

TUGAS AKHIR

Board Game Tech Invasion
dengan Tema Cerita Rakyat Indonesia

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



Oleh :
Nastassja Cendana
NIM 41916110033

Dosen Pembimbing :

Ardo Bernando, S.Ds., M.Ds.

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

2020

Board Game Tech Invasion
dengan Tema Cerita Rakyat Indonesia

Nastassja Cendana

41916110033

Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain & Seni Kreatif,

Universitas Mercu Buana Jakarta,

Email: nastassja.cendana@gmail.com

ABSTRACT

Along with the improvement of technology and cultural transformation towards modern life and changes in globalization, cultural heritage and traditional values of society oppose its existence, one of which is folklore. At present, the younger generation curiosity about folklore is very minimum because of there is no media publication of folklore that is interesting for the younger generation.

One of the publication media that can be developed for the younger generation is the publication media that outlined in the form of games. Nowadays, many games are made for publication media or learning media for its users. One of the most popular games for publication and learning media today is board game.

Keywords: Traditional Assets, Folklore, Games, Board Games, Education, Publication Media, Learning Media

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRAK

Seiring dengan peningkatan teknologi dan transformasi budaya ke arah kehidupan modern serta pengaruh globalisasi, warisan budaya dan nilai-nilai tradisional masyarakat menghadapi tantangan terhadap eksistensinya, salah satunya adalah cerita rakyat. Saat ini, generasi muda memiliki rasa ingin tahu akan cerita rakyat yang minim karena kurangnya media publikasi cerita rakyat yang cukup menarik bagi generasi muda.

Salah satu media publikasi yang dapat dikembangkan bagi generasi muda adalah media publikasi yang dituangkan dalam bentuk permainan. Zaman sekarang ini, banyak permainan yang dijadikan media publikasi maupun media pembelajaran bagi para penggunanya. Salah satu permainan yang banyak diminati sebagai media publikasi dan pembelajaran saat ini adalah board game atau permainan papan.

Keywords: Aset Tradisional, Cerita Rakyat, Game, Board Game, Edukasi, Media Publikasi, Media Pembelajaran



LEMBAR PERNYATAAN

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

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2019/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nastassja Cendana
Nomor Induk Mahasiswa : 41916110033
Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir : Board Game Tech Invasion dengan
Tema Cerita Rakyat 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, 24 Agustus 2020

Yang memberikan pernyataan,



(Nastassja Cendana)

LEMBAR PENGESAHAN

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

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), Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : Board Game Tech Invasi dengan Tema
Cerita Rakyat Indonesia

Disusun Oleh :

Nama : Nastassja Cendana
NIM : 41916110033
Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 30 Juli 2020

Pembimbing,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

(Ardo Bernando, S.Ds., M.Ds.)

Jakarta, 30 Juli 2020

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir



(Hady Soedarwanto ST, M.Ds)

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain



(Hady Soedarwanto ST, M.Ds)

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan yang telah memberikan kelancaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Board Game Tech Invasion dengan Tema Cerita Rakyat Indonesia”. Tugas akhir ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) pada program studi Desain Produk di Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari dalam penulisan ini tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan akibat keterbatasan pengetahuan serta pengalaman dan juga dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis menerima banyak bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak, khususnya bapak Ardo Bernando S.Ds, M.Ds, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, nasihat, bimbingan, dan waktu kepada penulis yang sangat bermanfaat.

Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin berterima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini terutama kepada :

1. Almarhum Ayah, Ibunda tercinta, dan kakak saya yang telah memberikan semangat, doa, dan dukungan moral yang tiada henti-hentinya kepada penulis serta memberikan banyak inspirasi untuk penulis.
2. Bapak Prof. Dr. Ngadino Surip, MS selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
3. Ibu Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds.C.S, selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
4. Bapak Hady Soedarwanto, ST., M.Ds selaku Ketua Program Studi Desain Produk Universitas Mercu Buana.
5. Seluruh dosen dan staf Program Studi Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana yang telah memberikan segenap ilmunya.
6. Untuk teman-teman Universitas Mercu Buana Reguler 2 jurusan Desain Produk Angkatan 2016, yang dari awal perkuliahan selalu bersama dan banyak memberikan motivasi kepada penulis (Rinaldy, Reinhard, Fiqki, Reza, Ferry, Kezia, Adistira, Utomo, Nur Syaifuddin, dan teman-teman lainnya yang tidak bisa penulis tuliskan satu persatu).
7. Pihak-pihak lain yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih atas bantuan, motivasi, dan doanya. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran serta masukan bahkan kritik yang membangun. Akhir kata, dengan segala kerendahan diri, penulis mohon maaf apabila ada kesalahan dan kelemahan dalam penulisan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi setiap pihak yang membacanya.

