

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN VISUAL BOARD GAME TEBAK
EKSPRESI LALA**

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




Oleh :
ELIZABETH HERNAWATI SIRINGO RINGO
42317110030

Dosen Pembimbing:

Fachmi Khadam Haeril, S.Pd., M.Pd

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN SENI DAN KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA 2022**

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

Semester :

Tahun Akademik :

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Elizabeth Hernawati
 Nomor Induk Mahasiswa : 42317110030.
 Program Studi : Dkv
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
 Judul Tugas Akhir : Perancangan Visual Board Game
 Tebak ekspresi kata.

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, 29 Juni 2022.

Yang memberikan pernyataan,



10000
 REPUBLIK INDONESIA
 21
 METRAI
 TEMPEL
 0832BAKX008119344
 Elizabeth

(Nama Mahasiswa)

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

Semester : 9

Tahun Akademik : 2021-2022

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

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN VISUAL BOARD GAME ‘TEBAK EKSPRESI LALA

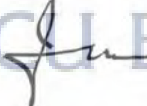
Disusun Oleh,

Nama Mahasiswa : Elizabeth Hernawati Siringoringo

Nomor Induk Mahasiswa : 42317110030

Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal 20 Juli 2022

Pembimbing,
 UNIVERSITAS

 MERCU BUANA

Fachmi Khadam Haeril, S.Pd. M.Pd

Jakarta, 01 Agustus 2022

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn

YAYASAN MENARA BHAKTI
 UNIVERSITAS MERCU BUANA


Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi berkah, karunia dan rahmat-Nya yang begitu besar sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini. Laporan Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat bagi mahasiswa untuk menempuh Program Sarjana Strata Satu (S-1) pada jurusan Desain Komunikasi Universitas Mercu Buana Jakarta. Laporan Tugas Akhir yang dibuat adalah Perancangan Visual Board Game .

Penyusunan laporan ini tidak terlepas dari bimbingan, motivasi, dan segala bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada: Tuhan YME karena berkat dan karunianya penulis diberikan kelancaran dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini

1. Kedua orang tua beserta keluarga besar yang telah memberikan dukungan selama proses penyelesaian Tugas Akhir
2. Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana, Jakarta
3. Fachmi Khadam Haeril, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam mengerjakan laporan dan perancangan Tugas Akhir serta memberikan pengarahan perancangan
4. Rizal Bay Khaqi, S. Ds, M. Sn selaku Koordinator Tugas Akhir
5. Seluruh jajaran Dosen dan Staff Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan kepada penulis.

Penulis mohon maaf atas segala kekurangan yang ada. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penelitian-penelitian di masa depan.

Jakarta, 15 Juli 2022

Elizabeth Hernawati

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
A. Tujuan Perancangan	2
B. Permasalahan Perancangan	2
C. Manfaat Penelitian.....	3
II. METODE PERANCANGAN	4
A. Orisinalitas.....	4
B. Target /Kelompok Pengguna (Khalayak Sasaran)	5
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi	5
D. Skema Proses Desain.....	8
1. Menentukan Masalah dan Ide.....	9
2. Data dan Referensi	9
3. Perancangan Konsep	9
4. Proses Sketsa	9
5. Proses Digital	9
6. Proses Alternatif dan Pengembangan Desain.....	9
7. Uji Kelayakan Karya	9
8. Realisasi Karya.....	9
9. Display Karya dan Pendistribusian	10
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	11
A. Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan.....	11

B. Data Aspek Keindahan Karya Perancangan.....	11
C. Data Aspek Teknis Karya Perancangan	15
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN.....	19
A. Tataran Lingkungan/ Komunitas	19
C. Tataran Kekaryaannya.....	20
D. Tataran Elemen Visual	24
V. UJI DESAIN.....	38
A. Deskripsi Karya	38
B. Kegiatan Uji Desain	38
C. Hasil Uji Desain	42
DAFTAR PUSTAKA.....	46
LAMPIRAN.....	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Referensi karya sejenis	4
Gambar 2. Desain layout kartu	22
Gambar 3. Referensi visual.....	24
Gambar 4. Warna Board Game	25
Gambar 5. Font Audrey kids.....	25
Gambar 6. Font Oduda.....	26
Gambar 7. Font Pacifico.....	26
Gambar 8. Font Grandstander	26
Gambar 9. Ilustrasi Kartu	27
Gambar 10. Ilustrasi Karakter Pemain	27
Gambar 11. Referensi untuk ilustrasi karakter Pemain	28
Gambar 12. Ilustrasi dan sketsa Board Game	28
Gambar 13. Proses Sketsa Board Game	29
Gambar 14. Sketsa karakter	29
Gambar 15. Ilustrasi Board Game	30
Gambar 17. Ilustrasi Kartu Permainan	31
Gambar 18. Ilustrasi Karakter	31
Gambar 19. Ilustrasi Koin	32
Gambar 20. Ilustrasi Dadu	32
Gambar 21. Ilustrasi Buku Panduan	32
Gambar 22. Media Sosial	33
Gambar 23. Postingan media social.....	34
Gambar 25. ilustrasi Merchandise	36
Gambar 26. Deskripsi Karya.....	38
Gambar 27. Kegiatan Uji Desain.....	39
Gambar 30. Respon Target Audiens	43

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Inspirasi Karya Sejenis	5
Tabel 2. Biaya Pra Produksi	7
Tabel 3. Biaya Produksi	7
Tabel 4. Total Biaya Perancangan	8
Tabel 5. Biaya Produksi Karya & Pertimbangannya.....	23
Tabel 6. Konsep Karya Media.....	32
Tabel 7. Hasil Desain Poster Media Sosial.....	35
Tabel 8. Hasil Uji Desain Respon Target Pameran Daring	42
Tabel 9. Hasil Uji Desain Respon Target Audiens	44

