

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
***Board Game* Wisata Bandung**  
**sebagai media bantu *Tour Guide***  
**untuk Wisatawan**



Oleh :

**Yusuf Iskandar**

41916110023




Pembimbing :

**Vania Aqmarani Sulaiman S.Ds, M.Ds.**

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK**  
**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF**  
**UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA**  
**2020**

## HALAMAN PENGESAHAN

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

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), Jurusan Desain Grafis dan Multimedia, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **BOARD GAME WISATA BANDUNG SEBAGAI MEDIA  
BANTU TOUR GUIDE UNTUK WISATAWAN**

Disusun Oleh :

Nama : **Yusuf Iskandar**

NIM : **41916110023**

Jurusan/Program Studi : **Desain Produk**

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

Pembimbing,

UNIVERSITAS  
*Vania Aqmarani Sulaiman*  
MERCU BUANA

Vania Aqmarani Sulaiman S.Ds, M.Ds.  
Jakarta, 11 Agustus 2020

Mengetahui,  
Koordinator Tugas Akhir




Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Desain Produk



Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.

## HALAMAN PERNYATAAN

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

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **YUSUF ISKANDAR**  
Nomor Induk Mahasiswa : **41916110023**  
Program Studi : **Desain Produk**  
Fakultas : **Fakultas Desain dan Seni Kreatif**  
Judul Tugas Akhir : **Board Game Wisata Bandung sebagai media bantu Tour Guide untuk Wisatawan**

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, 11 Agustus 2020

Yang memberikan pernyataan,



(Yusuf Iskandar)

## ABSTRAK

*Board Game* merupakan salah satu media untuk menyampaikan informasi yang dikemas dalam permainan yang menarik dan menghibur, permainan *board game* juga telah didesain sedemikian rupa sesuai dengan jenis permainannya. Seiring perkembangannya ada beberapa variasi *board game* untuk dimainkan. Tujuan utama dari rancangan karya ini adalah memberikan alternatif solusi untuk memudahkan kinerja para *Tour guide* dalam menyampaikan informasi kepada para calon wisatawan yang memakai jasa perjalanan khususnya perjalanan wisata ke Bandung.

Melakukan pengembangan informasi dalam konsep baru yang dipadukan oleh desain tempat-tempat wisata yang menarik agar mudah mendapat perhatian dari calon wisatawan.

*Board Game* menjadi media interaktif yang cocok untuk menyampaikan informasi secara persuasi dan menciptakan interaksi antar pemain didalam permainan.

**Kata Kunci :** *Board Game*, Tempat Wisata, Informasi, Pariwisata



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## **ABSTRACT**

*Board Game is one of the media to convey information that is packaged in interesting and entertaining games, board game games have also been designed in such a way according to the type of game. As its development there are several variations of board games to play. The main purpose of the design of this work is to provide alternative solutions to facilitate the performance of the tour guide in conveying information to prospective tourists who use travel services, especially travel tours to Bandung.*

*Develop information in new concepts that are integrated by the design of attractive tourist attractions so that it can easily get the attention of potential tourists.*

*Board Games become an interactive media that is suitable for conveying information persuasively and creating interaction between players in the game.*

**Keywords:** *Board Game, Tourist Attractions, Information, Tourism*



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala, yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir. Shalawat serta salam senantiasa terlimpah curahkan kepada Baginda Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi Wasallam.

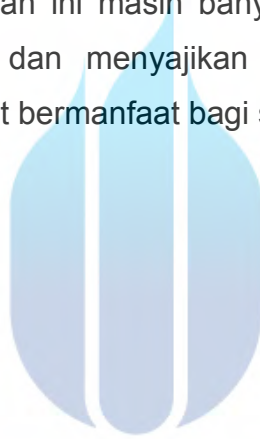
Penulisan perancangan yang berjudul “**Board Game Wisata Bandung sebagai media bantu Tour Guide untuk Wisatawan**” sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar sarjana (S1) pada Program Studi Desain Produk, Universitas Mercu Buana Jakarta.