Jakarta, 24 Agustus 2020
Nastassja Cendana

DAFTAR ISI

ABSTRACT	ii
ABSTRAK	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Perancangan	1
1.2 Judul dan Intepretasi Judul	4
1) Judul	4
2) Intepretasi Judul	4
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Permasalahan Perancangan	4
1.5 Manfaat Perancangan	5
BAB II	6
METODE PERANCANGAN	6
2.1 Orisinalitas	6
2.2 Kelompok Pengguna Produk	11
2.3 Skema Proses Kerja	13
BAB III	16
DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	16
3.1 Data dan Analisa Berkaitan dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan	16
3.1.1. Komponen Board Game dan Manfaatnya	16
a. Komponen Board Game	16
b. Manfaat Board Game	21
3.1.2. Pengertian Cerita Rakyat dan Fungsinya	25

a.	Pengertian Cerita Rakyat	25
b.	Fungsi Cerita Rakyat	25
c.	Cerita Rakyat di Indonesia.....	26
d.	Cerita Rakyat untuk Produk yang Dirancang	27
3.1.3.	Sisi Antropometri Target Pengguna	29
3.1.4.	Ukuran Standard Komponen Board Game.....	31
3.2	Data dan Analisa Berkaitan dengan Aspek Estetika Produk Rancangan.....	33
3.2.1.	Aspek Warna	33
3.2.2.	Aspek Ilustrasi.....	35
3.2.3.	Aspek Tipography	44
3.3	Data Berkaitan dengan Aspek Sistem Produk Rancangan.....	45
3.3.1.	Mekanisme Board Game	45
3.3.2.	Aspek Cara Bermain	47
3.3.3.	Aspek Material	56
3.4	Data Berkaitan dengan Aspek Pembiayaan Produk Rancangan	58
BAB IV		61
KONSEP PERANCANGAN.....		61
4.1	Konsep Dasar	61
4.2	Konsep Ukuran.....	61
4.3	Konsep Bentuk.....	65
4.4	Konsep Material.....	67
4.5	Konsep Warna.....	69
4.6	Konsep Mekanik	70
BAB V.....		76
DESAIN FINAL DAN KEGIATAN PAMERAN		76
5.1	Desain Final	76
5.2	Konsep Pameran.....	88
5.3	Respon Pengunjung.....	97
BAB VI		99
KESIMPULAN.....		99
DAFTAR PUSTAKA		100
LAMPIRAN.....		102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Cover The Art of Batik (Sumber: https://boardgame.id)	6
Gambar 2 : Komponen The Art of Batik (Sumber: https://boardgame.id)	6
Gambar 3 : Komponen Bhinneka (Sumber: https://boardgame.id).....	7
Gambar 4 : Komponen The Festivals (Sumber: https://boardgame.id)	8
Gambar 5 : Kartu Festival Budaya (Sumber: https://boardgame.id).....	9
Gambar 6 : Skema Proses Perancangan (Sumber: Dokumen Pribadi).....	14
Gambar 7 : Skema Proses Produksi (Sumber: Dokumen Pribadi).....	15
Gambar 8 : Sushi Go (Sumber: https://boardgame.id).....	16
Gambar 9 : Catan (Sumber: https://boardgame.id)	17
Gambar 10 : Komponen Tile (Sumber: https://boardgame.id)	18
Gambar 11 : Komponen Pion (Sumber: https://boardgame.id)	19
Gambar 12 : Komponen Dadu (Sumber: https://boardgame.id)	19
Gambar 13 : Komponen Token (Sumber: https://boardgame.id).....	20
Gambar 14 : Komponen Rulebook (Sumber: https://boardgame.id)	21
Gambar 15 : Antropometri Telapak Tangan (Sumber: Antropometri Tubuh Manusia)	29
Gambar 16 : Folding Board Game (Sumber: PrintNinja.com)	31
Gambar 17 : Bentuk-bentuk packaging (Sumber: PrintNinja.com).....	33
Gambar 18 : Skema Warna Tetradic (Sumber: Pngkit.com)	34
Gambar 19 : Mood Warna Tetradic (Sumber: misterrichards.weebly.com).....	34
Gambar 20 : Aplikasi Warna pada Judul (Sumber: Dokumen Pribadi).....	35
Gambar 21 : Beberapa Produk Anak dengan Ilustrasi Chibi	36
Gambar 22 : Sketsa Timun Mas (Sumber: Dokumen Pribadi)	37
Gambar 23 : Sketsa Render Timun Mas (Sumber: Dokumen Pribadi).....	37
Gambar 24 : Sketsa Sangkuriang (Sumber: Dokumen Pribadi).....	37
Gambar 25 : Sketsa Render Sangkuriang (Sumber: Dokumen Pribadi)	38
Gambar 26 : Sketsa Roro Jonggrang (Sumber: Dokumen Pribadi)	38
Gambar 27 : Sketsa Render Roro Jonggrang (Sumber: Dokumen Pribadi).....	38
Gambar 28 : Sketsa Malin Kundang (Sumber: Dokumen Pribadi).....	39
Gambar 29 : Sketsa Render Malin Kundang (Sumber: Dokumen Pribadi)	39
Gambar 30 : Sketsa Bawang Putih (Sumber: Dokumen Pribadi)	39

