studi analisa visual dengan cara mengobservasi bangunan di Surabaya untuk menjadi ikonisasi bentuk dari *board game*.

No.	Gambar	Keterangan	Analisa visual
1.	 <p>Gambar I.3 Tugu Pahlawan</p>	Tugu Pahlawan berukuran lebih dari 40 meter. Bagian pangkal Tugu Pahlawan berwarna hijau dan emas. Keseluruhan warna Tugu Pahlawan adalah putih. Bagian yang berwarna emas membentuk segitiga yang disusun melingkar di bagian bawah Tugu Pahlawan.	Yang akan digunakan pada <i>board game</i> adalah bentuk tugu pahlawan dan detail pada bagian bawah Tugu Pahlawan Bentuk dan detail digunakan untuk bentuk 3 dimensi dengan sistem <i>knock down</i> untuk permainan <i>board game 1</i> , <i>board game 2</i> , dan <i>board game 3</i> .
2.	 <p>Gambar I.4 Bagian atas</p>	Yang akan digunakan adalah bagian ujung dari Tugu pahlawan yang mengerucut ke atas.	Yang akan digunakan pada <i>board game</i> adalah bentuk tugu pahlawan dan detail pada bagian atas Tugu Pahlawan Bentuk dan detail digunakan untuk bentuk 3 dimensi dengan sistem <i>knock down</i> untuk permainan <i>board</i>

	Tugu Pahlawan		<i>game 1, board game 2, dan board game 3.</i>
2.	 <p>Gambar I.5 Atas Balai Pemuda</p>	Di bagian atas dinding terdapat dua jendela yang berjajar dan berbentuk persegi panjang dan setengah lingkaran.	Yang akan digunakan pada <i>board game</i> adalah bentuk Balai Pemuda. Bentuk Balai Pemuda akan digunakan untuk <i>part 3</i> dimensi dengan <i>knock down system</i> pada <i>board game 1, board game 2, dan board game 3.</i>
3.	 <p>Gambar I.6 Eksterior Balai Pemuda</p>	Di bagian atap yang berbentuk kubah terdapat hiasan yang berbentuk segitiga.	Yang akan digunakan pada <i>board game</i> adalah bentuk Balai Pemuda. Bentuk Balai Pemuda akan digunakan untuk <i>part 3</i> dimensi dengan <i>knock down system</i> pada <i>board game 1, board game 2, dan board game 3.</i>
1.	 <p>Gambar I.7 Balai Kota</p>	Atap Balai Kota memiliki atap yang bertumpuk dari bagian bawah yang paling besar menjadi yang paling kecil.	Yang akan digunakan pada <i>board game</i> adalah bentuk Balai Kota. Bentuk Balai Kota akan digunakan untuk <i>part 3</i> dimensi dengan <i>knock down system</i> pada <i>board game 1, board game 2, dan board game 3.</i>
2.	 <p>Gambar I.8 Balai Kota</p>	Salah satu hiasan pada balai kota, pilar yang sedikit lebih menonjol daripada bagian lainnya. Pilar terletak di bagian tengah dari Balai Kota.	Yang akan digunakan pada <i>board game</i> adalah bentuk Balai Kota. Bentuk Balai Kota akan digunakan untuk <i>part 3</i> dimensi dengan <i>knock down system</i> pada <i>board game 1, board game 2, dan board game 3.</i>
1.	 <p>Gambar I.9 Tembok Siola</p>	Siola memiliki bagian yang dihias dengan pilar-pilar. Warna didominasi dengan warna abu-abu.	Yang akan digunakan pada <i>board game</i> adalah bentuk Siola. Bentuk Siola akan digunakan untuk <i>part 3</i> dimensi dengan <i>knock down system</i> pada <i>board game 1, board game 2, dan board game 3.</i>
2.	 <p>Gambar I.10 Jendela Siola</p>	Jendela di bagian depan siola di lantai 1 ini memiliki ciri terdiri dari 6 segmen. Jendela berada tepat di bawah pilar.	Yang akan digunakan pada <i>board game</i> adalah bentuk Siola. Bentuk Siola akan digunakan untuk <i>part 3</i> dimensi dengan <i>knock down system</i> pada <i>board game 1, board game 2, dan board game 3.</i>

