

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *BOARD GAME* TEMA KELUARGA
“HIT & RUN”**



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


UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Disusun Oleh :
Brenda Febry Ardiansyah

NIM. 41912120036

Dosen Pembimbing:
Irwan Widodo, S.Ds., M.Ds

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

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

Semester :

Tahun Akademik :

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Brenda Febry Ardiansyah
 Nomor Induk Mahasiswa : 41912120036
 Program Studi : Desain Produk
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
 Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN BOARD GAME TEMA KELUARGA
 "HIT & RUN"

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, 28 Agustus 2020.....

Yang memberikan pernyataan,



Brenda Febry Ardiansyah

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

Semester:

Tahun akademik:

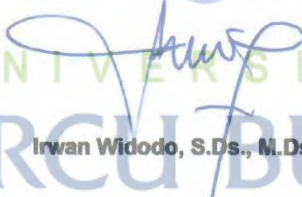
Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN BOARD GAME TEMA KELUARGA "HIT & RUN"
Disusun Oleh :

Nama : Brenda Febry Ardiansyah
NIM : 41912120036
Program Studi : Desain Produk

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

Pembimbing,


 UNIVERSITAS
MERCU BUANA


Irwan Widodo, S.Ds., M.Ds

Jakarta,

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir


 Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain


 Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.

FAMILY THEME FAMILY BOARD GAME DESIGN

"HIT & RUN"

Brenda Febry Ardiansyah

41912120036

ABSTRACT

The most prominent family problem is the lack of communication between family members even in the house. The relationship between husband and wife & children is separated by their respective gadgets so that they are much closer to each other's gadgets than between family members. Children are busy with mobile games in the room, their parents are busy social media with relatives & friends in the room as well so that the atmosphere of the house becomes quiet without any laughter, cheerfulness & happiness that is clearly visible.

This game is an alternative media for parents to invite their children to play with a target of 9 years, which is more precisely before children grow up so that parents are able to provide provisions and approaches in advance to children to get used to often gather with family, play together to see laughter. real cheerfulness, so that when a child is in his teens he does not forget the habit of gathering with family even so that his teenage child feels something is missing if he does not gather with parents.

Keyword: Boardgame, Family Game, Family, Family Board Game

PERANCANGAN BOARD GAME TEMA KELUARGA “HIT & RUN”

Brenda Febry Ardiansyah

41912120036

ABSTRAK

Masalah keluarga yang paling menonjol adalah kurangnya komunikasi antara anggota keluarga bahkan di rumah. Hubungan antara suami dan istri & anak-anak dipisahkan oleh gadget masing-masing sehingga mereka lebih dekat dengan gadget masing-masing daripada antara anggota keluarga. Anak-anak sibuk dengan permainan ponsel di dalam kamar, orang tua mereka sedang sibuk di media sosial dengan kerabat & teman-teman di ruangan itu juga sehingga suasana rumah menjadi hening tanpa ada tawa, keceriaan & kebahagiaan yang terlihat jelas.

Game ini merupakan media alternatif bagi orang tua untuk mengajak anak-anak mereka bermain dengan target 9 tahun, yaitu lebih tepatnya sebelum anak-anak tumbuh dewasa sehingga orang tua dapat memberikan bekal dan pendekatan terlebih dahulu kepada anak agar terbiasa dengan sering berkumpul dengan keluarga, bermain bersama untuk melihat tawa, keceriaan yang nyata, sehingga ketika seorang anak berusia remaja dia tidak melupakan kebiasaan berkumpul dengan keluarga bahkan sehingga anak remajanya merasakan ada sesuatu yang hilang jika dia tidak berkumpul dengan orang tua.

Kata kunci: Boardgame, Game Keluarga, Keluarga, Game Dewan Keluarga

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji dan syukur kehadirat Allah SWT, atas ridho dan hidayah-Nya lah sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Maksud dan tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Studi Strata I pada Jurusan Desain Produk di Universitas Mercu Buana. Menyadari penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. ALLAH SWT yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan.
2. Bapak Irwan Widodo, S.Ds., M.Ds selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan banyak waktu dan tenaganya.
3. Bapak / Ibu Dosen khususnya Jurusan Desain Produk di Universitas Mercu Buana yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.
4. Teman – teman Mahasiswa Jurusan Desain Produk di Universitas Mercu Buana Angkatan 2014, yang telah banyak berdiskusi dan bekerjasama dengan penulis selama masa pendidikan.
5. Keluarga yang dengan senantiasa terus memberikan dukungannya untuk dapat menyelesaikan pendidikan.

