

BOARD GAME
'THE 7 CYCLE OF LIFE'



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

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

Oleh :
THERESA MICHELLE SUSANTO
41916120060

Dosen Pembimbing :
Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.

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

BOARD GAME
'THE 7 CYCLE OF LIFE'





UNIVERSITAS
MERCU BUANA

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

Oleh :
THERESA MICHELLE SUSANTO
41916120060

Dosen Pembimbing :
Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.

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

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

Semester : 8

Tahun Akademik : 2020/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Theresa Michelle Susanto
 Nomor Induk Mahasiswa : 41916120060
 Program Studi : Desain Produk
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
 Judul Tugas Akhir : Board Game 'The 7 Cycle of Life'



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 Januari 2021
 Yang memberikan pernyataan,



(Theresa Michelle Susanto)

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

Semester : Ganjil

Tahun Akademik : 2020/2021

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 : **Boardgames 'The 7 Cycle of Life'**

Disusun Oleh

Nama : **THERESA MICHELLE SUSANTO**

NIM : **41916120060**

Program Studi : **Desain Produk**

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal **19 Januari 2021**.

Jakarta, 05 Februari 2021

Menyetujui

Pembimbing,

Koordinator Tugas Akhir


Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

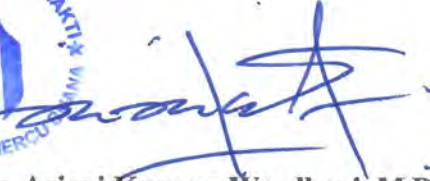

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Produk

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif


Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.


Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds, CS

BOARD GAME 'THE 7 CYCLE OF LIFE'

Theresa Michelle Susanto

41916120060

ABSTRACT

In someone's life, there are things that consider as principles or guidelines for behavior. People need guidelines by which they can categorize good/bad things which are also known as social values. However, it often occurs when the values implanted are not implemented properly, causing deviations in the process. Instilling social values within someone is certainly not an easy problem and requires a long process. In this case, board games can be an alternative to provide insight into the social values that exist in society. Through the method of experimental analysis and direct observation on the impact of the rules in the game on the process of playing the game and the individual players themselves, this board game can achieve its desired aspects. The 7 Cycle of Life Board Game can be a fun medium for conveyor of learning on social values with the inherent moral dilemma discussion approach within the game.

Keywords: *Social Values, Deeds, Board Game.*



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

BOARD GAME 'THE 7 CYCLE OF LIFE'

Theresa Michelle Susanto

41916120060

ABSTRAK

Dalam kehidupan seseorang terdapat hal yang dianggapnya sebagai prinsip atau pedoman dalam bersikap. Orang-orang memerlukan adanya pedoman dimana mereka dapat mengkategorikan baik/buruk suatu hal yang juga disebut sebagai nilai sosial. Namun, seringkali terjadi dimana nilai-nilai yang ditanamkan tersebut tidak dilaksanakan dengan baik sehingga menyebabkan penyimpangan dalam prosesnya. Menanamkan nilai sosial pada seseorang tentu bukan menjadi persoalan mudah serta membutuhkan proses yang cukup lama. Dalam hal ini, board game dapat menjadi salah satu alternatif guna memberikan wawasan tentang nilai sosial yang ada dalam masyarakat. Melalui metode analisa percobaan dan observasi langsung atas dampak dari aturan main terhadap proses berlangsungnya permainan dan individu pemain itu sendiri menjadikan board game ini dapat mencapai aspek yang hendak dituju. Board Game The 7 Cycle of Life dapat menjadi media penyampai pembelajaran atas nilai sosial yang menyenangkan dengan adanya pendekatan diskusi dilema moral yang melekat di dalamnya.

Kata Kunci: Nilai Sosial, Baik-Buruk, Board Game.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dalam Fakultas Seni dan Desain Kreatif, program Desain Produk di Universitas Mercubuana.