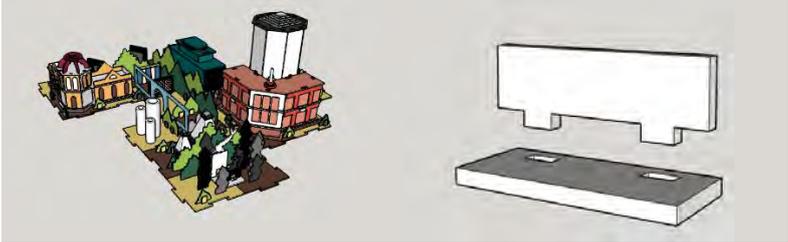
1.	 Gambar I.11 Monkase	Bagian ujung monumen kapal selam ini berbentuk lengkung yang sedikit mengerucut.	Yang akan digunakan pada <i>board game</i> adalah bentuk Monkasel. Bentuk Monkasel akan digunakan untuk <i>part 3</i> dimensi dengan <i>knock down system</i> pada <i>board game 1</i> , <i>board game 2</i> , dan 3
2.	 Gambar I.12 Monkase	Kapal selam memiliki bagian peluru yang berbentuk tabung dengan bagian yang melengkung. Peluru ini berwarna merah.	Yang akan digunakan pada <i>board game</i> adalah bentuk Monkasel. Bentuk Monkasel akan digunakan untuk <i>part 3</i> dimensi dengan <i>knock down system</i> pada <i>board game 1</i> , <i>board game 2</i> , dan <i>board game 3</i> .
3.	 Gambar I.13 Monkase	Monkasel terdiri dari dua warna, yaitu warna hitam dan hijau kebiruan.	Yang akan digunakan pada <i>board game</i> adalah bentuk Monkasel. Bentuk Monkasel akan digunakan untuk <i>part 3</i> dimensi dengan <i>knock down system</i> pada <i>board game 1</i> , <i>board game 2</i> , dan <i>board game 3</i> .
4.	 Gambar I.14 Monkasel	Bagian atas monkasel berbentuk persegi panjang dan memiliki bagian yang melengkung.	Yang akan digunakan pada <i>board game</i> adalah bentuk Monkasel. Bentuk Monkasel akan digunakan untuk <i>part 3</i> dimensi dengan <i>knock down system</i> pada <i>board game 1</i> , <i>board game 2</i> , dan <i>board game 3</i> .
1.	 Gambar I.15 Monumen Bambu Runcing	Memiliki bentuk tabung yang ujungnya dipotong miring hingga runcing. Berwarna putih. Terdiri dari 5 buah bambu runcing dengan bambu paling tinggi di bagian tengah. Dikelilingi taman dan juga air mancur.	Yang akan digunakan pada <i>board game</i> adalah bentuk Bambu runcing. Bentuk ini akan digunakan untuk <i>part 3</i> dimensi dengan <i>knock down system</i> pada <i>board game 1</i> , <i>board game 2</i> , dan <i>board game 3</i> . Bentuk ini juga akan digunakan sebagai kartu untuk <i>board game 2</i> .
2.	 Gambar I.16 Patung Surabaya	Patung Surabaya yang merupakan representasi dari kisah "Pertarungan Sura dan Baya". Patung ini berwarna hitam, putih, dan abu-abu.	Yang akan digunakan pada <i>board game</i> adalah bentuk Surabaya. Bentuk ini akan digunakan untuk <i>part 3</i> dimensi dengan <i>knock down system</i> pada <i>board game 1</i> , <i>board game 2</i> , dan <i>board game 3</i> . Bentuk ini juga akan digunakan sebagai kartu untuk <i>board game 2</i> .
3.		Patung Surabaya juga ada di dekat Monkasel di pinggir Sungai Kalimas. Di seberang patung ini terdapat pagar pembatas dari tabung besi agar pejalan maupun	Pola pada pagar akan digunakan untuk papan permainan penunjang pada <i>board game 1</i> , <i>board game 2</i> , dan <i>board game 3</i> .

