

TUGAS AKHIR

**BOARD GAME RAYA SEBAGAI MEDIA
BELAJAR BUDAYA DAERAH UNTUK ANAK
USIA 8 SAMPAI 12 TAHUN**

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



Oleh:

UNI Gayatri Destyarini **S**
41917110012
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing:

Nurlela, S.Sn., M.Sn.

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCUBUANA JAKARTA
2022**



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

Q

Semester : Ganjil

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

Judul Tugas Akhir : **BOARDGAME RAYA SEBAGAI MEDIA BELAJAR
BUDAYA DAERAH UNTUK USIA 8-12 TAHUN**

Disusun Oleh

Nama : GAYATRI DESTYARINI

NIM : 41917110012

Program Studi : Desain Produk

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal **29 Januari 2022**.

Jakarta, 05 Februari 2022

Menyetujui

Pembimbing,

Koordinator Tugas Akhir

Nurlela, S.Sn., M.Ds.

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.

Mengetahui,


Ketua Program Studi Desain Produk

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Ali Ramadhan, S.Sn., M.Ds



Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds Cs

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Gayatri Destyarini**

Nomor Induk Mahasiswa : **41917110012**

Jurusan/Program Studi : **Desain Produk**

Fakultas : **Fakultas Desain dan Seni Kreatif**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli ini, 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, 1 Februari 2022

Yang memberikan pernyataan,



(Gayatri Destyarini)

BOARD GAME RAYA SEBAGAI MEDIA BELAJAR BUDAYA DAERAH UNTUK ANAK USIA 8 SAMPAI 12 TAHUN

Gayatri Destyarini
41917110012

ABSTRAKSI

Indonesia adalah negara yang sangat kaya, mulai dari sumber daya manusia (SDM), Sumber daya Alam (SDA), dan terutama dari segi kebudayaan. Terbukti Indonesia memiliki keanekaragaman budaya lokal dari Sabang sampai Merauke, mulai dari busana tradisional daerah, seni tari, kuliner, senjata, dan rumah adat. Oleh sebab itu, kekayaan kebudayaan kita sendiri harus tetap diperkenalkan kepada generasi penerus bangsa, contohnya melalui pentas seni, lomba kesenian, kuis mengenai kebudayaan, mainan dan *games* dengan tema budaya, serta hal menarik lainnya yang dapat memberikan semangat bagi mereka yang sedang mempelajarinya. Rasa bangga dan kepedulian dalam mengenal budaya sendiri kurang tertanam pada generasi muda Indonesia saat ini karena kurangnya informasi mengenai kekayaan yang dimiliki Bangsa Indonesia. Maka diperlukannya media yang dapat memberikan semangat bagi para generasi muda dalam belajar mengenal kebudayaan daerah Indonesia yaitu melalui sebuah permainan. Melalui permainan ini nantinya diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang bermanfaat seperti mengenalkan budaya daerah Indonesia dari ragam busana tradisional daerah dalam aktivitas permainan.

Kata Kunci: Permainan, Permainan Papan, Budaya, Bermain

BOARD GAME RAYA AS MEDIA LEARNING LOCAL CULTURE FOR CHILDREN AGES 8 TO 12 YEARS

Gayatri Destyarini
41917110012

ABSTRACT

Indonesia is a very rich country, starting from human resources (HR), natural resources (SDA), and especially in terms of culture. It is proven that Indonesia has a diversity of local cultures from Sabang to Merauke, ranging from traditional regional clothing, dance, culinary arts, weapons, and traditional houses. Therefore, our own cultural wealth must be introduced to the next generation, for example through art performances, art competitions, quizzes on culture, toys and games with cultural themes, as well as other interesting things that can inspire those who are studying it. The sense of pride and concern in knowing one's own culture is less embedded in the younger generation of Indonesia today because of the lack of information about the wealth of the Indonesian nation. So the need for media that can provide enthusiasm for the younger generation in learning about Indonesian regional culture, namely through a game. Through this game, it is hoped that it will provide useful knowledge such as introducing Indonesian regional culture from a variety of traditional regional clothing in game activities.

Keywords: Game, Board Game, Culture, Play

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil 'alamin puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Bangku (*Stool*) untuk Kafe dengan Lahan Terbatas.”

