



**“THE LOOP OF SURAKARTA”
DESAIN MERCHANDISE BUDAYA INTERAKTIF &
INFORMATIF BERBASIS NARASI SURAKARTA UNTUK
PENGUATAN IDENTITAS WISATA KOTA**

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**
HELVRY BERNARD SIAHAAN
41922110009

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK (S1)
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**



**“THE LOOP OF SURAKARTA”
DESAIN MERCHANDISE BUDAYA INTERAKTIF &
INFORMATIF BERBASIS NARASI SURAKARTA UNTUK
PENGUATAN IDENTITAS WISATA KOTA**

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

HELVRY BERNARD SIAHAAN

41922110009

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK (S1)
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Helvry Bernard Siahaan
NIM : 41922110009
Fakultas/Program Studi : Desain dan Seni Kreatif/Desain Produk

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:

“The Loop of Surakarta - Desain Merchandise Budaya Interaktif & Informatif Berbasis Narasi Surakarta Untuk Penguatan Identitas Wisata Kota” adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun 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 dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

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

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 18 Agustus 2026



Helvry Bernard Siahaan

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

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

Nama : HELVRY BERNARD SIAHAAN

NIM : 41922110009

Program Studi : Desain Produk

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **“The Loop Of Surakarta” Desain Merchandise Budaya Interaktif & Informatif Berbasis Narasi Surakarta Untuk Penguatan Identitas Wisata Kota** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 10 Agustus 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 10%.

Jakarta, 26 Januari 2026

Administrator Turnitin

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Tri Aji Pebrianto

HALAMAN PENGESAHAN

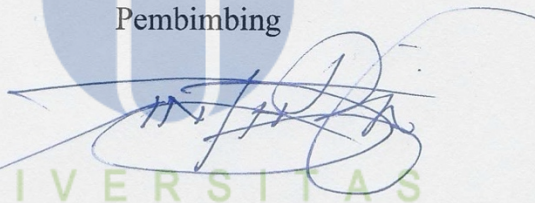
Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Helvry Bernard Siahaan
NIM : 41922110009
Fakultas/Program Studi : Desain dan Seni Kreatif/Desain Produk
Judul Tugas Akhir : The Loop of Surkarata - Desain Merchandice
Budaya Interaktif & Informatif Berbasis Narasi
Surakarta Untuk Penguatan Identitas Wisata Kota

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 12 Agustus 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing

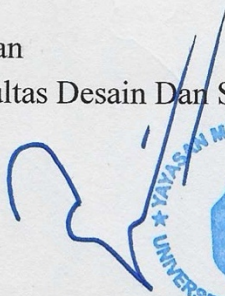


Dr. Ananta Hari Noorsasetya, S.Sn., M.I.Kom
NIDN/NUPTK: 0309017404

Jakarta, 18 Agustus 2026

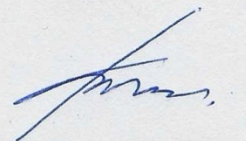
Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain Dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn)
NIDN:306088302

Ketua Program Studi
Desain Produk



(Junaidi Salam S.Ds., M.Ds)
NIDN:317048502

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain Produk pada Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana. Proses penyusunan Tugas Akhir ini, mulai dari tahap riset, perancangan, hingga penulisan laporan, menuntut waktu, tenaga, dan ketekunan yang tidak sedikit, serta melibatkan dukungan dari berbagai pihak di sepanjang prosesnya. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan ketulusan, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng selaku Rektor Universitas Mercu Buana
2. Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn selaku Dekan Fakultas Desain Dan Seni Kreatif
3. Junaidi Salam S.Ds., M.Ds selaku Ketua Program Studi Desain Produk
4. Dr. Ananta Hari Noorsasetya, S.Sn., M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini;
5. Kedua orang tua saya, atas doa, kasih sayang, serta dukungan moril dan materiil yang tiada henti sepanjang masa perkuliahan hingga penyusunan Tugas Akhir ini;
6. Paman saya, "Papi Eci", atas dukungan dan perhatian yang diberikan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini;
7. Abdi Dalem Mas Bayun, atas bantuan, informasi, dan wawasan budaya yang diberikan selama proses riset lapangan di Surakarta;
8. Pemuda POUK Lenteng Agung, yaitu Rini, Adhy, Ka Ega, Ka Ine, Arya, Marcel, Gita, Tia, dan teman-teman lain, atas dukungan, semangat, dan kebersamaan yang diberikan selama masa perkuliahan hingga penyusunan Tugas Akhir ini;
9. Teman-teman kuliah saya, atas kebersamaan, bantuan, dan semangat yang diberikan selama masa perkuliahan hingga penyusunan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 18 Agustus 2026