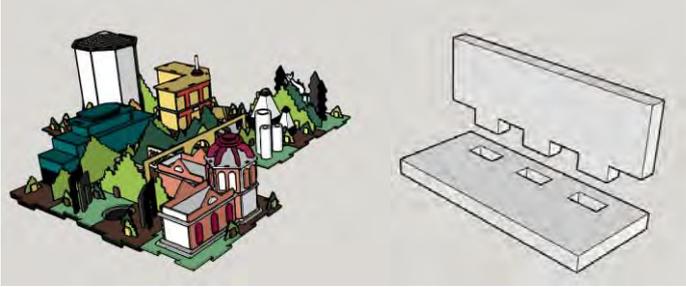
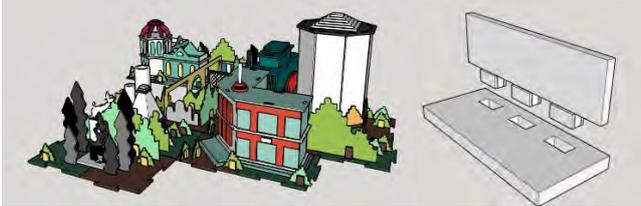
	 <p>Gambar I.17 Patung Surabaya</p>	<p>kendaraan tidak terjatuh ke dalam sungai Kalimas.</p>	
--	--	--	--

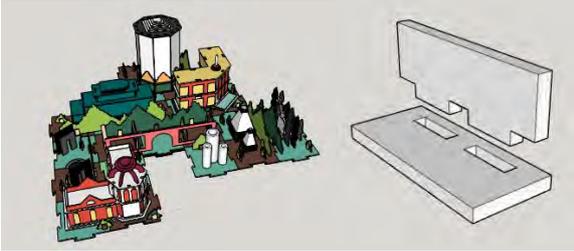
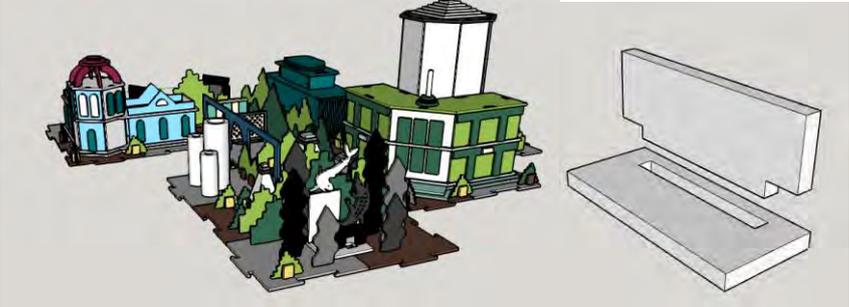
Konsep desain yang digunakan adalah Surabaya Tourism Board Game. Surabaya adalah kota yang mulai mengarahkan potensi wisata untuk mengubah Surabaya menjadi kota wisata MICE sejak tahun 2006. *Tourism* memiliki arti berwisata untuk memenuhi kebutuhan bersenang-senang maupun karena keperluan lainnya. *Board game* adalah sebuah permainan yang memungkinkan untuk memindahkan bidak sesuai dengan ketentuan tertentu untuk memenangkan permainan. Board memiliki beberapa jenis aturan permainan dan bisa juga di-*mix* untuk mendapatkan permainan yang lebih menantang. Board memiliki keunggulan sebagai permainan yang mampu mengedukasi. *Board game* diharapkan bisa meningkatkan *awareness* masyarakat Surabaya maupun wisatawan yang datang ke Kota Surabaya akan pariwisata di Surabaya.