Penulisan laporan ini dibuat untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan dan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata (S1) di Program Studi Desain Produk Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini masih jauh dari kesempurnaan dan tentu tidak terlepas tanpa adanya bimbingan, masukan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini tidak lupa penulis ucapkan berterima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Papa dan Mama yang senantiasa mendoakan atas keberhasilan dan kesuksesan penulis, memberikan dukungan moril dan materil, serta pengertiannya selama masa perkuliahan.
2. Kakak tersayang Mba Ratih dan Mas Rio, telah mendoakan, memotivasi, dan memberi dukungan moril dan materiil selama masa perkuliahan.
3. Bapak Nurlela, Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah amat membantu penulis serta banyak memberikan masukan dan arahan sehingga penulisan ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Bapak Hady Soedarwanto, M.Ds. dan Bapak Junaidi Salam, S.Ds, M.Ds selaku dosen penguji sidang sarjana tugas akhir yang telah memberikan apresiasi terhadap perancangan board game dan memberi masukan agar lebih baik lagi kedepannya.

5. Bapak dan Ibu dosen Universitas Mercu Buana yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang bermanfaat.
6. Firda, Kak Hary, Kia, Kak Ankie dan teman-teman tersayang yang selalu ada sejak hari pertama perkuliahan, tempat bertukar pikiran, ide, dan inspirasi, yang selalu memberi dukungan serta semangat sejak awal hingga penulis dapat menyelesaikan penulisan ini.
7. Chakra, Asep, Juli, Rana, Indri, Ope, Kivti dan teman-teman lainnya yang tidak henti-hentinya mendoakan dan memberi dukungan moril maupun materil kepada penulis.
8. Rekan kerja yang telah membantu memberikan semangat, masukan dan saran, serta bersedia menjadi tempat bertukar pikiran, ide, dan inspirasi kepada penulis.
9. Firda teman satu bimbingan yang telah berjuang bersama dalam menyelesaikan perancangan tugas akhir ini.
10. Serta seluruh pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Akhir kata penulis berharap, semoga penulisan ini dapat bermanfaat bagi rekan-rekan mahasiswa dan pembaca sekaligus dapat menambah pengetahuan mengenai perancangan ini.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Jakarta, 1 Februari 2022

Gayatri Destyarini

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAKSI	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1. LATAR BELAKANG	1
1.2. JUDUL DAN INTEPRETASI JUDUL.....	3
1.3. TUJUAN PERANCANGAN	3
1.4. PERMASALAHAN RANCANGAN	3
1.5. MANFAAT RANCANGAN.....	3
BAB II METODE PERANCANGAN	
2.1. ORISINALITAS.....	5
2.2. KELOMPOK PENGGUNA	11
2.3. RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI.....	12
2.3.1. Logika Dasar Perancangan.....	12
2.3.2. Keterampilan Perancangan.....	13
2.3.3. Teknologi yang Dibutuhkan.....	14
2.3.4. Material yang Digunakan	14
2.3.5. Perancangan dan Produksi.....	15
2.4. SKEMA PROSES KERJA	16
2.4.1. Skema Proses Perancangan	16
2.4.2. Skema Proses Produksi.....	16
2.5. SKETSA BLACK BOX.....	17

BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN

3.1. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI	20
3.1.1. Data pada Aspek Fungsi.....	20
3.1.2. Penerapan Aspek Fungsi pada Perancangan Board Game.....	36
3.2. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA....	41
3.2.1. Elemen Dasar Perancangan.....	41
3.2.2. Penerapan Aspek Estetika dalam Perancangan Board Game	49
3.3. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK TEKNIS.....	58
3.3.1. Material	58
3.3.2. Mesin dan Alat	60
3.3.3. Teknik Produksi.....	60
3.3.4. Penerapan Aspek Teknis dalam Perancangan Board Game.....	61
3.4. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK SISTEM	63
3.4.1. Pergerakan Pion	63
3.4.2. Area Gerak Pion.....	68
3.4.3. Mekanisme Board Game	70
3.4.4. Permainan yang Menyenangkan	71
3.4.5. Penerapan Aspek Sistem dalam Perancangan Board Game.....	71

BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN

4.1. KONSEP DASAR.....	81
4.2 . KONSEP UKURAN	81
4.3. KONSEP BENTUK.....	83
4.4 . KONSEP MATERIAL	86
4.5. KONSEP WARNA.....	87

BAB V DESAIN FINAL DAN PAMERAN

5.1. DESAIN FINAL.....	90
5.1.1. Kemasan Produk.....	90
5.1.2. Papan Permainan	91
5.1.3. Pion, Dadu, Kartu Permainan, Buku Panduan.....	93
5.2 . KONSEP PAMERAN.....	94
5.3. RESPON PENGUNJUNG	97