Helvry Bernard Siahaan



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

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

Nama : Helvry Bernard Siahaan
NIM : 41922110009
Fakultas/Program Studi : Desain dan Seni Kreatif/Desain Produk
Judul Tugas Akhir : Desain Merchandice Budaya Interaktif &
Informatif Berbasis Narasi Surakarta Untuk
Penguatan Identitas Wisata Kota

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.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 18 Agustus 2026
Yang menyatakan,



Helvry Bernard Siahaan

**“THE LOOP OF SURAKARTA”
DESAIN MERCHANDISE BUDAYA INTERAKTIF &
INFORMATIF BERBASIS NARASI SURAKARTA
UNTUK PENGUATAN IDENTITAS WISATA KOTA
HELVRY BERNARD SIAHAAN**

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan menghasilkan merchandise budaya Surakarta berbentuk permainan papan yang menyampaikan narasi lokal secara informatif dan interaktif, sekaligus praktis dibawa wisatawan sebagai representasi identitas budaya kota. Urgensinya berangkat dari kesenjangan antara kekayaan warisan budaya Surakarta dan representasinya di pasar souvenir, yang masih didominasi kaos generik dan produk dekoratif tanpa narasi substantif.

Data dikumpulkan melalui tiga metode: kuesioner daring kepada 102 responden wisatawan usia 20–45 tahun, observasi lapangan di Keraton Kasunanan Surakarta, Pura Mangkunegaran, dan Pasar Klewer, serta wawancara dengan narasumber budaya di Reksa Pustaka Pura Mangkunegaran. Analisis data menggunakan enam kerangka teori: MDA Framework (Hunicke, LeBlanc & Zubek, 2004), ATUMICS (Nugraha, 2012), Semiotika Visual Barthes (1957; 1964), Emotional Design Norman (2004), Semantik Material Karana (2009), dan Place Branding Kavaratzis (2004).

Hasil perancangan adalah *The Loop of Surakarta*, permainan papan untuk 2–4 pemain dengan sistem Race & Collect berbasis geometri dan mekanik Catur Surakarta. Produk terdiri atas papan modular empat modul berukuran 20×20 cm berbahan Jati Belanda dengan gravir laser motif Jawa, bidak PLA 3D print berbentuk siluet budaya Surakarta dalam empat warna, dadu PLA, Token Wahyu, 30 Kartu Tutur berisi narasi budaya, 16 Kartu Tandhing, serta kemasan rigid box dengan Standing Board yang memungkinkan papan dipajang secara vertikal. Palet warna mengintegrasikan biru Kasunanan dan emas ornamen keraton sebagai sistem warna utama. Produk ini mengisi kekosongan segmen merchandise budaya premium-interaktif di pasar wisata Surakarta, selaras dengan positioning kota sebagai anggota UNESCO Creative Cities Network bidang Crafts and Folk Art sejak 2023.

Kata Kunci : Desain merchandise budaya, board game, Surakarta, narasi lokal, warisan budaya

"THE LOOP OF SURAKARTA"
INTERACTIVE & INFORMATIVE CULTURAL MERCHANDISE
DESIGN BASED ON SURAKARTA'S NARRATIVE FOR
STRENGTHENING THE CITY'S TOURISM IDENTITY
HELVRY BERNARD SIAHAAN

ABSTRACT

AThis design project aims to produce Surakarta cultural merchandise in the form of a board game that communicates local narratives in an informative and interactive way, while remaining practical for tourists to carry as an authentic representation of the city's cultural identity. Its rationale stems from the gap between the richness of Surakarta's cultural heritage and its representation in the souvenir market, which remains dominated by generic t-shirts and decorative products lacking substantive narrative.