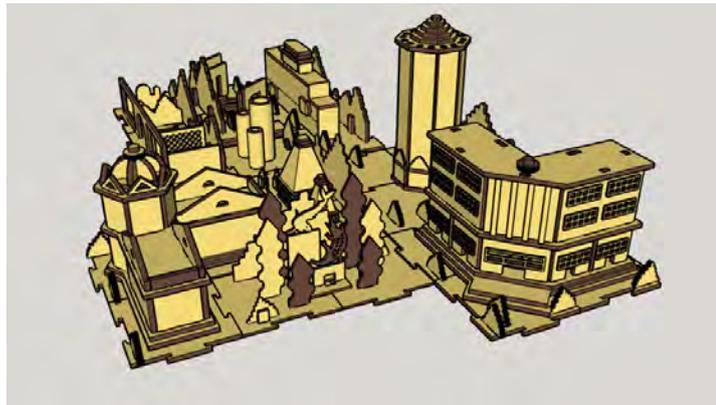
Berikut merupakan tabel Alternatif Desain souvenir. Terdapat 7 macam alternatif desain souvenir.

Tabel I.2 Tabel Alternatif Desain Souvenir

NO.	Alternatif Desain
1.	<p>Gambar 1.</p>  <p>Gambar I.18 Alternatif 1</p> <p>Pada Alternatif 1, didominasi warna kuning. Warna kuning ini berada pada lantai dan juga pada bangunan. Sebagai aksentuasi, ada warna merah dan merah muda pada alternatif desain pertama. Papan <i>board game</i> tidak di <i>finishing</i> dengan <i>Ducco</i>, melainkan di <i>finishing</i> dengan <i>greyish edge</i>. Sistem sambungan yang digunakan pada alternatif satu adalah <i>knock down system</i> dengan tebal material 3mm. Sistem yang digunakan menggunakan 2 sambungan pada 1 struktur di bagian ujung-ujung. Keunggulan dari alternatif ini adalah sistem sambungan yang sederhana dan mudah disusun.</p>

<p>2.</p>	<p>Gambar 2.</p>  <p>Gambar I.19 Alternatif 2</p>
	<p>Pada alternatif Gambar 2 ini, didominasi dengan warna merah hijau yang saling berkomplimenter. Warna komplimenter ini dipadankan dengan warna putih dan juga bentuk geometris. Papan <i>board game</i> tidak di <i>finishing</i> dengan <i>Ducco</i>, melainkan di <i>finishing</i> dengan <i>greyish edge</i>. Sistem sambungan yang digunakan pada alternatif satu adalah <i>knock down system</i> dengan tebal material 2 mm untuk struktur utama yang dikuatkan dengan tambahan 1 mm di bagian depan dan belakang. Sistem yang digunakan menggunakan 2 sambungan pada 1 struktur di bagian ujung-ujung. Keunggulan dari alternatif ini adalah sistem sambungan yang sederhana dan mudah disusun. Selain itu, penggunaan material yang tipis memungkinkan adanya hiasan yang kompleks pada alternatif ini.</p>
<p>3.</p>	<p>Gambar 3.</p>  <p>Gambar I.20 Alternatif 3</p>
	<p>Pada alternatif 3 ini didominasi warna torquise dengan aksentuasi warna merah dan merah muda. Bentuk yang digunakan merupakan campuran bentuk organis dan bentuk geometris. Papan <i>board game</i> tidak di <i>finishing</i> dengan <i>Ducco</i>, melainkan di <i>finishing</i> dengan <i>greyish edge</i>. Sistem sambungan yang digunakan pada alternatif satu adalah <i>knock down system</i> dengan tebal material 3mm. Sistem yang digunakan menggunakan 3 sambungan pada 1 struktur di bagian ujung-ujung dan di bagian tengah. Keunggulan dari alternatif ini adalah sistem sambungan yang lebih kuat karena sistem penahan yang merata di bagian ujung dan tengah.</p>
<p>4.</p>	<p>Gambar 4.</p>  <p>Gambar I.21 Alternatif 4</p> <p>Banyak menggunakan bentuk organis dengan beberapa bentuk geometris. Alternatif desain ini didominasi warna hijau biru. Papan <i>board game</i> tidak di <i>finishing</i> dengan <i>Ducco</i>, melainkan di <i>finishing</i> dengan <i>greyish edge</i>. Sistem sambungan yang digunakan pada alternatif satu adalah <i>knock down system</i> dengan dengan tebal material 2 mm untuk struktur utama yang dikuatkan dengan tambahan 1 mm di bagian depan dan belakang. Sistem yang digunakan menggunakan 3 sambungan pada 1 struktur di bagian ujung-ujung dan di bagian tengah. Keunggulan dari alternatif ini adalah sistem sambungan yang lebih kuat karena sistem penahan yang merata di bagian ujung dan tengah. Selain itu, penggunaan material yang tipis memungkinkan adanya hiasan yang kompleks.</p>

