



**PERANCANGAN *BOARD GAME* “SEWALA NUSANTARA”
BERTEMA MAKHLUK MITOLOGI
INDONESIA UNTUK REMAJA**

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

VASYA DHEVA JELITA

42321110019

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN SENI DAN KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**



**PERANCANGAN *BOARD GAME* “SEWALA NUSANTARA”
BERTEMA MAKHLUK MITOLOGI
INDONESIA UNTUK REMAJA**

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**



Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

VASYA DHEVA JELITA

42321110019

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN SENI DAN KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vasya Dheva Jelita
NIM : 42321110019
Fakultas/Program Studi : Desain dan Seni Kreatif / Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Laporan Tugas Akhir (TA) berjudul: “ PERANCANGAN BOARD GAME “ SEWALA NUSANTARA “ BERTEMA MAKHLUK MITOLOGI INDONESIA UNTUK REMAJA “ adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apa pun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum serta siap menerima sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 17 Januari 2026



SEPAULUH RIBU RUPIAH
10000
METERAI
TEMPEL
B6975ANX283944554
Vasya Dheva Jelita

UNIVERSITA
MERCU BUANA

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh:

Nama : Vasya Dheva Jelita
NIM : 42321110019
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **“Perancangan Board Game “Sewala Nusantara “Bertema Makhluk Mitologi Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Budaya untuk Remaja”** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 26 Januari 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 6%.

Jakarta, 26 Januari 2026
Administrator Turnitin



Anwar Maulana, ST

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Vasya Dheva Jelita
NIM : 42321110019
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain
Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Board Game Sewala Nusantara Bertema
Makhluk Mitologi Indonesia untuk Remaja

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 17 Januari 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing



(Wilsa Pratiwi, S.Sn., M.Sn)

NIDN: -

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 2 Februari 2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn)

NIDN: 0306088302

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



(Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn)

NIDN: 0304039101

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang maha esa atas segala Rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul “Perancangan *Board game* “Sewala Nusantara“ Bertema Makhluk Mitologi Indonesia Untuk Remaja“

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Allah SWT**, yang senantiasa memberikan kekuatan, ketenangan, dan jalan keluar di setiap kesulitan. Dalam proses yang penuh tantangan, penulis percaya bahwa setiap kemudahan yang dirasakan merupakan bentuk kasih dan pertolongan-Nya, sehingga penulis mampu terus melangkah dan menyelesaikan tugas akhir ini.
2. **Ibu Wilsa, S.Sn., M.Sn.** selaku dosen pembimbing, yang telah dengan sabar, teliti, dan penuh perhatian membimbing penulis selama proses penyusunan tugas akhir. Arahkan, masukan, dan motivasi yang diberikan tidak hanya membantu penyempurnaan karya ini, tetapi juga menjadi pembelajaran berharga bagi penulis dalam proses akademik dan profesional.
3. **Orang tua tercinta**, yang meskipun telah tiada, kasih sayang, doa, dan pengorbanannya senantiasa hidup dalam setiap langkah penulis. Kehadiran mereka menjadi sumber kekuatan terbesar yang menguatkan penulis untuk terus berjuang dan tidak menyerah. Serta kepada **keluarga inti**, yang selalu memberikan dukungan, perhatian, doa, dan kepercayaan, sehingga penulis merasa dikuatkan dan ditemani dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. **Kakak-kakak penulis**, yaitu Cece, Ka Vickri, Kaka, Ka Ciput, Teteh, Ka Agus, Aa, dan Ka Leni, yang telah memberikan bantuan dalam berbagai bentuk, baik dukungan moral, semangat, perhatian, maupun dukungan materi selama masa perkuliahan hingga proses penyusunan tugas akhir ini. Segala

bantuan dan pengorbanan tersebut menjadi penyemangat bagi penulis untuk terus berusaha. Penulis berharap, melalui pencapaian ini, dapat membalas sebagian dari kebaikan mereka serta menjadi alasan bagi mereka untuk merasa bangga memiliki adik seperti penulis.