Data were collected through three methods: an online questionnaire with 102 tourist respondents aged 20–45, field observation at Keraton Kasunanan Surakarta, Pura Mangkunegaran, and Pasar Klewer, and interviews with cultural informants at the Reksa Pustaka archive of Pura Mangkunegaran. Data analysis drew on six theoretical frameworks: the MDA Framework (Hunicke, LeBlanc & Zubek, 2004), ATUMICS (Nugraha, 2012), Barthes's Visual Semiotics (1957; 1964), Norman's Emotional Design (2004), Karana's Material Semantics (2009), and Kavaratzis's Place Branding (2004).

The resulting product is The Loop of Surakarta, a board game for 2–4 players built on a Race & Collect system derived from the geometry and mechanics of Catur Surakarta. The product comprises a four-module 20×20 cm board made of Jati Belanda wood with laser-engraved Javanese motifs, 3D-printed PLA pieces shaped as Surakarta cultural silhouettes in four colors, PLA dice, Token Wahyu, 30 Kartu Tutar (narrative cards) containing cultural stories, 16 Kartu Tandhing (effect cards), and rigid-box packaging with a Standing Board that allows the board to be displayed vertically. The color palette integrates Kasunanan blue and palace ornament gold as its primary color system. The product fills a gap in the premium-interactive cultural merchandise segment of Surakarta's tourism market, aligning with the city's positioning as a member of the UNESCO Creative Cities Network for Crafts and Folk Art since 2023.

Keywords: *cultural merchandise design, board game, Surakarta, local narrative, cultural heritage*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	0
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN SURAT KETERANGAN HASIL UJI TURNITIN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH DI REPOSITORI UMB.....	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan.....	5
1.3 Tujuan Perancangan.....	5
1.4 Manfaat Perancangan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Orisinalitas.....	7
2.2 Landasan Teori	14
2.3 Konsep Teoritis.....	22
BAB III METODE PERANCANGAN.....	25
3.1 Kelompok Pengguna Produk	25
3.2 Pendekatan Perancangan	26
3.3 Tahapan Perancangan	28
3.4 Skema Proses Kerja	33
BAB IV DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	35
4.1 Data dan Analisa Berkaitan dengan Aspek Fungsi	35
4.2 Data dan Analisa Berkaitan dengan Aspek Estetika	48
4.3 Data dan Analisa Berkaitan dengan Aspek Sistem	74
4.4 Data dan Analisa Berkaitan dengan Aspek Pembiayaan.....	87

BAB V KONSEP PERANCANGAN.....	91
5.1 Konsep Dasar.....	91
5.2 Konsep Ukuran.....	92
5.3 Konsep Bentuk.....	99
5.4 Konsep Material.....	111
5.5 Konsep Warna.....	118
5.6 Konsep Mekanik.....	120
5.7 Aspek Fun.....	126
BAB VI DESAIN FINAL DAN KESIMPULAN.....	129
6.1 Desain Final.....	129
6.2 Konsep Pameran.....	137
6.3 Respon Pengunjung.....	138
6.4 Kesimpulan dan Saran.....	140
DAFTAR PUSTAKA.....	142
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 State of The Art.....	10
Tabel 2.2 Best Practice.....	12
Tabel 3.1 Kriteria Desain	30
Tabel 3.2 Kisi-kisi Kuesioner Eksploratif.....	32
Tabel 3.3 Skema Proses Perancangan.....	33
Tabel 3.4 Skema Proses Produksi	34
Tabel 4.1 Breakdown Harga Pokok Produksi (HPP) Satuan	88
Tabel 4.2 Estimasi HPP dan Harga Jual Berdasarkan Skala Produksi	89
Tabel 5.1 Matriks Material per Komponen.....	111
Tabel 5.2 Sistem Mekanik Permainan “The Loop of Surakarta”.....	122
Tabel 5.3 Spesifikasi Teknis Sistem Permainan	124
Tabel 5.4 Ringkasan Narasi dan Efek 30 Kartu Tuter	125
Tabel 5.5 Nama dan Efek 8 Jenis Kartu Tandhing (×2 Duplikat = 16 Kartu)..	126