<p>5.</p>	<p>Gambar 5.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar I.22 Alternatif 5</p> <p>Alternatif desain kelima didominasi warna hijau dengan aksentuasi warna kuning. Part ditata agak berjauhan untuk menimbulkan kesan luas. Papan <i>board game</i> tidak di <i>finishing</i> dengan <i>Ducco</i>, melainkan di <i>finishing</i> dengan <i>greyish edge</i>. Sistem sambungan yang digunakan pada alternatif satu adalah <i>knock down system</i> dengan tebal material 3mm. Sistem yang digunakan menggunakan 2 sambungan pada 1 struktur di bagian ujung-ujung yang sedikit memanjang hingga ke bagian tengah. Keunggulan dari alternatif ini adalah sistem sambungan yang sederhana dan mudah disusun serta struktur yang cukup kuat.</p>
<p>6.</p>	<p>Gambar 6.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar I.23 Alternatif 6</p> <p>Alternatif gambar keenam banyak didominasi warna abu-abu, hijau, dan biru. Hal ini bertujuan untuk menonjolkan kesan <i>green and clean</i>. Papan <i>board game</i> tidak di <i>finishing</i> dengan <i>Ducco</i>, melainkan di <i>finishing</i> dengan <i>greyish edge</i>. Sistem sambungan yang digunakan pada alternatif satu adalah <i>knock down system</i> dengan tebal material 3mm. Sistem yang digunakan menggunakan 1 sambungan pada 1 struktur yang menyambung di bagian ujung hingga ujung lainnya. Keunggulan dari alternatif ini adalah sistem sambungan yang sederhana dan mudah disusun serta struktur yang cukup kuat</p>
<p>7.</p>	<p>Gambar 7.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar I.24 Alternatif 7</p> <p>Alternatif gambar ketujuh didominasi warna hijau kuning dengan aksentuasi warna putih. Banyak menggunakan bentuk geometris dan beberapa bentuk organis 2D. Papan <i>board game</i> tidak di <i>finishing</i> dengan <i>Ducco</i>, melainkan di <i>finishing</i> dengan <i>greyish edge</i>. Sistem sambungan yang digunakan pada alternatif satu adalah <i>knock down system</i> dengan tebal material 2 mm untuk struktur utama yang dikuatkan dengan tambahan 1 mm di bagian depan dan belakang. Sistem yang digunakan menggunakan 2 sambungan pada 1 struktur di bagian ujung-ujung yang sedikit memanjang hingga ke bagian tengah. Keunggulan dari alternatif ini adalah sistem sambungan yang sederhana dan mudah disusun serta struktur yang cukup kuat.</p>



Gambar I.25 Final Design

Menggunakan alternatif 1 yang dikembangkan dengan beberapa perbaikan. Perbaikan dilakukan dengan mengganti warna menjadi 2 warna coklat dengan *finishing greyish edge*. Bentuk-bentuk dikembangkan menjadi lebih detail dengan penambahan jendela, pintu, dan *list* dengan material kayu sungkai 2,5 mm. Sedangkan untuk struktur bangunan pada *board game* menggunakan kayu sungkai 5 mm. Terdapat penambahan bentuk sebagai hiasan untuk menambah kesan detail. Berikut merupakan tabel hasil prototype.

