

TUGAS AKHIR

**BOARD GAME SEJARAH PERANG “SERANGAN
UMUM 1 MARET 1949”**




**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**
OLEH:
ALMIANSYAH HIDAYAT

41914010088

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

2020

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

Semester:10

Tahun akademik: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 sejarah perang "Serangan umum 1 maret 1949"

Disusun Oleh :


Nama : Almiansyah Hidayat

NIM : 41914010088

Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 11 Juli 2020

Pembimbing,


 UNIVERSITAS
 MERCU BUANA
 Junaidi salam S.Ds., M.Ds


Jakarta, 08 Agustus 2020

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir


 (Hady soedarwanto ST., M.Ds)

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain


 (Hady Soedarwanto ST., M.Ds)

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

Semester :10

Tahun Akademik :2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Almiansyah Hidayat
 Nomor Induk Mahasiswa : 41914010088
 Program Studi : Desain Produk
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
 Judul Tugas Akhir : Board game sejarah perang “Serangan umum 1 maret”

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, 08 Agustus 2020

Yang memberikan pernyataan,



(Almiansyah Hidayat)

WAR HISTORY BOARD GAME “GENERAL

ATTACK MARCH 1th 1949”

ALMIANSYAH HIDAYAT

41914010088

ABSTRACT

Starting from a historical problem that has been forgotten causes a sense of nationalism that has faded in people's lives, especially the younger generation. This board game will raise the theme of the history of the war of the March 1, 1949 attack. The concept of the board game design is "Survive and Attack" feel the experience of the heroes how to reclaim the city of Yogyakarta from colonial rule. Strategy board game in general has many components, complicated games, many rules of the game and old and boring games. Therefore, this study was conducted with the aim of creating a new game that has an educational element about history, new ways to play, and interesting board games.

Kata kunci : *Boardgame, History, General attack march 1th 1949.*

**BOARD GAME SEJARAH PERANG “SERANGAN
UMUM 1 MARET 1949”**

**ALMIANSYAH HIDAYAT
41914010088**

ABSTRAK

Berawal dari masalah sejarah yang telah dilupakan menyebabkan rasa nasionalisme yang telah pudar di kehidupan masyarakat terutama generasi muda. Permainan boardgame ini akan mengangkat tema tentang sejarah perang Serangan 1 Maret 1949. Konsep dari perancangan boardgame ini adalah “Bertahan dan Menyerang” merasakan pengalaman para pahlawan bagaimana merebut kembali kota Yogyakarta dari kekuasaan penjajah. Permainan boardgame strategi pada umumnya memiliki komponen yang banyak, permainan yang rumit, peraturan permainan yang banyak dan permainan yang lama dan membosankan. Oleh karena itu maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan sebuah permainan baru yang memiliki unsur edukasi tentang sejarah, cara bermain yang baru, dan permainan boardgame yang menarik untuk dimainkan.

Kata kunci : *Boardgame, Sejarah, Serangan 1 Maret 1949.*

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya selama membuat makalah perancangan Permainan dengan judul “Permainan Board game Serangan Umum 1 Maret 1949” yang membahas tentang proses perancangan sebuah permainan papan dengan cara bermain yang baru dan menarik sehingga dapat dimainkan dan menjadi permainan yang seru dan menarik. .

Makalah perancangan tugas akhir ini disusun guna untuk memenuhi syarat dalam meraih gelar sarjana (S1) pada program studi Desain Produk di Universitas Mercu Buana Jakarta. Penulis berharap makalah ini dapat bermanfaat bagi masyarakat dan khususnya mahasiswa Desain Produk yang akan menjalankan Tugas Akhir, dan dapat dijadikan sebagai referens yang bermanfaat.

Penulis tidak lupa juga mengucapkan banyak-banyak terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan perancangan ini dari awal sampai akhir masa Tugas Akhir. Pada kesempatan ini penulis tidak lupa juga mengucapkan terimakasih kepada :

1. Orang Tua yang penulis cintai yaitu Bapak. Alek Hidayat dan Ibu Samini yang telah membimbing, membantu saya dan membina serta memberi pengetahuan tambahan dalam perancangan tugas akhir ini sampai tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.
2. Bapak Junaidi Salam S.Ds, M.Ds, selaku Dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah membimbing sebaik-baiknya serta telah banyak memerikan pengetahuan tentang limbah serta berbagai macam pengetahuan lainnya sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah ini.
3. Bapak Hady Soedarwanto ST., M.Ds, selaku kepala jurusan Desain Produk Universitas Mercu Buana
4. Ibu Dr. Ariani Kusumo Wardhani S.Ds, M.Ds.C.S, selaku dekan fakultas

desain dan seni kreatif Universitas Mercu Buana.

5. Dosen-dosen serta staff tata usaha fakultas desain dan seni kreatif Universitas Mercu Buana.
6. Keluarga besar Desain Produk Universitas Mercu Buana angkatan 2014 yang tidak pernah bosan memberikan semangat kepada penulis.
7. Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini yang tidak dapat penulis tuliskan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam menyusun Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi pembahasan, segi pengkajian maupun cara penyusunan, hal tersebut karena keterbatasan kemampuan penulis, maka dari itu penulis harapkan pendapat, saran dan kritik yang membangun demi penyusunan masa yang akan datang.