Penulis menyadari bahwa laporan ini tidak dapat selesai jika tanpa bantuan pihak-pihak terkait. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu serta mendukung penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini, khususnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi karunia serta arahan-Nya kepada penulis sehingga laporan ini dapat selesai dengan maksimal.
2. Keluarga penulis, yang telah membantu serta mendorong penulis dalam motivasi dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.
3. Bapak Hady Sudarwanto, ST, M.Ds selaku dosen pembimbing dan Kepala Program Studi Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana, yang telah bersedia membantu dalam bimbingan atas pemahaman dan pengajaran, arahan serta saran yang sangat bermanfaat sehingga tugas akhir ini dapat terus berkembang dari dasar hingga dapat diselesaikan dengan baik.
4. Debby, Kezia, Desi, Kevin, Meimei, Lila, yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membantu serta mendukung penulis dalam praktik langsung atas finalisasi board game ini.
5. Kepada semua Dosen dan Staff serta teman-teman studi Desain Produk Universitas Mercubuana yang tidak dapat

penulis sebutkan satu per satu karena telah membantu dalam mendorong serta memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, karena itu penulis menerima saran-saran yang bersifat konstruktif dari pembaca sekalian dengan senang hati. Akhir kata, saya ucapkan terima kasih kepada para pembaca yang telah menyempatkan diri untuk membaca laporan tugas akhir ini. Semoga isi laporan ini sekiranya dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Jakarta, Januari 2021

Theresa Michelle



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Perancangan.....	1
1.2 Judul Dan Interpretasi Judul	2
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Permasalahan Perancangan.....	4
1.5 Manfaat Perancangan.....	4
BAB II METODE PERANCANGAN	6
2.1 Orisinalitas	6
2.2 Kelompok Pengguna Produk.....	11
2.3 Relevansi Dan Konsekuensi Studi	12
2.4 Skema Proses Kerja.....	14
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	17
3.1 Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan	17
3.1.1 Aspek Target Main	17
3.1.2 Aspek Baik-Buruk Dalam Nilai Sosial.....	19
3.1.3 Aspek Kesenangan (Fun)	27
3.2 Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Estetika Produk Rancangan.....	30
3.2.1 Aspek Estetika Tak Tampak.....	30
3.2.2 Aspek Estetika Tampak	32
3.3 Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Sistem Produk Rancangan.....	46
3.3.1 Sistem Aturan Main.....	46
3.3.2 Sistem Material	53
3.4 Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Pembiayaan Produk Rancangan..	57
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	58
4.1 Konsep Dasar	58
4.1.1 Metode Pendekatan Board Game	58
4.1.2 Tinjauan Hasil Uji Coba Board Game The 7 Cycle Of Life.....	64
4.2 Konsep Ukuran.....	67
4.3 Konsep Bentuk	71
4.3.1 Visual	72
4.3.2 Tipografi	103
4.4 Konsep Warna.....	104
4.5 Konsep Sistem Permainan (Aturan Main).....	106

4.6 Konsep Material.....	108
BAB V DESAIN FINAL DAN KEGIATAN PAMERAN.....	110
5.1 Desain Final.....	110
5.2 Konsep Pameran.....	119
5.3 Respon Pengunjung.....	121
5.3.1 Respon Telah Mencoba Permainan.....	121
5.3.2 Respon Pengunjung Pameran.....	128
5.4 Pasca Sidang.....	130
BAB VI KESIMPULAN.....	133
DAFTAR PUSTAKA.....	xiv
LAMPIRAN.....	xvi