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mechanics, Dynamics, Aesthetics.....	15
Gambar 2.2 Tiga Lapisan Desain Emosional.....	17
Gambar 2.3 Model Kerangka Meanings of Materials.....	18
Gambar 2.4 Skema Sistem Mitos.....	21
Gambar 4.1 Chart Responden mengenai berat oleh-oleh.....	35
Gambar 4.2 Chart mengenai bawaan utama Responden.....	36
Gambar 4.3 Chart mengenai concern saat membeli oleh-oleh	36
Gambar 4.4 Chart Responden mengenai dimainkan bareng atau solo.....	39
Gambar 4.5 Observasi Lapangan Keraton Kasunanan	41
Gambar 4.6 Pakubuwono X	42
Gambar 4.7 Menara Panggung Songgobuwono.....	43
Gambar 4.8 Observasi Lapangan Keraton Kasunanan	43
Gambar 4.9 Wawancara Abdi Dalem Mas Bayun	46
Gambar 4.10 Wawancara Abdi Dalem Mas Bayun	47
Gambar 4.11 Chart Gaya Visual	48
Gambar 4.12 Pola dan Siluet Catur Surakarta	49
Gambar 4.13 Ornamen Keraton Surakarta.....	51
Gambar 4.14 Nordic hannunvaakuna symbol.....	52
Gambar 4.15 Sketsa Explorasi bentuk papan.....	52
Gambar 4.16 Merriweather & Open Sauce Font	53
Gambar 4.17 Sketsa Explorasi bentuk Kartu.....	55
Gambar 4.18 Sketsa Explorasi bentuk Bidak.....	58
Gambar 4.19 Explorasi dan Moodboard Pallet Warna	60
Gambar 4.20 Explorasi Bentuk Dadu	62
Gambar 4.21 Warna Biru Pada Bangunan Keraton Kasunanan	63
Gambar 4.22 Warna Hijau dan Emas Pada Bangunan Pura Mangkunegaran	65
Gambar 4.23 Ornamen Flora Lung-lungan.....	66
Gambar 4.24 Ornamen Flora Saton	67
Gambar 4.25 Ornamen Flora Wajikan	67
Gambar 4.26 Ornamen Flora Tlacapan.....	68
Gambar 4.27 Ornamen Flora Kebenan	68
Gambar 4.28 Ornamen Flora Patran	69
Gambar 4.29 Ornamen Flora Padma.....	69
Gambar 4.30 Ornamen Flora Paringgitan	70

