

TUGAS AKHIR

BOARD GAME

“PETUALANGAN ISTIMEWA DI JOGJA”



Oleh :

Ika Dini Rahmayanti

NIM 41910110033

Program Studi Desain Produk Grafis dan Multimedia

Dosen Pembimbing:

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA**

2014

	LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
---	---	----------

Semester: Ganjil

Tahun Akademik: 2014/2015

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **BOARD GAME**
“PETUALANGAN ISTIMEWA DI JOGA”

Disusun Oleh :

Nama : **Ika Dini Rahmayanti**
NIM : **41910110033**
Jurusan/Program Studi : **Desain Produk dan Multimedia**

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 6 Oktober 2014.

Pembimbing,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Hady Soedarwanto, S.T, M. Ds.

Jakarta, 10 Oktober 2014

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Lukman Arief, S. Ds, M. Sn.

Mengetahui,

Kaprodi Desain Produk



Hady Soedarwanto, S.T, M. Ds.

	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	---	---

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Ika Dini Rahmayanti**
NIM : **41910110033**
Program Studi : **Desain Produk Grafis dan Multimedia**
Fakultas : **Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain**

Menyatakan bahwa tugas akhir ini merupakan karya asli bukan duplikat atau salinan dari karya orang lain. Apabila pernyataan ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi yang berlaku.

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

Jakarta, 10 Oktober 2014

Yang memberi pernyataan,



Ika Dini Rahmayanti

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan karunia-Nya yang tak pernah surut bagi kita semua. Dengan pertolongan-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir yang berjudul Board Game “Petualangan Istimewa Di Jogja”. Meskipun banyak rintangan dan hambatan yang penulis alami dalam proses pengerjaannya, tapi penulis berhasil menyelesaikannya hingga selesai.

Dalam melakukan penulisan Tugas Akhir ini, segala kesukaran dan kesulitan yang ditemui oleh penulis akhirnya dapat teratasi dan tidak menjadi beban yang berarti berkat arahan dan bimbingan dari semua pihak yang terkait, hingga akhirnya penulis dapat membuat hingga menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Oleh karena itu pada kesempatan kali ini penulis hendak menyampaikan rasa terimakasih kepada :

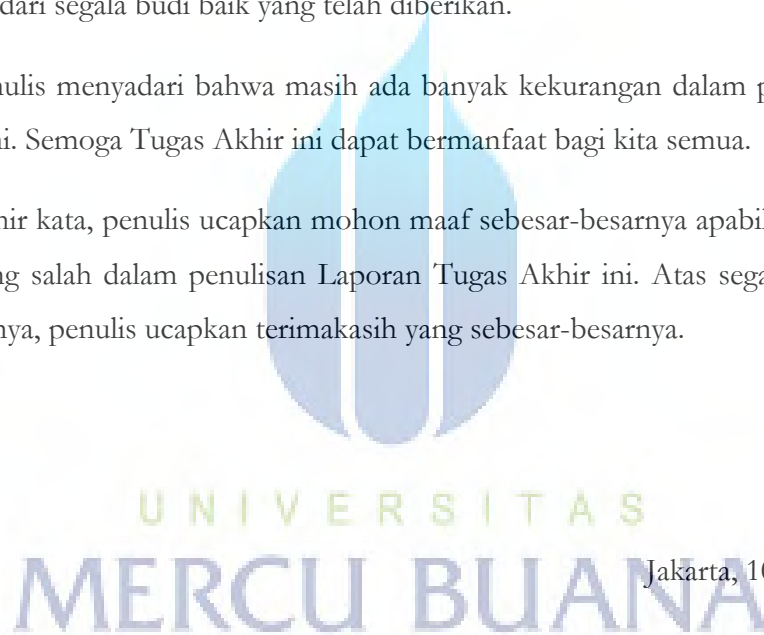
1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kemampuan penulis dalam melakukan kegiatan maupun menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Keluarga penulis, khususnya kedua orang tua, bapak dan ibu penulis serta adik yang selalu mendoakan dan memberi dukungan di hari-hari penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Ir. Edy Muladi, M.Si. selaku Dekan FSDK, Jurusan Desain Produk Grafis dan Multimedia, Universitas Mercu Buana, Jakarta.
4. Bapak Hady Soedarwanto M. Ds, selaku Dosen Pembimbing Materi dan Teknis, Jurusan Desain Produk Grafis dan Multimedia, Universitas Mercu Buana, Jakarta. sekaligus pembimbing penulis. Terima kasih untuk bimbingan dan arahan selama ini. Tanpa peranan beliau, Tugas Akhir ini tidak akan mungkin terselesaikan dengan baik.
5. Seluruh teman-teman se-angkatan, khususnya DG17 yang turut saling membantu, memberikan semangat, dan bertukar pikiran dalam mencari referensi-referensi untuk pengerjaan Tugas Akhir ini.

6. Sahabat-sahabat penulis yang selalu memberikan doa, semangat dan dukungan yang tiada henti.
7. Segenap staff pengajar pada program studi Desain Produk, Jurusan Desain Produk Grafis dan Multimedia, Universitas Mercu Buana, Jakarta. Yang telah berbagi ilmu selama perkuliahan berlangsung.

Dan seluruh pihak yang terkait yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini, terimakasih sedalam-dalamnya kepada seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah turut memberikan bantuan dan masukan kepada penulis. Semoga semua pihak tersebut selalu mendapatkan berkah dan karunia dari Allah SWT. Serta mendapatkan balasan dari segala budi baik yang telah diberikan.

Penulis menyadari bahwa masih ada banyak kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Akhir kata, penulis ucapkan mohon maaf sebesar-besarnya apabila ada penulisan kata yang salah dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini. Atas segala bantuan dan seluruhnya, penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 10 Oktober 2014

Penulis

Ika Dini Rahmayanti

DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
B. Orisinalitas (State of The Art)	2
C. Tujuan dan Manfaat Perancangan	3
D. Peluang dan Tantangan Studi	4
E. Relevansi dan Konsekuensi Studi	4
II. DATA SUMBER PERANCANGAN	6
A. Kerangka Berfikir Studi	6
B. Proses Perancangan (Strategi Desain)	7
III. DATA PERANCANGAN	10
A. Dunia Anak, Dunia Bermain	10
B. Teori Bermain Menurut Ahli	10
C. Tabel Data Perancangan	18
D. Rincian Data Perancangan	19
E. Objek Referensi & Inspirasi	20
IV. KONSEP PERANCANGAN	22
A. Ide/Gagasan Perancangan	22
B. Sasaran Desain	23
C. Pendekatan Estesis Desain	23
D. Muatan Lokal dalam Perancangan Karya Desain	27
V. ULASAN KARYA PERANCANGAN	28

DAFTAR PUSTAKA	33
LAMPIRAN	34



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1	8
GAMBAR 3.1	18
GAMBAR 3.2	20
GAMBAR 3.3	21
GAMBAR 4.1	24
GAMBAR 4.2	25
GAMBAR 4.3	26
GAMBAR 4.4	26
GAMBAR 4.5	26
GAMBAR 4.6	27
GAMBAR 4.7	27
GAMBAR 5.1	28
GAMBAR 5.2	28
GAMBAR 5.3	29
GAMBAR 5.4	29
GAMBAR 5.5	29
GAMBAR 5.6	30
GAMBAR 5.7	30
GAMBAR 5.8	31
GAMBAR 5.9	31
GAMBAR 5.10	32
GAMBAR 5.11	32
GAMBAR 5.12	32
GAMBAR 5.13	32
GAMBAR 5.14	32