

TUGAS AKHIR

**BOARDGAME LUGOLILA DENGAN TEMA  
TEMPAT WISATA KABUPATEN MAGETAN**

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



**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA JAKARTA  
2019**

TUGAS AKHIR

**BOARDGAME LUGOLILA DENGAN TEMA  
TEMPAT WISATA KABUPATEN MAGETAN**

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



**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA JAKARTA  
2019**

	<b>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	
---	---	---

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Muhamad Yadi Saputro**  
 Nomor Induk Mahasiswa : **41914110029**  
 Jurusan/Program Studi : **Desain Produk**  
 Fakultas : **Fakultas Desain dan Seni Kreatif**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan 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, 20 Februari 2020

Yang memberikan pernyataan,



Muhamad Yadi Saputro

	<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPRESIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	
---	--	---

Semester: Genap

Tahun akademik: 2019/2020

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

Judul Tugas Akhir : **BOARDGAME LUGOLILA DENGAN TEMA WISATA  
KABUPATEN MAGETAN**

Disusun Oleh :

Nama : **Muhamad Yadi Saputro**  
 NIM : **41914110029**  
 Jurusan/Program Studi : **Desain Produk**

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 3 Februari 2020

Pembimbing,

  
**Nina Maftukha, S.Pd M.Sn**

Jakarta, 20 Februari 2020

Mengetahui,  
 Koordinator Tugas Akhir

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi Desain Produk



**Hady Soedarwanto, ST, M.Sn**



**Hady Soedarwanto, ST, M.Sn**

**BOARDGAME LUGOLILA DENGAN TEMA TEMPAT WISATA  
KABUPATEN MAGETAN**

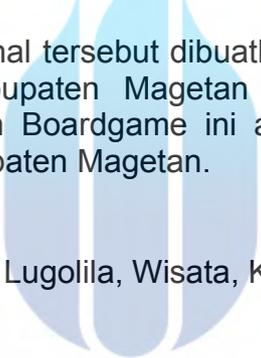
Muhamad Yadi Saputro  
41914110029

**ABSTRAK**

Kabupaten Magetan merupakan sebuah kabupaten yang terletak di Provinsi Jawa Timur. Kabupaten Magetan memiliki berbagai obyek pariwisata sebagai wahana rekreasi maupun edukasi yang menarik untuk dikunjungi. Baik dari wisata alam, wisata sejarah, wisata budaya, wisata buatan, serta wisata kulinernya. Namun sayangnya belum semua orang, khususnya masyarakat Magetan justru belum mengenal dan pernah mengunjungi objek-obyek wisata tersebut. Maka dari itu diperlukan pengenalan objek-objek wisata di Magetan sebagai wahana rekreasi maupun edukasi kepada masyarakat, terutama kepada anak-anak yang sedang duduk di bangku sekolah dasar.

Untuk Mengatasi hal tersebut dibuatlah Boardgame sebagai media pengenalan wisata Kabupaten Magetan untuk anak usia 10 tahun. Mudah-mudahan dengan Boardgame ini anak – anak dapat mengenal wisata yang ada di Kabupaten Magetan.

Kata Kunci : Boardgame, Lugolila, Wisata, Kabupaten Magetan.



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

**BOARDGAME LUGOLILA DENGAN TEMA TEMPAT WISATA  
KABUPATEN MAGETAN**

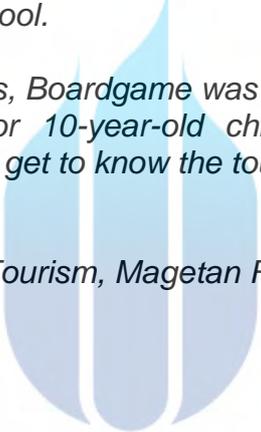
Muhamad Yadi Saputro  
41914110029

**ABSTRACT**

*Magetan Regency is a district located in East Java Province. Magetan Regency has various tourism objects such as recreational and educational vehicles that are interesting for a vacation. Both of nature tourism, historical tourism, cultural tourism, artificial tourism, and culinary tourism. However, not everyone, especially the Magetan people, have yet to recognize and have visited these tourist objects. Therefore it is necessary to introduce tourist objects in Magetan as a vehicle for recreation or education to the community, especially for children who are attending elementary school.*

*To overcome this, Boardgame was made as a medium for tourism in Magetan Regency for 10-year-old children. Easy-inviting with this Boardgame, children can get to know the tours in Magetan Regency.*

*Keywords: Boardgame, Tourism, Magetan Regency.*



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas karunia dan rahmatnya yang tak terhingga, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan keterbatasan yang ada dengan judul “*BOARDGAME* LUGOLILA DENGAN TEMA TEMPAT WISATA KABUPATEN MAGETAN”. Laporan ini merupakan salah satu syarat untuk melengkapi sebagian syarat dalam mencapai gelar Sarjana Strata (S1). Dan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini tidak lepas dari dukungan baik secara moral, materil, dan lainnya dari sejumlah pihak yang sudah berbaik hati turut dalam membantu peroses pengerjaan dari tahap awal hingga tahap akhir. Untuk itu melalui kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar besarnya kepada :

1. Ibu Nina Maftukha, S.Pd, M.Sn, yang telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran.
2. Hady Soedarwanto, ST, M.Ds, ketua program studi desain produk.
3. Kedua orang tua beserta teman-teman yang sudah membantu dalam dukungan tugas akhir ini.
4. Semua orang yang terlibat dalam pembuatan tugas akhir ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, namun tidak mengurangi rasa hormat kami, penulis mengucapkan terima kasih.