Gambar 31 : Sketsa Render Bawang Putih (Sumber: Dokumen Pribadi).....	40
Gambar 32 : Sketsa Karakter Teknologi (Sumber: Dokumen Pribadi)	40
Gambar 33 : Sketsa Render Karakter Teknologi (Sumber: Dokumen Pribadi).....	41
Gambar 34 : Sketsa Kartu Invasi (Sumber: Dokumen Pribadi).....	42
Gambar 35 : Sketsa Render Kartu Invasi (Sumber: Dokumen Pribadi)	42
Gambar 36 : Sketsa Kartu Bonus (Sumber: Dokumen Pribadi)	43
Gambar 37 : Sketsa Render Kartu Bonus (Sumber: Dokumen Pribadi).....	43
Gambar 38 : Sketsa Ilustrasi Papan (Sumber: Dokumen Pribadi)	44
Gambar 39 : Sketsa Render Ilustrasi Papan (Sumber: Dokumen Pribadi).....	44
Gambar 40 : Contoh Huruf Roman (Sumber: Lukekanes.Wordpress.com)	45
Gambar 41 : Opsi Font Tech Invasi (Sumber: Dokumen Pribadi).....	45
Gambar 42 : Material Akrilik (Sumber: tapplastic.com)	57
Gambar 43 : Greyboard (Sumber: Amazon.Co.Uk)	57
Gambar 44 : Tampak Atas dan Tampak Depan Packaging Akrilik.....	62
Gambar 45 : Tampak Perspektif Packaging Akrilik (Sumber : Dokumen Pribadi).....	62
Gambar 46 : Ukuran Papan Permainan Tech Invasi (Sumber : Dokumen Pribadi).....	63
Gambar 47 : Ukuran Kartu Tech Invasi (Sumber : Dokumen Pribadi)	63
Gambar 48 : Ukuran Pion Tech Invasi (Sumber : Dokumen Pribadi)	64
Gambar 49 : Ukuran Rulebook Tech Invasi (Sumber : Dokumen Pribadi)	64
Gambar 50 : Bentuk Matchbox Packaging (Sumber : Dokumen Pribadi).....	65
Gambar 51 : Teknik Lipat Trifold (Sumber: DIY Gaming)	66
Gambar 52 : Bentuk Kartu Tech Invasi (Sumber: Dokumen Pribadi).....	66
Gambar 53 : Bentuk Pion Tech Invasi (Sumber: Dokumen Pribadi).....	67
Gambar 54 : Warna Packaging Tech Invasi (Sumber: Dokumen Pribadi)	69
Gambar 55 : Warna Kartu Tech Invasi (Sumber: Dokumen Pribadi).....	69
Gambar 56 : Komponen Kartu Tech Invasi (Sumber: Dokumen Pribadi).....	70
Gambar 57 : Komponen Pion Tech Invasi (Sumber: Dokumen Pribadi)	70
Gambar 58 : Proses Penyebaran Teknologi (Sumber: Dokumen Pribadi).....	73
Gambar 59 : Proses Tanda Wifi Meningkat (Sumber: Dokumen Pribadi)	73
Gambar 60 : Akhir dari Permainan - Menang (Sumber: Dokumen Pribadi)	74
Gambar 61 : Akhir dari Permainan - Kalah (Sumber: Dokumen Pribadi).....	74
Gambar 62 : Infografis Cara Bermain (Sumber: Dokumen Pribadi)	75
Gambar 63 : Board Tampak Atas (Sumber: Dokumen Pribadi).....	76