5. **Keponakan penulis, Afka**, yang dengan tulus dan penuh kesabaran telah meminjamkan perangkat tablet untuk membantu proses pengerjaan tugas akhir ini. Bantuan sederhana tersebut memiliki arti yang besar bagi kelancaran penyusunan karya ini.
6. **Teman-teman dan rekan seperjuangan** di Program Studi Desain Komunikasi Visual, khususnya teman seangkatan saya tahun 2021, yaitu Ka Alvina, Ka Talia, dan teman-teman lainnya, serta teman masa kecil saya, Shabrina, yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan perkuliahan penulis. Kebersamaan, dukungan, canda, dan semangat yang dibagikan menjadikan setiap proses terasa lebih ringan dan penuh kenangan.
7. **BLACKPINK**, yaitu Jisoo, Jennie, Rosé, dan Lisa, yang secara tidak langsung telah menemani penulis selama proses pengerjaan tugas akhir ini. Melalui lagu-lagu dan karya-karya mereka, penulis mendapatkan hiburan, semangat, dan motivasi di tengah rasa lelah, jenuh, dan tekanan, sehingga mampu kembali bangkit dan melanjutkan proses hingga tugas akhir ini selesai.
8. **Seluruh narasumber dan responden**, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikiran untuk membantu proses pengumpulan data. Kontribusi yang diberikan sangat berarti dan menjadi bagian penting dalam penyusunan tugas akhir ini.
9. **TGR Campaign**, yang telah bersedia bekerja sama dengan penulis dalam proses penyebarluasan karya tugas akhir melalui media sosial serta membantu pendistribusian karya ke komunitas terkait, sehingga karya ini dapat menjangkau khalayak yang lebih luas.
10. Dan terakhir, kepada **diri penulis sendiri**, terima kasih karena telah bertahan, berusaha, dan tidak menyerah meskipun melalui berbagai keterbatasan, kelelahan, dan keraguan. Setiap proses yang dilalui merupakan perjalanan berharga yang membentuk penulis hingga mampu menyelesaikan tugas akhir ini dengan penuh rasa syukur dan bangga.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap segala bentuk kritik dan saran yang membangun demi karya ini. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi kontribusi kecil dalam memperkenalkan budaya Indonesia.

Tangerang, 26 Januari 2026

Penulis



PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vasya Dheva Jelita
NIM : 42321110019
Fakultas/Program Studi : FDSK / Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Board Game “ Sewala Nusantara “ Bertema
Makhluk Mitologi Indonesia Untuk Remaja

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 25 Januari 2026

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Yang menandatangani,


Vasya Dheva Jelita



**PERANCANGAN BOARD GAME “ SEWALA NUSANTARA “ BERTEMA
MAKHLUK MITOLOGI INDONESIA UNTUK REMAJA
VASYA DHEVA JELITA**

ABSTRAK

Perkembangan media digital yang pesat menyebabkan minat anak terhadap permainan konvensional semakin berkurang, padahal permainan fisik seperti *board game* memiliki potensi sebagai media hiburan sekaligus media edukasi yang melatih interaksi sosial, strategi, dan kemampuan berpikir. Oleh karena itu, diperlukan perancangan *board game* yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik target pengguna. Tugas Akhir ini berfokus pada perancangan *board game* sebagai media permainan yang mengutamakan pengalaman bermain dan komunikasi visual. Proses perancangan dilakukan melalui metode observasi, studi literatur, dan studi karya sejenis sebagai dasar perumusan konsep permainan, mekanisme, serta strategi visual. *Board game* ini dirancang dengan memperhatikan sistem permainan, ilustrasi, tata letak, dan elemen visual agar dapat memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan dan mudah dipahami. Hasil perancangan berupa *board game* fisik yang telah dipamerkan sebagai bagian dari Tugas Akhir dan diharapkan dapat menjadi alternatif media permainan yang menarik serta memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut.

Kata kunci: *board game*, perancangan, permainan, media interaktif, desain komunikasi visual

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**DESIGN OF THE BOARD GAME "SEWALA NUSANTARA" WITH AN
INDONESIAN MYTHOLOGICAL CREATURE THEME FOR TEENAGERS**

VASYA DHEVA JELITA

ABSTRACT

The rapid development of digital media has led to a decline in children's Interest in conventional games, even though physical games such as board games have strong potential as both entertainment and educational media that foster social interAction, strategic thinking, and cognitive skills. Therefore, the design of an engaging, interactive board game that aligns with the characteristics of the target users is necessary. This Final Project focuses on the design of a board game as a game medium that emphasizes gameplay experience and visual communication. The design process is carried out through observation, literature review, and the study of similar works as the basis for formulating the game concept, mechanics, and visual strategy. The board game is designed by considering the game system, illustrations, layout, and visual elements to create an enjoyable and easily understandable playing experience. The final outcome of this project is a physical board game that has been exhibited as part of the Final Project and is expected to serve as an alternative game medium with the potential for further development.