Dalam penyusunan perancangan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan, nasihat, saran dan bantuan dari berbagai pihak, maka dari itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah memberikan anugrah dan rahmat-Nya kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan maksimal.
2. Kedua Orang Tua penulis yang selalu mendo'akan serta memberi dukungan di setiap kegiatan perkuliahan.
3. Ibu Dr. Ariani Kusumo Wardhani, S.Ds., M.Ds.C.S, selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana.
4. Bapak Hady Soedarwanto, S.T., M.Ds, selaku Kepala Program Studi serta Koordinator Tugas Akhir yang telah memberikan arahan, meluangkan waktu dan panduan mengenai penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
5. Ibu Vania Aqmarani Sulaiman S.Ds, M.Ds, selaku dosen pembimbing penulis yang telah banyak memberikan arahan, waktu dan panduannya dalam menjalankan proses dari Tugas Akhir ini.

6. Diah Adha Nurhasanah yang selalu memberikan dukungan dan motivasi dalam menyelesaikan Perancangan Tugas Akhir ini.
7. Ajeng Nuraeni Widianingsih, Cahyadi Herlambang, Alwi Badroni, Ahmad Sofyan, Muhammad Ade Ghaffar, Desydera Natalia, Muhammad Ardiansyah, Risqa Sari Yulia, Micheal Carol, Rafi Hidayat, Ika Nuning Kumalasari dan rekan-rekan “Geng Pojok”.

Semoga Allah Subhanahu wa Ta’ala memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Penulis berharap Laporan Tugas Akhir ini dapat membantu pembaca serta berguna untuk membangun pengetahuan dan peningkatan ilmu pengetahuan kita semua. Penulis pun menyadari bahwa Laporan ini masih banyak kekurangan, tetapi penulis berusaha memperbaiki dan menyajikan sebuah Laporan yang baik. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.



U N I V E R S I T A S Jakarta, 24 Juli 2020  
**MERCU BUANA**

**Yusuf Iskandar**



## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1    LATAR BELAKANG .....	1
1.2    JUDUL DAN INTERPRETASI JUDUL.....	2
1.2.2    INTERPRETASI JUDUL.....	2
1.3    TUJUAN PERANCANGAN.....	2
1.4    PERMASALAHAN PERANCANGAN.....	2
1.5    MANFAAT PERANCANGAN.....	2
1.6    PEMBATASAN MASALAH .....	3
<b>BAB II METODE PERANCANGAN.....</b>	<b>4</b>
2.1    ORSINALITAS .....	4
2.2    KELOMPOK PENGGUNA PRODUK.....	6
2.3    SKEMA PROSES KERJA.....	6
<b>BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN .....</b>	<b>9</b>
3.1    DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN .....	9
3.2    DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA PRODUK RANCANGAN .....	27
3.3    KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK SISTEM PRODUK RANCANGAN .....	35
3.4    KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK PEMBIAYAAN PRODUK RANCANGAN.....	39
<b>BAB IV KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>40</b>
4.1    KONSEP DASAR .....	40
4.2    KONSEP UKURAN .....	40



4.3	KONSEP BENTUK.....	41
4.4	KONSEP WARNA .....	42
4.5	KONSEP MEKANIK.....	46
<b>BAB V DESAIN FINAL DAN KEGIATAN PAMERAN .....</b>		<b>50</b>
5.1	DESAIN FINAL.....	50
5.2	KONSEP PAMERAN .....	53
5.3	RESPON PENGUNJUNG .....	60
5.4	PASCA SIDANG .....	64
<b>BAB VI KESIMPULAN .....</b>		<b>66</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>67</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>68</b>



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Daftar Tabel Mekanisme Permainan.....	14
Tabel 3.2. Rincian Harga .....	39
Tabel 5.1. Komentar Pengunjung .....	61