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Board Game 'Game Of Life'	6
Gambar 2.2 Board Game Monopoly	7
Gambar 2.3 Board Game Dixit	8
Gambar 2.4 Board Game Pandemic.....	9
Gambar 2.5 Board Game Clebo	10
Gambar 2.6 Skema Proses Perancangan	14
Gambar 2.7 Skema Proses Produksi	15
Gambar 3.1 Prototype Aspek Fungsi Baik-Buruk Rancangan Pertama Board Game..	25
Gambar 3.2 Prototype Aspek Fungsi Baik-Buruk Rancangan Kedua (1) Board Game	26
Gambar 3.3 Prototype Aspek Fungsi Baik-Buruk Rancangan Kedua (2) Board Game	26
Gambar 3.4 Prototype Aspek Fungsi Baik-Buruk Rancangan Ketiga Board Game	27
Gambar 3.5 Prototype Rancangan Ketiga Board Game Aspek Fun (1).....	29
Gambar 3.6 Prototype Rancangan Ketiga Board Game Aspek Fun (2).....	30
Gambar 3.7 Konsep Warna Board Game The 7 Cycle Of Life	32
Gambar 3.8 Maskot Board Game The 7 Cycle Of Life.....	34
Gambar 3.9 Papan Main 1 Board Game The 7 Cycle Of Life (1)	37
Gambar 3.10 Papan Main 1 Board Game The 7 Cycle Of Life (2)	38
Gambar 3.11 Papan Main 2 Board Game The 7 Cycle Of Life (1)	38
Gambar 3.12 Papan Main 2 Board Game The 7 Cycle Of Life (2)	39
Gambar 3.13 Papan Main 3 Board Game The 7 Cycle Of Life (1)	39
Gambar 3.14 Papan Main 3 Board Game The 7 Cycle Of Life (2)	40
Gambar 3.15 Papan Main 4 Board Game The 7 Cycle Of Life.....	40
Gambar 3.16 Pion Board Game The 7 Cycle Of Life.....	41
Gambar 3.17 Kartu Hukuman Board Game The 7 Cycle Of Life	43
Gambar 3.18 Kartu Penghargaan Board Game The 7 Cycle Of Life	44
Gambar 3.19 Rancangan Sistem Pertama	48
Gambar 3.20 Rancangan Sistem Kedua	50
Gambar 3.21 Rancangan Sistem Ketiga	52
Gambar 3.22 Bahan Material Hardboard	53
Gambar 3.23 Bahan Material Art Carton	54
Gambar 3.24 Bahan Material Magnet Lembaran	54
Gambar 3.25 Bahan Material Kayu	55
Gambar 3.26 Mesin Digital Printing.....	55
Gambar 3.27 Mesin Laser Cutting.....	56
Gambar 3.28 Mesin Bubut Kayu	56
Gambar 4.1 Ukuran Papan Main Board Game	67
Gambar 4.2 Ukuran Pion Board Game.....	68
Gambar 4.3 Ukuran Kartu Board Game	69
Gambar 4.4 Ukuran Concept Book Board Game	69
Gambar 4.5 Ukuran Rules Book Board Game	70
Gambar 4.6 Ukuran Packaging Dalam Board Game	70
Gambar 4.7 Ukuran Packaging Luar Board Game.....	71
Gambar 4.8 Visual Papan Main Board Game The 7 Cycle Of Life	72
Gambar 4.9 Visual Pion Board Game The 7 Cycle Of Life	72
Gambar 4.10 Kartu Hukuman Board Game The 7 Cycle Of Life (1)	73
Gambar 4.11 Kartu Hukuman Board Game The 7 Cycle Of Life (2)	74
Gambar 4.12 Kartu Hukuman Board Game The 7 Cycle Of Life (3)	76

