TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BOARD GAME "HANTU NGUMPET" HANTU INDONESIA

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)

Oleh :

Sri Yani Halim

NIM 41911010081

Dosen Pembimbing:
Hady Soedarwanto, ST., M.DS

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

2017

https://digilib.mercubuana.ac.id/

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

Semester : Ganjil

Tahun Akademik : 2016/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Sriyani Halim
Nomor Induk Mahasiswa	: 41911010081
Jurusan/Program Studi	: Desain Produk
Fakultas	: Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir	: Perancangan Board Game "Hantu Ngumpet" Hantu Indonesia

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata 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, 27 Januari 2017

Yang memberikan pernyataan,

METERAI TEMPEL
C7967AEF324958111
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Sriyani Halim

https://digilib.mercubuana.ac.id/

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

Semester: Ganjil

Tahun akademik: 2016/2017

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

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN BOARD GAME "HANTU NGUMPET" HANTU INDONESIA

Disusun Oleh :

Nama : SRIYANI HALIM

NIM : 41911010081

Jurusan/Program Studi : Desain Produk / Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 14 Januari 2017

Pembimbing,

Hady Soedarwanto, ST., M.DS

Jakarta, 27 Januari 2017

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir

Hady Soedarwanto, ST., M.DS

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain

Hady Soedarwanto, ST., M.DS

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://digilib.mercubuana.ac.id/

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KARTU ASISTENSI

NAMA	: Sriyani Halim	**SEM / THN AKAD**	: 2011
NIM	: 41911010081	**DOSEN PEMBIMBING**	: Bapak Hady. S
FAKULTAS	: FDSK	**JENIS BIMBINGAN**	: Tugas Akhir
PROGRAM STUDI	: Desain Produk		

JUDUL TUGAS AKHIR : Perancangan Board Game untuk mengenalkan Hantu Indonesia

NO.	TANGGAL	KETERANGAN	PARAF	NO.	TANGGAL	KETERANGAN	PARAF
1	27-9-16	Perubahan Judul Tugas Akhir, Pembahasan Board Game.				kattar belakang/ background. Suasana horror tidak ada pendukung.	
2	5-10-16	Pengajuan dan Pembahasan Judul BG "Tata Krama lalu lintas.		5	18-11-16.	Material kertas, penempatan pion, aturan baca, icon mundur, penempatan kartu, hasilnya	
						kartu, Peraturan, imajinasi horor, desain kotak Adul jangan dibangkat.	
3	19-10-16	Revisi Board Game. Hukuman, Peraturan BG Tata Krama lalu lintas				visual horor, harapan & ancaman.	
				6.	3-12-16	Energi kartu, menjelaskan bertahan, Judul = POP Jimat Perekat, Ukuran board,	
4	26-10-16	~~Mengganti kertas~~. Pengajuan Tema BG (2). BG Hantu Indonesia. Revisi setting				teks board. Material kaku, pion sedasain	

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://digilib.mercubuana.ac.id/

NO.	TANGGAL	KETERANGAN	PARAF	NO.	TANGGAL	KETERANGAN	PARAF
		latar belakang/ Background suasana horor, tidak ada Pembatas.		7	21/12 16	Font & uk. kartu terlalu kecil, card round.	
						Font selancar di (x) uk. bujur sangkar,	
5	18 - 11 - 16	Material kertas, Penempatan Pion, Aturan baca, Ikon mundur, Penempatan kartu		8	28/12 16	PANELAN	
		Habisnya kartu, Peraturan, Imajinasi horror, Desain kotak Judul Jangan disingkat.					
		Visual horor. Harapan & Ancaman					
		+ warna bagus + warna pion + Pusaka sakti					
		+ font jangan disamakan + jangan ↳ sesuaian lokasi					
		Dupa 2x, dua kali sesajen, 2/N/4 + Illustrasi Pengguna					

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://digilib.mercubuana.ac.id/

KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan nikmatnya serta kesehatan lahir dan batin, sehingga dapat menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir ini. Serta shalawat dan salam tidak lupa saya haturkan kehadirat Nabi Muhammad SAW.

Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir ini dibuat ialah untuk memenuhi syarat dalam mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1). Tidak lupa saya ucapkan banyak-banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berjasa dalam penyelesaian penulisan laporan ini.

1. Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.
2. Keluarga yang senatiasa tidak henti – hentinya mensupport
3. Bapak Hady Soedarwanto, ST. M.Ds selaku Pembimbing Tugas Akhir dan Ketua Program Studi Desain Produk Riset Desain.
4. Teman – teman line "cie tugas akhir" yang selalu memberi kabar.
5. Lian, Seno, Aldrin, Tiara, Heri, dkk yang telah banyak membantu semasa perkuliahan sampai tugas akhir.
6. M. Fadhillah Ramadhan yang telah banyak mensupport selama proses Tugas akhir.
7. 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, Januari 2017

Sriyani Halim

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://digilib.mercubuana.ac.id/

DAFTAR ISI

COVER

LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PENGESAHAN

KARTU ASISTENSI

ABSTRAK

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

a. Latar Belakang Perancangan ……1

BAB II METODE PERANCANGAN

a. Orisinalitas …….. 3

b. Kelompok Pengguna Produk …….. 5

c. Tujuan Dan Manfaat …….. 5

d. Relevansi Dan Konsekuensi Studi …… 6

e. Skema Proses Kerja …… 13

BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN

a. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan …… 14

b. Kelompok Data Berkaitan Dengan Estetika Fungsi Produk Rancangan …… 18

c. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Teknis Produk Rancangan …….. 21

d. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Ekonomi Produk Rancangan …….. 23

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

a. Tataran Lingkungan/Komunitas …….. 28

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://digilib.mercubuana.ac.id/

b. Tataran Sistem 29
c. Tataran Produk 30
d. Tataran Elemen 41

BAB V PAMERAN

a. Desain Final 46
b. Konsep Pameran 47
c. Respon Pengunjung 49

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 3
Gambar 2.2..... 4
Gambar 2.3..... 4
Gambar 2.4..... 8
Gambar 2.5..... 8
Gambar 2.6..... 9
Gambar 2.7..... 9
Gambar 2.8 10
Gambar 2.9 10
Gambar 2.10 11
Gambar 3.1 21
Gambar 3.2 22

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://digilib.mercubuana.ac.id/

Gambar 4.1 28

Gambar 4.2 30

Gambar 4.3 30

Gambar 4.4 31

Gambar 4.5 31

Gambar 4.6 32

Gambar 4.7 32

Gambar 4.8 33

Gambar 4.9 33

Gambar 4.10 40

Gambar 4.11 41

Gambar 4.12 41

Gambar 4.13 42

Gambar 4.14 43

Gambar 4.15 43

Gambar 4.16 44

Gambar 4.17 44

Gambar 4.18 45

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 11

Tabel 2.2 12

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://digilib.mercubuana.ac.id/

Tabel 2.3 ..... **12**

Tabel 3.1 ..... **18**

Tabel 4.1 ..... **34**

Tabel 4.2 ..... **39**

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

https://digilib.mercubuana.ac.id/