Akhir harapan penulis, semoga laporan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua dan terutama bagi penulis sendiri untuk pedoman dan bekal di dunia kerja nanti.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 26 April 2020

Almiansyah Hidayat

DAFTAR ISI

COVER.....	
LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
ABSTRACT.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 JUDUL DAN INTERPRETASI JUDUL.....	3
1.2.1 JUDUL.....	3
1.2.2 INTERPRETASI JUDUL.....	3
1.3 TUJUAN PERANCANGAN.....	4
1.4 PERMASALAHAN PERANCANGAN.....	4
1.5 MANFAAT PERANCANGAN.....	4
BAB II METODE PERANCANGAN.....	6
2.1 ORISINALITAS.....	6
2.1.1 ONITAMA.....	6
2.1.2 MAHARDIKA.....	7
2.2 KELOMPOK PENGGUNA PRODUK.....	9
2.2.1 GEOGRAFIS.....	9

2.2.2 DEMOGRAFIS	9
2.3 SKEMA PRODUKSI	9
2.3.1 SKEMA PROSES PERANCANGAN	9
BAB III DATA DAN ANALISA RANCANGAN	12
3.1 DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI RANCANGAN	12
3.1.1 DEFINISI PERMAINAN	12
3.1.2 MANFAAT BERMAIN	13
3.1.3 DEFINISI SEJARAH	14
3.1.4 MANFAAT SEJARAH	14
3.1.5 TARGET PENGGUNA	16
3.1.6 KONSEP PEMBENTUKAN KARAKTER PADA BOARDGAME	19
3.2 DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK ESTETIKA RANCANGAN	23
3.2.1 ILLUSTRASI.....	23
3.2.2 WARNA	25
3.2.3 TIPOGRAFI	28
3.2.4 DESAIN VISUALISASI BOARDGAME	29
3.3 DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK SISTEM RANCANGAN.....	31
3.3.1 DEFINISI KEADILAN	31
3.3.2 SISTEM PERMAINAN BOARDGAME	32
3.3.3 DATA DAN ANALISA MATERIAL PADA DESAIN	37
3.3.4 DATA DAN ANALISA BENTUK DAN UKURAN	40
3.4 DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK PEMBIAYAAN.....	44
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	45

4.1 KONSEP DASAR	45
4.2 KONSEP UKURAN	46
4.3 KONSEP VISUAL.....	49
4.4 KONSEP MATERIAL	55
4.5 KONSEP MEKANISME	56
BAB V KONSEP PAMERAN	58
5.1 DESAIN FINAL	58
5.2 KONSEP PAMERAN	64
5.3 RESPON PENGUNJUNG.....	65
BAB VI KESIMPULAN	66
6.1 KESIMPULAN	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN	69



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3 Boardgame Onitama.....	6
Gambar 2.4 Boardgame onitama	7
Gambar 2.5 Mahardika	7
Gambar 2.6 Mahardika	8
Gambar 2.7 Skema proses perancangan	10
Gambar 3.1 Antropometri anak usia 8-12 tahun.....	18
Gambar 3.2 Sketsa antropometri tangan	18
Gambar 3.3 Sketsa tanggung jawab	22
Gambar 3.4 Ilustrasi gambar kartun	24
Gambar 3.5 Colour wheel	26
Gambar 3.6 Earthtone	27
Gambar 3.7 Tipografi	29
Gambar 3.8 Bentuk analisis papan permainan.....	30
Gambar 3.9 Bentuk analisis bidak permainan	30
Gambar 3.10 Bentuk analisis layout kartu permainan	31
Gambar 3.11 Yellowboard	38
Gambar 3.12 Art carton.....	39
Gambar 3.13 Bentuk dan ukuran papan permainan.....	41
Gambar 3.14 Bentuk dan ukuran bidak permainan.....	42
Gambar 3.15 Bentuk dan ukuran kartu permainan.....	42
Gambar 3.16 Bentuk dan ukuran rulebook	43
Gambar 3.17 Bentuk ukuran packaging	44
Gambar 4.1 Konsep ukuran papan permainan	46
Gambar 4.2 Konsep ukuran bidak permainan	47
Gambar 4.3 Konsep ukuran kartu permainan.....	47
Gambar 4.4 Konsep ukuran packaging	48
Gambar 4.5 Konsep ukuran rulebook.....	49
Gambar 4.6 Konsep visual papan permainan.....	50
Gambar 4.7 Konsep visual bidak Indonesia	51

Gambar 4.8 Konsep visual kelompok Belanda	51
Gambar 4.9 Konsep visual kartu permainan.....	52
Gambar 4.10 Konsep visual packaging.....	52
Gambar 4.11 Konsep visual rulebook	53
Gambar 5.1 Desain final bentuk dan ukuran papan permainan	58
Gambar 5.2 Desain final bentuk dan ukuran kartu permainan.....	59
Gambar 5.3 Desain final bentuk dan ukuran bidak permainan	59
Gambar 5.4 Desain final bentuk dan ukuran packaging	60
Gambar 5.5 Desain final bentuk dan ukuran rulebook.....	60
Gambar 5.6 Desain final visualisasi papan permainan	61
Gambar 5.7 Desain final visualisasi bidak permainan	62
Gambar 5.8 Desain final visualisasi kartu permainan.....	62
Gambar 5.9 Desain final visualisasi packaging	63
Gambar 5.10 Desain final visualisasi rulebook	63
Gambar 5.11 Konsep pameran.....	64



DAFTAR TABEL

Table 3.1 Ukuran tangan anak usia 8-12 tahun.....	18
Table 3.2 Estimasi biaya	44