Gambar 4.13 Kartu Hukuman Board Game The 7 Cycle Of Life (4)	77
Gambar 4.14 Kartu Hukuman Board Game The 7 Cycle Of Life (5)	78
Gambar 4.15 Kartu Hukuman Board Game The 7 Cycle Of Life (6)	80
Gambar 4.16 Kartu Hukuman Board Game The 7 Cycle Of Life (7)	81
Gambar 4.17 Kartu Penghargaan Board Game The 7 Cycle Of Life (1).....	83
Gambar 4.18 Kartu Penghargaan Board Game The 7 Cycle Of Life (2).....	84
Gambar 4.19 Kartu Penghargaan Board Game The 7 Cycle Of Life (3).....	85
Gambar 4.20 Kartu Penghargaan Board Game The 7 Cycle Of Life (4).....	87
Gambar 4.21 Kartu Penghargaan Board Game The 7 Cycle Of Life (5).....	88
Gambar 4.22 Kartu Penghargaan Board Game The 7 Cycle Of Life (6).....	90
Gambar 4.23 Kartu Penghargaan Board Game The 7 Cycle Of Life (7).....	91
Gambar 4.24 Kartu Aksi Board Game The 7 Cycle Of Life (1)	93
Gambar 4.25 Kartu Aksi Board Game The 7 Cycle Of Life (2)	95
Gambar 4.26 Kartu Aksi Board Game The 7 Cycle Of Life (3)	96
Gambar 4.27 Kartu Kesempatan Board Game The 7 Cycle Of Life	97
Gambar 4.28 Kartu Sanksi Board Game The 7 Cycle Of Life (1).....	99
Gambar 4.29 Kartu Sanksi Board Game The 7 Cycle Of Life (2).....	100
Gambar 4.30 Concept Book Board Game The 7 Cycle Of Life Cover	101
Gambar 4.31 Concept Book Board Game The 7 Cycle Of Life Isi	102
Gambar 4.32 Rules Book Board Game The 7 Cycle Of Life	102
Gambar 4.33 Packaging Board Game The 7 Cycle Of Life.....	103
Gambar 4.34 Penerapan Warna Board Game The 7 Cycle Of Life (1)	104
Gambar 4.35 Penerapan Warna Board Game The 7 Cycle Of Life (2)	105
Gambar 5.1 Desain Final Papan Main Board Game The 7 Cycle Of Life (1).....	110
Gambar 5.2 Desain Final Papan Main Board Game The 7 Cycle Of Life (2).....	111
Gambar 5.3 Desain Final Papan Main Board Game The 7 Cycle Of Life (3).....	111
Gambar 5.4 Desain Final Papan Main Board Game The 7 Cycle Of Life (4).....	112
Gambar 5.5 Desain Final Pion Board Game The 7 Cycle Of Life	112
Gambar 5.6 Desain Final Kartu Board Game The 7 Cycle Of Life (1)	113
Gambar 5.7 Desain Final Kartu Board Game The 7 Cycle Of Life (2)	114
Gambar 5.8 Desain Final Guide Concept Book & Rules Book Board Game The 7 Cycle Of Life.....	115
Gambar 5.9 Desain Final Packaging Board Game The 7 Cycle Of Life (1).....	116
Gambar 5.10 Desain Final Packaging Board Game The 7 Cycle Of Life (2).....	116
Gambar 5.11 Desain Final Packaging Board Game The 7 Cycle Of Life (3).....	117
Gambar 5.12 Desain Final Packaging Board Game The 7 Cycle Of Life (4).....	117
Gambar 5.13 Desain Final Packaging Board Game The 7 Cycle Of Life (5).....	118
Gambar 5.14 Desain Final Packaging Board Game The 7 Cycle Of Life (6).....	118
Gambar 5.15 Desain Final Packaging Board Game The 7 Cycle Of Life (7).....	119
Gambar 5.16 Konsep Pameran Board Game The 7 Cycle Of Life (1)	120
Gambar 5.17 Konsep Pameran Board Game The 7 Cycle Of Life (2)	120
Gambar 5.18 Konsep Pameran Board Game The 7 Cycle Of Life (3)	121

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Biaya Pembuatan Board Game The 7 Cycle Of Life	57
Tabel 5.1 Data Analisa Reaksi Dan Pendapat Pemain.....	128



DAFTAR LAMPIRAN

Kartu Asistensi	xvi
-----------------------	-----