BAB VI KESIMPULAN

6.1. KESIMPULAN	100
6.2 . SARAN	100

DAFTAR PUSTAKA	
102	

LAMPIRAN	
106	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Produk <i>board game</i> sejenis	5
Tabel 2.2. Persiapan rancangan dan produksi	15
Tabel 3.1. Busana tradisional daerah	22
Tabel 3.2. Referensi tema perancangan board game	46
Tabel 3.3. Kelompok warna dasar pada rancangan board game	50
Tabel 3.4. Referensi motif batik	51
Tabel 3.5. Kisaran biaya produksi	80



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Sketsa Black Box	17
Gambar 3.1. Kebudayaan daerah pilihan anak	21
Gambar 3.2. Antropometri tangan	26
Gambar 3.3. Data Antropometri tangan	27
Gambar 3.4. Contoh desain kartu board game	28
Gambar 3.5. Contoh desain papan permainan	29
Gambar 3.6. Contoh pion board game	29
Gambar 3.7. Contoh dadu board game	30
Gambar 3.8. Contoh token board game	30
Gambar 3.9. Contoh board game rule book	31
Gambar 3.10. Sketsa kartu permainan	37
Gambar 3.11. Sketsa kartu permainan	38
Gambar 3.12. Sketsa papan permainan	39
Gambar 3.13. Sketsa bentuk pop-up	40
Gambar 3.14. Sketsa pion board game	40
Gambar 3.15. Skema warna cerah yang disukai anak	43
Gambar 3.16. Kelompok warna cerah yang disukai anak	43
Gambar 3.17. Ilustrasi kartun pada board game	45
Gambar 3.18. Huruf Roman	48
Gambar 3.19. Contoh perpaduan huruf	49
Gambar 3.20. Palet warna perancangan board game	50
Gambar 3.21. Rancangan motif	51
Gambar 3.22. Ilustrasi dasar bentuk wajah	53
Gambar 3.23. Bentuk ilustrasi karakter dan busana daerah	54
Gambar 3.24. Bentuk ilustrasi karakter dan busana daerah	55
Gambar 3.25. Bentuk ilustrasi karakter dan busana daerah	56
Gambar 3.26. Ilustrasi peta indonesia pada papan permainan	57
Gambar 3.27. Jenis font perancangan board game	57
Gambar 3.28. Penerapan font pada judul board game	58
Gambar 3.29. Art paper	58

Gambar 3.30. Art carton	59
Gambar 3.31. Kertas ivory sebagai kemasan.....	59
Gambar 3.32. Kertas sticker vinyl.....	60
Gambar 3.33. Proses produksi teknik injection	61
Gambar 3.34. Proses produksi teknik printing.....	62
Gambar 3.35. Teknik perangkaian papan permainan	62
Gambar 3.36. Popup paralelogram.....	63
Gambar 3.37. Roll and move	63
Gambar 3.38. Pattern movement	64
Gambar 3.39. Movement template	65
Gambar 3.40. Measurement movement	66
Gambar 3.41. Movement point	66
Gambar 3.42. Resource to move.....	67
Gambar 3.43. Grid movement	69
Gambar 3.44. Point to point movement.....	69
Gambar 4.1. Ukuran papan permainan Raya.....	21
Gambar 4.2. Ukuran buku panduan Raya	26
Gambar 4.3. Ukuran kemasan board game Raya	27
Gambar 4.4. Ukuran kartu dan token board game Raya	28
Gambar 4.5. Ukuran pion dan dadu board game Raya	29
Gambar 4.6. Konsep bentuk packaging	29
Gambar 4.7. Papan permainan dilipat menjadi 4 bagian.....	30
Gambar 4.8. Buku panduan dilipat menjadi 3 bagian.....	30
Gambar 4.9. Konsep bentuk dadu.....	31
Gambar 4.10. Konsep bentuk pop-up sebagai icon board game Raya	37
Gambar 4.11. konsep bentuk pion.....	38
Gambar 4.12. Sketsa papan permainan.....	39
Gambar 4.13. Warna papan permainan	40
Gambar 4.14. Warna packaging	40
Gambar 4.15. Warna pop-up	43
Gambar 4.16. Warna kartu permainan	43
Gambar 4.17. Warna token, pion, dan dadu permainan.....	45

Gambar 5.1. Desain akhir kemasan produk	21
Gambar 5.2. Bentuk papan permainan Raya	26
Gambar 5.3. Pop-up pada papan permainan	27
Gambar 5.4. Bentuk lintasan board game Raya.....	28
Gambar 5.5. Kartu permainan Raya	29
Gambar 5.6. Pion dan dadu board game Raya	29
Gambar 5.7. Token lencana dan kartu lencana permainan Raya	30
Gambar 5.8. Buku panduan board game raya	30
Gambar 5.9. Pameran Daring melalui website	31
Gambar 5.10. Respon pengunjung pameran daring melalui website ...	37