No.	Gambar	Keterangan
1.	 <p data-bbox="544 1576 743 1608">Gambar I.26 Siola</p>	<p>Terdiri dari 23 part yang bisa disusun dengan <i>knock down system</i>. Terdapat part yang sengaja disambung dengan menggunakan lem karena hanya merupakan bagian hiasan.</p>
2.	 <p data-bbox="496 1944 791 1973">Gambar I.27 Balai Pemuda</p>	<p>Terdiri dari 38 part yang bisa disusun dengan <i>knock down system</i>. Terdapat part yang sengaja disambung dengan menggunakan lem karena hanya merupakan bagian hiasan.</p>

<p>3.</p>	 <p>Gambar I.28 Tugu Pahlawan</p>	<p>Terdiri dari 29 part yang bisa disusun dengan <i>knock down system</i>. Terdapat part yang sengaja disambung dengan menggunakan lem karena hanya merupakan bagian hiasan.</p>
<p>4.</p>	 <p>Gambar I.29 Taman Bungkul</p>	<p>Terdiri dari 13 part yang bisa disusun dengan <i>knock down system</i>. Terdapat part yang sengaja disambung dengan menggunakan lem karena hanya merupakan bagian hiasan.</p>
<p>5.</p>	 <p>Gambar I.30 Bambu Runcing</p>	<p>Terdiri dari 3 part yang bisa disusun dengan <i>knock down system</i>. Terdapat part yang sengaja disambung dengan menggunakan lem karena hanya merupakan bagian hiasan.</p>
<p>6.</p>	 <p>Gambar I.31 KBS</p>	<p>Terdiri dari 15 part yang bisa disusun dengan <i>knock down system</i>. Terdapat part yang sengaja disambung dengan menggunakan lem karena hanya merupakan bagian hiasan.</p>
<p>7.</p>	 <p>Gambar I.32 Monkasel</p>	<p>Terdiri dari 18 part yang bisa disusun dengan <i>knock down system</i>. Terdapat part yang sengaja disambung dengan menggunakan lem karena hanya merupakan bagian hiasan.</p>

8.		Terdiri dari 17 part yang bisa disusun dengan <i>knock down system</i> . Terdapat part yang sengaja disambung dengan menggunakan lem karena hanya merupakan bagian hiasan.
----	---	--

Gambar I.33 Patung Surabaya

SARAN DAN KESIMPULAN

Surabaya telah mengembangkan diri menjadi kota wisata sejak tahun 2006. Surabaya memiliki program TIC dan memiliki tujuan menuju kota wisata MICE. Sebagai kota Wisata keberadaan souvenir yang khas sangatlah penting, tapi belum ada souvenir yang memiliki visi dan misi sama dengan TIC. Di sisi lain, *board game* menjadi salah satu kegiatan usaha yang populer dan mengalami peningkatan sebanyak 50% sejak tahun 2015 di Surabaya. Karena itu dibuat *board game* dengan ciri kota Surabaya sebagai souvenir untuk kota Surabaya. *Board game* dibuat memiliki keunikan dengan 3 buah permainan dalam 1 *board game*. *Board game* dibuat dengan melakukan penelitian meliputi sistem permainan, ketentuan material dan *finishing*, hingga ke proses pemasaran agar board bisa menjadi souvenir khas Kota Surabaya. Saran untuk *board game* ini, antara lain : *Knock Down System* dibuat menjadi lebih presisi. Bisa lebih dikembangkan ke wisata lainnya di Surabaya, tidak hanya di area wisata sejarah dan Kota Tua. Pencarian data lebih melibatkan masyarakat Surabaya, tidak hanya berdasarkan pengamatan saja.

DAFTAR PUSTAKA

Hiller, Nancy, 2011 *Woodworkin by Nancy Hiller*. UK

Mc. Gonigal, Jace, 2011 *Reality is Broken*. United States.

Panero, julius, 1979 *Human Dimension & Interior Space*. Canada.