Jakarta, 8 Agustus 2019  
Penulis

Muhamad Yadi Saputro

## DAFTAR ISI

<b>COVER DALAM</b> .....	<b>I</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>II</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>III</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>IV</b>
<b>ABSTRAC</b> .....	<b>V</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>VI</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>VII</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>IX</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>X</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>XIII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Perancangan .....	1
1.2 Judul dan Interpretasi Judul .....	4
1.2.1 Judul .....	4
1.2.2 Interpretasi Judul .....	4
1.3 Tujuan Perancangan .....	4
1.4 Permasalahan Perancangan .....	5
1.5 Manfaat Perancangan .....	5
<b>BAB II METODE PERANCANGAN</b> .....	<b>6</b>
2.1 Orisinalitas .....	6
2.2 Kelompok Pengguna Produk .....	9
2.3 Relevansi Dan Konsekuensi Studi .....	10
2.4 Skema Proses Kerja .....	31
2.5 Skema Proses Produksi .....	31
<b>BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN</b> .....	<b>33</b>
3.1 Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Perancangan.....	33
3.2 Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Estetika Produk Perancangan.....	37
3.3 Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Sistem Produk	

Perancangan .....	50
3.4 Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Pembiayaan Produk Perancangan .....	58
3.5 Tema Desain.....	59
<b>BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN .....</b>	<b>60</b>
4.1 Konsep Dasar .....	60
4.2 Konsep Ukuran .....	61
4.3 Konsep Bentuk .....	64
4.4 Konsep Material .....	68
4.5 Konsep Warna .....	68
4.6 Konsep Mekanik .....	69
<b>BAB V KEGIATAN PAMERAN .....</b>	<b>71</b>
5.1 Desain Final .....	71
5.2 Konsep Pameran .....	71
5.3 Respon Pengunjung .....	72
<b>BAB VI KESIMPULAN .....</b>	<b>74</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>75</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>77</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Biaya .....	30
Tabel 2 Permainan Boardgame.....	58
Tabel 3 Komentar Pengunjung Pameran .....	73



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Permainan Ludo .....	6
Gambar 2.2 Permainan Ular Tangga .....	7
Gambar 2.3 Permainan Monopoli.....	8
Gambar 2.4 Permainan Labirin .....	9
Gambar 2.5 Candi Simbatan .....	11
Gambar 2.6 Candi Sadon.....	11
Gambar 2.7 Petirtaan Dewi Sri.....	12
Gambar 2.8 Taman Geni Langit.....	12
Gambar 2.9 Terowongan Lowo.....	13
Gambar 2.10 Ujung Kulon .....	14
Gambar 2.11 Ayam Panggang Bu Setu .....	14
Gambar 2.12 Sate Kelinci.....	15
Gambar 2.13 Kerupuk Jerangking.....	15
Gambar 2.14 Manisan Kulit Jeruk .....	16
Gambar 2.15 Telaga Wahyu .....	16
Gambar 2.16 Air Terjun Pundak Kiwo .....	17
Gambar 2.17 Air Terjun Tirtosari .....	18
Gambar 2.18 Magetan Green Garden.....	18
Gambar 2.19 Kebun Refugia.....	19
Gambar 2.20 Kebun Strawberry.....	19
Gambar 2.21 Bolu Rahayu .....	20
Gambar 2.22 Pawai Budaya.....	20
Gambar 2.23 Ledhug Suro .....	21
Gambar 2.24 Labuhan Sarangan .....	22

Gambar 2.25 Magetan Park .....	22
Gambar 2.26 Alun – alun Magetan.....	23
Gambar 2.27 Mojosemi Forest Park.....	23
Gambar 2.28 Jalan Tembus Cemoro Sewu .....	24
Gambar 2.29 Puncak Gunung Lawu .....	25
Gambar 2.30 Telaga Sarangan .....	25
Gambar 2.31 Mesin HP Indigo 3550 .....	27
Gambar 2.32 Karton .....	28
Gambar 2.33 Stiker Vyni.....	28
Gambar 2.34 Art Paper.....	29
Gambar 2.35 Magnet Neodymium .....	30
Gambar 4.1 Ukuran Papan Boargdame.....	61
Gambar 4.2 Ukuran Kartu Kawasan Wisata .....	61
Gambar 4.3 Ukuran Kartu Teka-Teki .....	62
Gambar 4.4 Ukuran Pion.....	62
Gambar 4.5 Ukuran Dadu.....	63
Gambar 4.6 Ukuran Uang Permainan.....	63
Gambar 4.7 Ukuran Packaging .....	64
Gambar 4.8 Papan Boardgame.....	64
Gambar 4.9 Kartu Kawasan Wisata .....	65
Gambar 4.10 Kartu Teka-Teki dan Kartu Caping.....	65
Gambar 4.11 Pion.....	66
Gambar 4.12 Uang Permainan.....	67
Gambar 4.13 Buku Panduan / Rulebook.....	67
Gambar 4.14 Packaging .....	68
Gambar 5.1 Desain Final.....	71

Gambar 5.2 Konsep Pameran.....72  
Gambar 5.3 Pengunjung Pameran.....72



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Pameran .....	77
Lampiran 2 Kartu Asistensi.....	78
Lampiran 3 Lembar Pengesahan Perbaikan.....	79