Gambar 4.31 Motif Ragam Hias Gaya Surakarta	71
Gambar 4.32 Chart Respon Concern dalam membeli oleh-oleh.....	74
Gambar 4.33 Sistem Sambung Tongue and Groove atau Finger.....	77
Gambar 4.34 Sistem Sambung Bridle.....	78
Gambar 4.35 Sketsa Explorasi Sistem Magnetic/lock	79
Gambar 4.36 Chart Responden mengenai memilih Oleh-oleh	80
Gambar 4.37 Chart Responden permainan yang dimainkan.....	82
Gambar 4.38 Chart Responden mengenai perlu dekoratif atau tidak	85
Gambar 4.39 Chart anggaran oleh-oleh responden.....	87
Gambar 5.1 Ilustrasi Skala Ergonomis Jangkauan Tangan Pemain Mengelilingi Meja dan Jarak Pandang Posisi Duduk	93
Gambar 5.2 Gambar Teknik Papan (Bahan Kayu untuk motif).....	94
Gambar 5.3 Gambar Teknik Papan Modular (Bahan PLA).....	95
Gambar 5.4 Gambar Teknik Bidak	96
Gambar 5.5 Gambar Teknik Dadu	96
Gambar 5.6 Ukuran dan Bentuk Fix Kartu	97
Gambar 5.7 Gambar Teknik Standing Board.....	97
Gambar 5.8 Ukuran Token.....	98
Gambar 5.9 Ukuran Packaging Inside & Outside	99
Gambar 5.10 Sketsa dan Bentuk Logo Permainan/brand	100
Gambar 5.11 Sketsa dan Bentuk Simbol Wahyu	101
Gambar 5.12 Sketsa dan Bentuk Simbol Tutur.....	101
Gambar 5.13 Sketsa dan Bentuk Simbol Tandhing	102
Gambar 5.14 Sketsa dan Bentuk Simbol Laku	103
Gambar 5.15 Sketsa dan Bentuk Simbol Pituduh	103
Gambar 5.16 Sketsa dan Bentuk Simbol Mangkat	104
Gambar 5.17 Bentuk Papan Permainan	105
Gambar 5.18 Bentuk Bidak.....	105
Gambar 5.19 Bentuk Dadu.....	106
Gambar 5.20 Bentuk Kartu Tutur	107
Gambar 5.21 Bentuk Kartu Tandhing.....	107
Gambar 5.22 Bentuk Kemasan	108
Gambar 5.23 Bentuk Token	108
Gambar 5.24 Bentuk Standing Board	109
Gambar 5.25 Bentuk Game Overview	110
Gambar 5.26 Bentuk How to Play dan Game Rules.....	110
Gambar 5.27 Proses Pemotongan, Press, dan finishing awal	112

Gambar 5.28 Proses CNC dan Laser Gravir	112
Gambar 5.29 Proses Pembuatan Pola Acuan Pengecatan.....	113
Gambar 5.30 Proses Pengecatan Dasar dan Masking	113
Gambar 5.31 Proses Pengecatan warna biru	113
Gambar 5.32 Proses warna emas pada motif	114
Gambar 5.33 Proses 3D Printing Papan Modular	115
Gambar 5.34 Proses 3D Printing Komponen lainnya	115
Gambar 5.35 Proses pengamplasan papan motif	117
Gambar 5.36 Proses pemasangan magnet.....	117
Gambar 5.37 Proses Fitting dan Lock.....	118
Gambar 5.38 Warna The Loop of Surakarta.....	118
Gambar 5.39 Playtest	128
Gambar 6.1 Final Look Papan Permainan (Kondisi Terpisah dan Terpasang)....	129
Gambar 6.2 Final Look Bidak (Empat Varian Warna)	130
Gambar 6.3 Final Look Dadu.....	130
Gambar 6.4 Final Look Token	131
Gambar 6.5 Final Look Kartu Tuter (Isi tidak semua ditampilkan)	132
Gambar 6.6 Final Look Kartu Tandhing.....	133
Gambar 6.7 Final Look Standing Board	133
Gambar 6.8 Final Look Trifold Game Overview.....	134
Gambar 6.9 Final Look Trifold Game Rules & How to Play	135
Gambar 6.10 Final Look Permainan	136
Gambar 6.11 Total Berat Produk saat ditimbang	136
Gambar 6.12 Suasana Booth Pameran “The Loop of Surakarta” pada Innovartion 7, IDDC (3–6 Agustus 2026)	138
Gambar 6.13 Sesi Penjelasan Produk kepada Pengunjung Pameran	138
Gambar 6.14 Sticky Notes untuk feedback produk pada saat pameran.....	140

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Instrumen Kuesioner
- Lampiran 2. Recap Data Tabel Kuisoner
- Lampiran 3. Dokumentasi Observasi Lapangan
- Lampiran 4. Wawancara Bersama Media (Jakarta Kita)
- Lampiran 5. Dokumentasi Playtest
- Lampiran 6. Wawancara Bersama Media (Reportase)
- Lampiran 7. Kartu Asistensi
- Lampiran 8. Surat Keterangan Hasil Sidang Akhir