Keywords: board game, design, game, interactive media, visual communication design

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	0
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN HASIL UJI TURNITIN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH DI REPOSITORI UMB.....	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Perancangan	1
1.2 Judul dan Interpretasi Judul	2
1.2.1 Judul Tugas Akhir.....	2
1.2.2 Interpretasi Judul.....	2
1.2.3 Objek.....	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.5 Manfaat Perancangan	3
1.5.1 Manfaat bagi Perancang.....	3
1.5.2 Manfaat bagi Remaja dan Masyarakat.....	3
1.5.3 Manfaat bagi Bidang Desain Komunikasi Visual.....	4
BAB II METODE PERANCANGAN	5
2.1 Orisinalitas	5
2.2 Target Perancangan.....	8
2.2.1 Target Primer	8

2.2.2 Target Sekunder.....	9
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	10
2.3.1 Pengetahuan.....	10
2.3.2 Keterampilan	10
2.3.3 Teknologi yang Dibutuhkan	11
2.3.4 Biaya Perancangan dan Produksi	11
2.4 Skema Proses Desain	12
2.4.1 <i>Empathize</i>	14
2.4.2 <i>Define</i>	20
2.4.3 <i>Ideate</i>	21
2.4.4 <i>Prototype</i>	29
2.5 Kriteria Desain	32
2.5.1 Desain karakter	33
2.5.2 Alur permainan.....	37
2.5.3 <i>Test</i>	38
BAB III ANALISIS DATA DAN PERANCANGAN	39
3.1 <i>Positioning</i> Dan Konsep Desain.....	39
3.1.1 <i>Positioning Statement</i>	39
3.1.2 Konsep Desain	40
3.2 Strategi Pesan Perancangan.....	42
3.3 Strategi Visual.....	42
3.4 Strategi Distribusi Karya.....	44
BAB IV HASIL KARYA	46
4.1 Deskripsi Karya	46
4.1.1 Penyajian Pesan	46
4.1.1 Penyajian Visual	47
4.3 Hasil Relevansi Karya Dengan Masalah Perancangan	53
4.3.1 Relevansi Penyajian Pesan dengan Target Perancangan	53
4.3.2 Relevansi Penyajian Visual dengan Target Perancangan	53
4.4 Evaluasi Perancangan Karya.....	72
4.4.1 Kekuatan Karya	72
4.4.2 Kelemahan Karya.....	73

4.4.3 Rumusan Perbaikan Karya.....	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	75
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	78



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Inspirasi Karya Sejenis	5
Tabel 2. Biaya Pra Produksi	11
Tabel 3. Biaya Produksi	11
Tabel 4. Biaya Pra Produksi dan Biaya Produksi.....	12
Tabel 5. Skema Proses Desain	12
Tabel 6. Data Hasil Observasi	15
Tabel 7. <i>Jobs To Be</i>	17
Tabel 8. Hasil Wawancara.....	19
Tabel 9. Hasil Pemetaan	20
Tabel 10. <i>Rules book</i>	27
Tabel 11. Kriteria Desain	32
Tabel 12. Alur Permainan.....	37
Tabel 13. Konsep Desain.....	40
Tabel 14. Karakter	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema Proses Desain.....	13
Gambar 2. <i>Emphaty Map</i>	16
Gambar 3. <i>Brainstorming</i>	22
Gambar 4. <i>Moodboard</i>	23
Gambar 5. Sketsa Karakter Makhluk Mitologi	25
Gambar 6. Sketsa 5 Karakter Remaja	25
Gambar 7. Sketsa Packing Box	26
Gambar 8. Sketsa Papan Permainan Lipat	26
Gambar 9. Sketsa Desain Kartu	27
Gambar 10. Digitalisasi Identitas Logo "Sewala Nusantara"	30
Gambar 11. Digitalisasi Desain Komponen Visual <i>Board game</i>	30
Gambar 12. Desain Komponen Permainan	31
Gambar 13. Desain 5 Karakter Remaja.....	33
Gambar 14. Desain Karakter Makhluk Mitologi.....	35
Gambar 15. Desain Kartu Makhluk Mitologi.....	36
Gambar 16. Desain Kartu Kemenangan	36
Gambar 17. Hasil Karya.....	46
Gambar 18. Warna	48
Gambar 19. Tipografi	48
Gambar 20. Ilustrasi dan Elemen Desain	49
Gambar 21. Poster Pameran	54
Gambar 22. <i>Display</i> Karya.....	56
Gambar 23. Pembukaan Pameran	57
Gambar 24. Penutupan Pameran, Keseruan Acara, dan Lain-lain	59
Gambar 25. Hasil Uji Desain	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Asistensi.....	78
Lampiran 2. Lembar Pendaftaran Sidang Akhir	79
Lampiran 3. Lembar Perbaikan	80
Lampiran 4. Lembar Penilaian	83
Lampiran 5. Hasil Turnitin	84
Lampiran 6. Hasil Karya	86
Lampiran 7. CV	87