Penulis sadar bahwa hasil penulisan laporan ini tentu masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis menyambut baik segala saran dan kritik yang membangun dari semua pihak, dan mudah – mudahan keberadaan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kita.

Jakarta, 28 Agustus 2020

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG PERANCANGAN.....	1
1. JUDUL DAN INTERPRETASI JUDUL.....	3
B. TUJUAN PERANCANGAN.....	4
C. PERMASALAHAN PERANCANGAN.....	5
D. MANFAAT PERANCANGAN.....	5
BAB II METODE PERANCANGAN.....	6
A. ORISINALITAS.....	6
B. Kelompok Pengguna Produk.....	13
C. Relevansi Dan Konsekuensi Studi.....	13
D. Keterampilan.....	14
E. Kelengkapan Peralatan.....	14
F. Ketersediaan Material.....	15
G. Biaya.....	15
H. Kemungkinan Produksi.....	15
I. Skema Proses Kerja.....	16
J. Skema Proses Produksi.....	17
BAB III DATA & ANALISA PERANCANGAN.....	18
A. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN.....	18
1. Board game.....	18
2. Board.....	24

3. Kartu.....	27
4. Pion.....	29
5. Token.....	32
B. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK ESTETIKA PRODUK RANCANGAN.....	33
1. Tinjauan Warna.....	33
2. Tinjauan Tipografi.....	43
3. Tinjauan Ilustrasi.....	50
4. Tinjauan <i>Flat Design</i>	52
5. Tinjauan <i>Pop Art Design</i>	55
6. Tinjauan Layout.....	57
7. Peranan Board Game.....	58
8. Tinjauan Anak Usia Sekolah Dasar.....	60
9. Tinjauan Remaja.....	61
10. Tinjauan Aktifitas Keluarga.....	62
C. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK SISTEM PRODUK RANCANGAN.....	64
1. Tinjauan Material.....	64
2. Tinjauan Sistem Sambungan.....	70
BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN.....	74
A. KONSEP DASAR.....	74
B. KONSEP UKURAN.....	75
1. Board (Papan).....	75
2. LAYOUT PAPAN PERMAINAN.....	77
3. Card (Kartu).....	80
4. PION (BIDAK).....	83
5. TOKEN / COIN.....	84
6. KARAKTER.....	85
C. KONSEP BENTUK.....	85
1. Board (Papan).....	85
2. Card (Kartu).....	87
3. PION (Bidak) dan KARAKTER.....	90
4. TOKEN / COIN.....	90
5. BUKU PANDUAN.....	91

