

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN KARTU PERMAINAN EDUKATIF**  
**“SHINE IS FINE”**

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



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

2022



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

**Q**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Gildan Yushafima  
Nomor Induk Mahasiswa : 42318010057  
Jurusan Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Kartu Permainan Edukatif "Shine Is Fine"

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, 19 Juli 2022

Yang memberikan pernyataan,



M. Gildan Yushafima



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

Semester : 8

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 KARTU PERMAINAN EDUKATIF  
"SHINE IS FINE"  
Disusun Oleh,  
Nama Mahasiswa : Muhamad Gildan Yushafima  
Nomor Induk Mahasiswa : 42318010057  
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal 19 Juli 2022

Pembimbing,

**UNIVERSITAS**  
**MERCU BUANA**  
Guntur Angkat S.Sn, M.Ikom.  
*[Signature]*

Jakarta, 01 Agustus 2022

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir

Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn

Ketua Program Studi



Rakih Indrarumingga, S.Sn, M.Sn

# **PERANCANGAN KARTU PERMAINAN EDUKATIF “SHINE IS FINE”**

**Muhamad Gildan Yushafima**

NIM 42318010057

## **ABSTRACT**

*The purpose of the design is to create a means of interaction that can minimize the tendency of people to prefer digital means of interacting at this time. In designing this Final Project, the author uses game cards as the main media and is supported by the use of creative content for Instagram social media in promoting the Cards. Main target of this design is adolescents aged 15-25 years.*

**Keywords:** Kartu Permainan, *Board Game*, Edukatif, Informatif



# **PERANCANGAN KARTU PERMAINAN EDUKATIF “SHINE IS FINE”**

**Muhamad Gildan Yushafima**

NIM 42318010057

## **ABSTRAK**

Tujuan Perancangan adalah untuk membuat suatu sarana interaksi yang dapat meminimalisir kecenderungan masyarakat yang lebih memilih sarana digital dalam berinteraksi pada saat ini, juga diharapkan menjadi platform yang bermanfaat sebagai media informasi dan edukasi sehingga dapat menambah wawasan dan pengetahuan dari audiens. Dalam perancangan karya Tugas Akhir ini penulis menggunakan kartu permainan sebagai media utama serta didukung dengan pemanfaatan konten kreatif untuk media sosial Instagram dalam mempromosikan kartu permainan tersebut. Target dari perancangan ini yaitu remaja usia 15-25 tahun.

**Kata Kunci :** Kartu Permainan, *Board Game*, Edukatif, Informatif



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan yang berjudul PERANCANGAN KARTU PERMAINAN EDUKATIF “SHINE IS FINE”

Selama proses penelitian ini, peneliti telah menerima bimbingan, nasehat dan semangat dari berbagai pihak yang memungkinkan perancangan ini dapat terselesaikan. Pada kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT karena berkat dan rahmat karuniaNya penulis diberi kemudahan dalam suatu apapun..
2. Guntur Angkat, S.Sn, M.Ikom. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
3. Rika Hindrarumingga, S.Sn, M.Sn, Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn., selaku koordinator Tugas Akhir.
4. Keluarga saya, terlebih orang tua saya yang senantiasa dan selalu medukung saya dalam doa setiap kegiatan perkuliahan yang saya jalani.

Semoga laporan ini dapat berguna dan memberikan masukan bagi saya sebagai peneliti maupun pembaca. Meskipun masih terdapat kekurangan dan kesalahan yang tidak disengaja. Peneliti akan menerima segala kritik dan saran demi perbaikan mulai dari setiap bentuk karya yang akan saya buat, terimakasih.

Jakarta, 20 Mei 2022

Penulis,  
Muhamad Gildanusushafima

## DAFTAR ISI

COVER .....	i
LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
ABSTRACT .....	vi
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR SKEMA .....	xi
I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Tujuan Perancangan .....	3
C. Manfaat Perancangan .....	4
II. METODE PERANCANGAN .....	6
A. Orisinalitas .....	6
B. Target/Kelompok Pengguna (Khalayak Sasaran) .....	7
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi .....	12
D. Skema Proses Desain .....	16
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN .....	19
A. Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan .....	19
B. Data Aspek Teknis Karya Perancangan .....	21
C. Data Aspek Keindahan Karya Perancangan .....	22
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN .....	26
A. Tataran Lingkungan .....	26
B. Tataran Sistem .....	27
C. Tataran Produk .....	28
D. Tataran Komponen .....	35
V. UJI DESAIN .....	41

A. Deskripsi Karya .....	41
B. Hasil Uji Desain .....	42
C. Hasil Uji Desain .....	44
KEPUSTAKAAN.....	46
LAMPIRAN.....	47



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 perancangan “ayo ganti dengan “ .....	9
Gambar 2.2 skema proses desain.....	16
Gambar 3.1 logo kartu permainan.....	20
Gambar 4.1 board permainan.....	28
Gambar 4.2 question cards.....	29
Gambar 4.3 kartu do it.....	30
Gambar 4.4 kartu truth.....	31
Gambar 4.5 guidelines.....	31
Gambar 4.6 pion/bidak.....	32
Gambar 4.7 full package karya.....	33
Gambar 4.8 layout.....	34
Gambar 4.9 logo dan tagline .....	35
Gambar 4.10 warna.....	36
Gambar 4.11 typography.....	37
Gambar 4.12 ilustrasi.....	38
Gambar 4.13 kumpulan instrumen karya.....	39
Gambar 4.14 konsep proteksi karya.....	40
Gambar 5.1 kartu permainan.....	41
Gambar 5.2 pameran layar karya.....	42
Gambar 5.3 tampilan utama laman.....	43
Gambar 5.4 view laman.....	43
Gambar 5.5 hasil uji fisik.....	45



## DAFTAR TABEL

Tabel 1 .....	7
Tabel 2. ....	9
Tabel 3 .....	15
Tabel 4 .....	44



## DAFTAR SKEMA

Lampiran 1 media pendukung.....	47
Lampiran 2 deskripsi karya.....	48
Lampiran 3 typography dan mockup board.....	49
Lampiran 4 full gameplay photo.....	50
Lampiran 5 warna.....	50
Lampiran 6 hasil revisi.....	51
Lampiran 7 bukti acc daftar sidang.....	52
Lampiran 8 approval hasil revisi.....	53
Lampiran 9 lembar asistensi bimbingan.....	54
Lampiran 10 lembaran nilai sidang.....	55