Gambar 64 : Board dengan Teknik Lipat Trifold (Sumber: Dokumen Pribadi).....	76
Gambar 65 : Packaging Tech Invasion (Sumber: Dokumen Pribadi).....	77
Gambar 66 : Packaging Tech Invasion (Sumber: Dokumen Pribadi).....	78
Gambar 67 : Kartu Cerita Timun Mas (Sumber: Dokumen Pribadi).....	79
Gambar 68 : Kartu Cerita Bawang Merah Bawang Putih (Sumber: Dokumen Pribadi)	80
Gambar 69 : Kartu Cerita Malin Kundang (Sumber: Dokumen Pribadi)	81
Gambar 70 : Kartu Cerita Sangkuriang (Sumber: Dokumen Pribadi)	82
Gambar 71 : Kartu Cerita Roro Jonggrang (Sumber: Dokumen Pribadi).....	83
Gambar 72 : Kartu Karakter Tech Invasion (Sumber: Dokumen Pribadi)	84
Gambar 73 : Kartu Teknologi Tech Invasion (Sumber: Dokumen Pribadi).....	85
Gambar 74 : Kartu Bonus Tech Invasion (Sumber: Dokumen Pribadi)	86
Gambar 75 : Kartu Invasion Tech Invasion (Sumber: Dokumen Pribadi).....	87
Gambar 76 : Rulebook Tech Invasion (Sumber: Dokumen Pribadi).....	87
Gambar 77 : Lembar Pameran 1 (Sumber: Dokumen Pribadi).....	88
Gambar 78 : Lembar Pameran 2 (Sumber: Dokumen Pribadi).....	89
Gambar 79 : Lembar Pameran 3 (Sumber: Dokumen Pribadi).....	89
Gambar 80 : Lembar Pameran 4 (Sumber: Dokumen Pribadi).....	90
Gambar 81 : Lembar Pameran 5 (Sumber: Dokumen Pribadi).....	90
Gambar 82 : Lembar Pameran 6 (Sumber: Dokumen Pribadi).....	91
Gambar 83 : Lembar Pameran 7 (Sumber: Dokumen Pribadi).....	91
Gambar 84 : Desain Final Packaging (Sumber: Dokumen Pribadi)	92
Gambar 85 : Desain Final Pion (Sumber: Dokumen Pribadi).....	92
Gambar 86 : Desain Final Board (Sumber: Dokumen Pribadi)	93
Gambar 87 : Desain Final Kartu (Sumber: Dokumen Pribadi).....	93
Gambar 88 : Desain Final Kartu Teknologi (Sumber: Dokumen Pribadi)	94
Gambar 89 : Desain Final Kartu Aksi (Sumber: Dokumen Pribadi)	94
Gambar 90 : Desain Final Board Game Tech Invasion (Sumber: Dokumen Pribadi).....	95
Gambar 91 : Ilustrasi Bermain <i>Tech Invasion</i> (Sumber: Dokumen Pribadi)	96
Gambar 92 : Respon Pengunjung Pameran (Sumber: Galeri FDSK)	98

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Tabel Jumlah Kepercayaan dan Tradisi Menurut Setiap Provinsi (Sumber : Statistik Kebudayaan 2016)	26
Tabel 2 : Bagan Hasil Kuisisioner Cerita Rakyat Indonesia yang Paling Dikenal	27
(Sumber : Dokumen Pribadi)	27
Tabel 3 : Tabel Data Antropometri Telapak Tangan Manusia (Sumber : Tabel Antropometri Tubuh Manusia)	30
Tabel 4 : Tabel Pembiayaan Produk Perancangan (Sumber : Dokumen Pribadi)	59



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keterangan Hasil Sidang.....	26
Lampiran 2 : Kartu Asistensi	27