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Snake and Ladders .....	4
Gambar 2.2. Card Against Humanity .....	5
Gambar 2.3. Monopoly .....	5
Gambar 3.1. Skema Teori Number of Players, Plies, Move & Turn, The Goal of Game, Information.....	13
Gambar 3.2. Dusun Bambu .....	18
Gambar 3.3. Restoran Dusun Bambu.....	19
Gambar 3.4. Maribaya .....	20
Gambar 3.5. Restoran Dapur Hawu.....	21
Gambar 3.6. Farm House Hobbits .....	21
Gambar 3.7. Cafe Farm House.....	22
Gambar 3.8. Floating Market .....	22
Gambar 3.9. Tempat Makan Floating Market.....	23
Gambar 3.10. De'Ranch .....	24
Gambar 3.11. Tempat Makan De'Ranch .....	24
Gambar 3.12. Orchid Forest Cikole .....	25
Gambar 3.13. Tempat Makan Orchid Forest Cikole.....	26
Gambar 3.14. Sketsa Analisa Tempat Wisata .....	26
Gambar 3.15. Warna Panas .....	28
Gambar 3.16. Warna Dingin .....	28
Gambar 3.17. Sketsa Papan Permainan .....	29
Gambar 3.18. Sketsa Kartu Informasi.....	30
Gambar 3.19. Sketsa Kartu Tempat Makan.....	30
Gambar 3.20. Sketsa Kartu Ber-swa Photo .....	31
Gambar 3.21. Gambar Kartun.....	32
Gambar 3.22. Gambar Naturalis.....	32
Gambar 3.23. Gambar Dekoratif.....	33
Gambar 3.24. Gambar Karikatur.....	33
Gambar 3.25. Cerita Bergambar.....	34
Gambar 3.26. Ilustrasi Tempat Wisata.....	34

Gambar 3.27. Carton Board.....	36
Gambar 3.28. Bahan MDF .....	37
Gambar 3.29. Ukuran Papan Permainan .....	38
Gambar 3.30. Ukuran Peletakan Komponen .....	38
Gambar 4.1. Ukuran Komponen Permainan .....	41
Gambar 4.2. Papan Permainan .....	42
Gambar 4.3. Kode Warna Alur Petak.....	43
Gambar 4.4. Kode Warna Daerah Dataran Tinggi .....	43
Gambar 4.5. Kode Warna Daerah Dataran Rendah .....	43
Gambar 4.6. Kode Warna Daerah Zona Air .....	43
Gambar 4.7. Kode Warna Petak Peringatan.....	44
Gambar 4.8. Kode Warna Cover Kartu Informasi .....	44
Gambar 4.9. Kode Warna Cover Kartu Tempat Makan .....	45
Gambar 4.10. Kode Warna Cover Kartu Ber-swa Photo.....	45
Gambar 4.11. Kode Warna Koin .....	45
Gambar 4.12. Setup Papan Permainan .....	46
Gambar 4.13. Saat Bermain .....	47
Gambar 4.14. Saat Permainan Berlangsung .....	47
Gambar 4.15. Saat Ambil Kartu .....	48
Gambar 4.16. Saat Menunjukkan Informasi Kartu Yang Diambil Pemain..	48
Gambar 5.1. Gambar Teknik Papan Permainan .....	50
Gambar 5.2. Gambar Teknik Komponen .....	51
Gambar 5.3. 3D Papan Permainan.....	51
Gambar 5.4. 3D Kartu Informasi .....	52
Gambar 5.5. 3D Kartu Tempat Makan .....	52
Gambar 5.6. 3D Kartu Ber-swa Photo .....	53
Gambar 5.7. Tampilan Setup Board Game.....	54
Gambar 5.8. Tampilan Komponen Board Game.....	55
Gambar 5.9. Tampilan Papan Permainan Saat Ingin Dimainkan.....	55
Gambar 5.10. Tampilan Papan Permainan Saat Di Tutup.....	56
Gambar 5.11. Tampilan Papan Permainan Saat Di Buka.....	56
Gambar 5.12. Tampilan Kartu Informasi .....	57

Gambar 5.13. Tampilan Kartu Tempat Makan .....	57
Gambar 5.14. Tampilan Kartu Ber-swa Photo .....	58
Gambar 5.15. Tampilan Data Konsep Visual .....	58
Gambar 5.16. Tampilan Konsep Mekanik .....	59
Gambar 5.17. Tampilan Aspek Estetika.....	59
Gambar 5.18. Tampilan Website Pameran 2020 .....	60
Gambar 5.19 Tampilan Komentar.....	61



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Hasil Sidang Akhir .....	68
Lampiran 2. Kartu Asistensi .....	69

