

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN PERMAINAN PAPAN AYAM TEMPUR

Diajukan Guna Melengkapi Sebagai Syarat
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh :

Ekky Pramudhito

41910010118

Desain Produk

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing:
Cahyoko Triharsatmo, S.Ds

**FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA
2014**

	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
---	---	--------------------------------

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ekky Pramudhito
 NIM : 41910010118
 Program Studi : Desain Produk
 Fakultas : Fakultas Teknik Perencanaan Dan Desain

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar Sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 1 Juli 2014

Yang memberikan pernyataan,

UNIVERSITAS
 MERCU BUANA


 Ekky Pramudhito



	LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
---	--	---

Semester : Genap

Tahun Alademik

: 2013/2014

Tugas Akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata Satu (S1). Jurusan Desain Produk, Fakultas Teknik Perencanaan Dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : Perancangan Permainan Papan Ayam Tempur

Disusun Oleh :

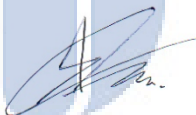
Nama : Ekky Pramudhito

NIM : 41910010118

Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada sidang Sarjana pada tanggal 23 Juni 2014.

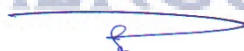
Pembimbing,



Cahyoko Triharsatmo, S.Ds

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Zulfikar Sa'ban, S.Pd, M.Ds

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Hady Soedarwanto, ST. M.Ds

 UNIVERSITAS MERCU BUANA	SURAT KETERANGAN HASIL SIDANG STUDIO PRODI DESAIN PRODUK/ GRAFIS DAN MULTIMEDIA FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN UNIVERSITAS MERCU BUANA		Q

No.Dokumen	010 423 4 47 00	Distribusi							
Tgl. Efektif	7 MARET 2005								

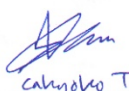
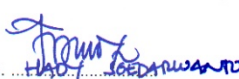
Berdasarkan hasil Sidang Studio TA pada hari **Senin tanggal 23 Juni 2014** Semester Genap Tahun Akademik 2013/2014, maka mahasiswa berikut ini :

Nama / NIM : **EKKY PRAMUDHITO 41910010118**
 Program Studi : **Desain Produk - Grafis dan Multimedia**
 Judul Skripsi : **Kartu Permainan Ayam Tempur**

dinyatakan :

- ☐ Lulus Langsung
☒ **Lulus Melengkapi** 81 A
☐ Perbaikan
☐ Tidak Lulus

Ketua dan Anggota Dewan Penguji :

1.  **Cahyoeko T.**
 2.  **Agus Cupis**
 3.  **Hady Soedjarto**

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG MELENGKAPI / PERBAIKAN

(Lembar Pengesahan TUGAS AKHIR Melengkapi/Perbaikan ini ditanda tangani apabila mahasiswa telah melengkapi/memperbaiki seminar sesuai catatan Dewan Penguji pada saat sidang tugas Akhir)

Pembimbing/Ketua Sidang/Penguji I


Cahyoeko T.

Penguji II



Koordinator Tugas Akhir

Zulfikar Sa'ban, S.Pd., M.Ds

Penguji III


Hady Soedjarto

Catatan :

- Lembar Pengesahan ini harus telah ditandatangani oleh Pembimbing, Penguji dan Ketua Sidang pada Laporan yang telah dilengkapi/perbaiki dikumpulkan.
- Jadual pengumpulan **SIDANG Melengkapi** tanggal **(1 Minggu setelah tanggal Sidang)** maksimum jam 16.⁰⁰ WIB. Jadual pengumpulan Tugas Akhir Perbaikan tanggal **(2 Minggu setelah tanggal Sidang)** maksimum jam 16.⁰⁰ WIB.
- Apabila mahasiswa tidak memasukkan TUGAS AKHIR Melengkapi/Perbaikan sesuai jadual yang telah ditetapkan, maka status kelulusannya diturunkan satu tingkat ke bawah.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KARTU ASISTENSI

NAMA : EKKY PRAMUDHITO
NIM : 91810018118
FAK/JUR : PPD / DESAIN PRODUK

MATA KULIAH : TUGAS AKHIR
SMT/THN.AKAD : 8 / 2019
DOSEN : RIAHJOKO TRIHARSATMO

NO.	TGL	KETERANGAN	PARAF	NO.	TGL	KETERANGAN	PARAF
1	26/3 2019	Tema dan Konsep		10		Siap Pameran !!	
2	18/4 2019	karakter				-Perbaiki Material - " " - Gameplay ↳ masukkan unsur cerita	
3	20/4 2019	konsep karakter				OK, Siap Sidang	
4	22/4 2019	• riset kerajaan - • kerajaan • karakter					
5		karakter					
6		gameplay					
7		• karakter • gameplay					
8		• bahan - bahan / teknis produksi • gameplay					
9		• game play					

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul “**PERANCANGAN PERMAINAN PAPAN AYAM TEMPUR**”. Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah memberikan bantuan dan semangat serta motivasi demi terselesaikannya laporan ini. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus dan ikhlas kepada :

1. Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.
2. Keluarga tercinta yang tidak henti-hentinya memberikan dorongan moril demi terselesaikannya laporan ini.
3. Dr. Ir. Arrisetyanto Nugroho, MM. selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
4. Ir. Edi Muladi, M.Si selaku Dekan Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain.
5. Bapak Hady Soedarwanto, ST. M.Ds selaku Ketua Program Studi Desain Produk Riset Desain.
6. Bapak Zulfikar Sa’ban, S.Pd, M.Ds selaku Koordinator Tugas Akhir.
7. Bapak Cahyoko Triharsatmo, S.Ds selaku pembimbing Tugas Akhir.
8. Kelompok “Perjalanan Ciung Wanara Dan Kawan-Kawan” yang tetap tersenyum hingga akhir.
9. Saudari Eissa Fauzia yang telah bersedia menjadi partner dalam proses perkuliahan.
10. Teman-teman seperjuangan yang menemani penulis dalam pengerjaan laporan ini
11. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan penyusunan laporan ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Akhir kata, penulis berharap dengan terselesaikannya laporan ini semoga dapat berguna dan bermanfaat bagi mahasiswa yang akan melaksanakan tugas akhir selanjutnya dan dapat berguna pula bagi masyarakat luas.

Jakarta, Juli 2014

Ekky Pramudhito

DAFTAR ISI

COVER	
LEMBAR PERNYATAAN	
LEMBAR PENGESAHAN.....	
LEMBAR ASISTENSI	
ABSTRAKSI.....	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
 I PENDAHULUAN.....	 1
A. LATAR BELAKANG	1
B. ORISINALITAS (STATE OF THE ART)	2
C. TUJUAN DAN MANFAAT PERANCANGAN.....	4
D. PELUANG DAN TANTANGAN STUDI	5
E. RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI.....	6
 II METODOLOGI.....	 7
A. KERANGKA BERPIKIR STUDI.....	7
B. PROSES PERANCANGAN.....	8
 III DATA PERANCANGAN	 12
A. TABEL DATA PERANCANGAN	12
B. RINCIAN DATA PERANCANGAN.....	13
a. DATA OBJEK PERANCANGAN	13
b. DATA TEKNIS PERANCANGAN	17
 IV KONSEP PERANCANGAN	 22
A. IDE/GAGASAN PERANCANGAN.....	22
B. SASARAN DESAIN.....	23
C. PENDEKATAN ESTETIS DESAIN.....	23
D. MUATAN LOKAL DALAM PERANCANGAN KARYA	23
 V ULASAN KARYA PERANCANGAN	 25
A. SKETSA PERANCANGAN	25
B. PERANCANGAN KARAKTER.....	26
C. KARTU KARAKTER DAN AKSI	29
D. BIDAK KARAKTER	31
E. PAPAN PERMAINAN.....	32
F. KEPING HARTA KARUN	33

G. ATURAN PERMAINAN.....	35
H. PACKAGING	36
I. STICKER KARAKTER.....	37
J. RINCIAN BIAYA	38
VI PAMERAN KARYA TUGAS AKHIR	40
A. TEMA PAMERAN BERSAMA	40
B. WAKTU DAN TEMPAT PELAKSANAAN.....	40
C. LAYOUT PAMERAN.....	40
D. MEDIA PUBLIKASI PAMERAN BERSAMA	41
E. MEDIA PENUNJANG PAMERAN	43
F. FOTO DOKUMENTASI PAMERAN.....	47
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

I	PENDAHULUAN.....	1
	1.1. REFERENSI KARYA	3
II	METODOLOGI.....	7
	2.1. BAGAN PROSES PERANCANGAN	8
III	DATA PERANCANGAN	12
	3.1. CONTOH PAPAN PERMAINAN	14
	3.2. CONTOH GAMBAR VEKTOR.....	17
	3.3. PISAU POND	20
IV	KONSEP PERANCANGAN	22
	4.1. REFERENSI GAYA GAMBAR.....	23
	4.2. MUATAN LOKAL.....	24
V	ULASAN KARYA PERANCANGAN	25
	5.1. SKETSA POLA PERMAINAN.....	25
	5.2. SKETSA AYAM.....	25
	5.3. SKETSA AYAM.....	26
	5.4. JALU	27
	5.5. JELING.....	27
	5.6. BARROS	28
	5.7. BINTORO.....	29
	5.8. KARTU KARAKTER.....	30
	5.9. KARTU AKSI.....	31
	5.10. BIDAK KARAKTER	31
	5.11. PAPAN PERMAINAN	33
	5.12. KEPING HARTA KARUN	34
	5.13. RULEBOOK PERMAINAN	35
	5.14. POLA PACKAGING	36
	5.15. STICKER KARAKTER.....	37
VI	PAMERAN KARYA TUGAS AKHIR	40
	6.1. DENAH PAMERAN	40
	6.2. POSTER PAMERAN ABSTRAK	41
	6.3. BANNER PAMERAN ABSTRAK	41
	6.4. X-BANNER PAMERAN ABSTRAK.....	42
	6.5. PANEL KARYA	43
	6.6. BANNER KELOMPOK.....	44
	6.7. X-BANNER KELOMPOK	44
	6.8. FLAG CHAIN.....	45

6.9. KAOS TEMATIK KELOMPOK.....	45
6.10. STANDING KARAKTER.....	46
6.11. LOGO KELOMPOK.....	46
6.12. FOTO DOKUMENTASI PAMERAN.....	48



DAFTAR TABEL

III	DATA PERANCANGAN	12
	3.1. TABEL DATA PERANCANGAN.....	13
V	ULASAN KARYA PERANCANGAN.....	25
	5.1. TABEL RINCIAN BIAYA.....	39