D. KONSEP MATERIAL.....	91
1. Akrilik.....	91
2. Kertas Art Carton 260 gr.....	92
3. Kertas Carton Board.....	92
E. KONSEP WARNA.....	92
1. Warna Karakter.....	92
F. KONSEP MEKANIK.....	93
BAB V KEGIATAN PAMERAN.....	96
A. DESIGN FINAL.....	96
1. LOGO.....	96
2. BOARD.....	96
3. CARD.....	97
4. PION.....	98
5. BUKU PANDUAN.....	98
6. PACKAGING.....	99
B. KONSEP PAMERAN.....	99
C. RESPON PENGUNJUNG.....	100
D. EVALUASI DESAIN PASCA PAMERAN.....	101
BAB VI KESIMPULAN.....	102
DAFTAR PUSTAKA.....	103
LAMPIRAN.....	104
A. LEMBAR KARTU ASISTENSI.....	104
B. LEMBAR HASIL SIDANG.....	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Permainan Monopoli.....	6
Gambar 2: Permainan Ular Tangga	7
Gambar 3: Permainan Ludo	9
Gambar 4: Permainan Catur	10
Gambar 5: Permainan Laga Jakarta	11
Gambar 6: Skema Proses Perancangan	16
Gambar 7: Skema Proses Produksi	17
Gambar 8: Keluarga bermain <i>Board game</i>	19
Gambar 9: Tampilan <i>Board game</i> Carcassone	19
Gambar 10: Tampilan <i>Board game</i> Quarriors	20
Gambar 11: Tampilan Permainan Catur	20
Gambar 12: Tampilan <i>Board game</i> Imperium	21
Gambar 13: Tampilan <i>Board game</i> Yu-Gi-Oh!.....	21
Gambar 14: Tampilan <i>Board game</i> dengan tampilan papan konsep tile	25
Gambar 15: Tampilan <i>Board game</i> dengan tampilan papan konsep map	25
Gambar 16: Tampilan <i>Board game</i> dengan tampilan papan konsep arena pertarungan.....	26
Gambar 17: Tampilan <i>Board game</i> dengan tampilan papan konsep berkeliling.....	26
Gambar 18: Tampilan kartu yang menggunakan tema Vector Solid	28
Gambar 19: Tampilan kartu yang menggunakan tema manis	28
Gambar 20: Tampilan kartu yang menggunakan tema rumit	29
Gambar 21: Tampilan pion 2D	30
Gambar 22: Tampilan pion 3D Transparan	31
Gambar 23: Tampilan pion 3D Blank	31
Gambar 24: Tampilan pion 3D Simple	32
Gambar 25: Tampilan token permainan berbentuk koin	33
Gambar 26: Spektrum Cahaya	35
Gambar 27: Perbedaan warna additive dan subtractive	36
Gambar 28: Jenis Warna	38
Gambar 29: Warna Akromatik	39
Gambar 30: Warna Monokromatik	39
Gambar 31: <i>Flat design</i> Karakter	53

Gambar 32: Pop Art design marilyn monroe	55
Gambar 33: Pop Art design POP!.....	56
Gambar 34: Pop Art design WHAAM!.....	57
Gambar 35: Lembaran Akrilik	65
Gambar 36: Lembaran kertas Art Carton	68
Gambar 37: Puzzle Jigsaw	72
Gambar 38: Bentuk pola Puzzle pada Board Game	76
Gambar 39: Bentuk perbagian Puzzle pada Board Game	76
Gambar 40: Tampilan Layout rancangan <i>alternative pertama</i>	78
Gambar 41: Tampilan Layout rancangan <i>alternative kedua</i>	79
Gambar 42: Tampilan Layout rancangan <i>alternative ketiga</i>	80
Gambar 43: Tampilan Layout rancangan kartu <i>alternative pertama</i>	81
Gambar 44: Tampilan Layout rancangan kartu <i>alternative kedua</i>	82
Gambar 45: Tampilan Layout rancangan kartu <i>alternative ketiga</i>	82
Gambar 46: Tampilan rancangan pion <i>alternative pertama</i>	83
Gambar 47: Tampilan rancangan pion <i>alternative kedua</i>	83
Gambar 48: Tampilan rancangan pion <i>alternative ketiga</i>	84
Gambar 49: Tampilan rancangan token berbentuk koin	84
Gambar 50: Tampilan rancangan Skets Karakter	85
Gambar 51: Tampilan rancangan Layout permainan setelah di gabungkan	86
Gambar 52: Salah satu bagian dari papan permainan	86
Gambar 53: Tampilan Kartu bagian belakang & depan	87
Gambar 54: Tampilan Icon pada kartu	87
Gambar 55: Pop Up Words	88
Gambar 56: Tampilan kartu 1.....	88
Gambar 57: Tampilan kartu 2.....	89
Gambar 58: Tampilan kartu 3.....	89
Gambar 59: : Tampilan Karakter	90
Gambar 60: Tampilan Coin	90
Gambar 61: Tampilan Buku Panduan Depan Belakang	91
Gambar 62: Tampilan Karakter dan warna	93
Gambar 63: Tampilan Logo	96
Gambar 64: Tampilan Papan Permainan	96
Gambar 65: Tampilan kartu	97
Gambar 66: Tampilan belakang pada kartu	97

Gambar 67: Tampilan Karakter	98
Gambar 68: Tampilan Buku Panduan	98
Gambar 69: Tampilan Packaging	99
Gambar 70: Display Pameran	99
Gambar 71: Diskusi Bersama pengunjung	100



DAFTAR LAMPIRAN

A. LEMBAR KARTU ASISTENSI.....	104
B. LEMBAR HASIL SIDANG	105

