

**TUGAS AKHIR**

**BOARD GAME UNTUK MENINGKATKAN  
PERILAKU KERJA SAMA PADA ANAK USIA 7  
SAMPAI 8 TAHUN**

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



Oleh :

**Eric Criestanda**

NIM 41917110010

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing :

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

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA  
2021/2022**

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

Semester : Gasal

Tahun Akademik : 2021/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Eric Criestanda  
 Nomor Induk Mahasiswa : 41917110010  
 Program Studi : Desain Produk  
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
 Judul Tugas Akhir : Board Game untuk Meningkatkan Perilaku Kerja Sama pada Anak Usia 7 sampai 8 Tahun

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, 04 Februari 2022

Yang memberikan pernyataan,



**(Eric Criestanda)**

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

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 : **BOARD GAME UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU KERJA SAMA PADA ANAK USIA 7 SAMPAI 8 TAHUN**  
 Disusun Oleh  
 Nama : ERIC CRIESTANDA  
 NIM : 41917110010  
 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



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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kekuatan dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini yang berjudul **Board Game untuk Meningkatkan Perilaku Kerja Sama pada Anak Usia 7 sampai 8 Tahun**, guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Kelancaran dan keberhasilan penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, penulis hendak mengucapkan terima kasih kepada :

1. Orang tua, kakak, serta keluarga yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun tenaga
2. Ibu Dr. Ariani Kusumo Wardhani, S.Ds., M.Ds.C.S, selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana
3. Bapak Ali Ramadhan, S.Sn, M.Ds selaku Ketua Program Studi Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana
4. Ibu Vania Aqmarani Sulaiman, S.Ds., M.Ds selaku pembimbing tugas akhir
5. Bapak Hady Soedarwanto ST., M.Ds selaku koordinator tugas akhir
6. Bapak Mesah Nur Sejati, S.Pd, M.Sn dan Ibu Waridah Muthi'ah S.Ds., M.Ds selaku dosen penguji
7. Bapak - Ibu dosen pengajar dan staff Program Studi Desain Produk Fakultas Desain Seni dan Kreatif Universitas Mercu Buana
8. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa Jurusan Desain Produk, yang telah berjuang bersama serta memberi dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna baik dari segi penyusunan, bahasa, maupun penulisannya. Oleh karena itu, penulis sangat menghargai kritik dan saran yang membangun dari para pembaca untuk menjadi referensi agar penulis dapat menjadi lebih baik lagi di masa mendatang.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat menambah wawasan para pembaca dan dapat bermanfaat di kemudian hari, juga meningkatkan pengetahuan.

Jakarta, 17 Januari 2022

**Penulis**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG .....	1
1.2. JUDUL DAN INTERPRETASI JUDUL.....	3
1.3. TUJUAN PERANCANGAN.....	3
1.4. PERMASALAHAN PERANCANGAN .....	3
1.5. MANFAAT PERANCANGAN.....	4
BAB II METODE PERANCANGAN.....	5
2.1. ORISINALITAS.....	5
2.2. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK .....	10
2.3. RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI .....	11
2.4. SKEMA PROSES KERJA .....	13
BAB III DATA DAN ANALISIS PERANCANGAN.....	15
3.1. DATA DAN ANALISIS BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN .....	15
3.2. DATA DAN ANALISIS BERKAITAN DENGAN ASPEK ESTETIKA PRODUK RANCANGAN .....	32
3.3. DATA DAN ANALISIS BERKAITAN DENGAN ASPEK SISTEM PERMAINAN .....	36
3.4. DATA DAN ANALISIS BERKAITAN DENGAN ASPEK EKONOMI... .....	45
BAB IV KONSEP PERANCANGAN .....	46
4.1. KONSEP DASAR .....	46
4.2. KONSEP UKURAN .....	48

4.3. KONSEP BENTUK.....	51
4.4. KONSEP MATERIAL .....	53
4.5. KONSEP WARNA .....	53
4.6. KONSEP MEKANIS .....	54
BAB V DESAIN FINAL DAN KEGIATAN PAMERAN.....	56
5.1. DESAIN FINAL.....	56
5.2. KONSEP PAMERAN.....	60
5.3. RESPON PENGUNJUNG .....	64
5.4. PASCA SIDANG .....	66
BAB VI KESIMPULAN .....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN.....	76



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Board Game Pandemic .....	5
Gambar 2. Board Game Hako Onna .....	6
Gambar 3. Board Game Flash Point : Fire Rescue .....	7
Gambar 4. Board Game Magic Maze .....	8
Gambar 5. Board Game Mahardika.....	9
Gambar 6. Skema Proses Perancangan .....	13
Gambar 7. Skema Proses Produksi .....	14
Gambar 8. Berbagi Token Resource .....	17
Gambar 9. Siklus Hidup Lebah.....	21
Gambar 10. Posisi dan Alur Komunikasi Pemain .....	23
Gambar 11. Komposisi pada Kartu Permainan .....	23
Gambar 12. Victory Condition dan End Game Condition.....	25
Gambar 13. Pola Papan Permainan Penyebaran Pemain.....	28
Gambar 14. Petak Event .....	30
Gambar 15. Hasil Gambar Anak.....	33
Gambar 16. Kumpulan Cover Buku Anak.....	33
Gambar 17. Karakter Chibi.....	34
Gambar 18. Contoh Pewarnaan Realis .....	35
Gambar 19. Movement Point Tiap Ronde .....	38
Gambar 20. Posisi Memegang Token .....	40
Gambar 21. Zona Antar Pemain.....	41
Gambar 22. Bentuk Papan dan Posisi Pemain.....	42
Gambar 23. Koloni Lebah.....	47
Gambar 24. Ukuran Papan Utama .....	48
Gambar 25. Ukuran Papan Taman.....	49
Gambar 26. Ukuran Token .....	49
Gambar 27. Ukuran Kartu.....	50
Gambar 28. Bentuk Visual Karakter .....	52
Gambar 29. Typografi Geometr415 Blk BT .....	52
Gambar 30. Komponen Permainan .....	54
Gambar 31. Papan Permainan dengan Ukuran.....	56
Gambar 32. Papan Taman dengan Ukuran.....	56

Gambar 33. Kartu dengan Ukuran.....	57
Gambar 34. Token dengan Ukuran .....	57
Gambar 35. Kemasan dengan Ukuran .....	58
Gambar 36. Kemasan tampak Perspektif .....	59
Gambar 37. Foto Produk .....	59
Gambar 38. Foto Penggunaan Produk.....	60
Gambar 39. Thumbnail Pameran .....	60
Gambar 40. Studi Produk Sejenis Pameran .....	61
Gambar 41. Data dan Analisis Fungsi Pameran.....	62
Gambar 42. Data dan Analisis Estetika Pameran.....	62
Gambar 43. Data dan Analisis Sistem Pameran .....	63
Gambar 44. Desain Final Pameran .....	63
Gambar 45. Respon Pengunjung Pameran.....	64
Gambar 46. Tanggapan Komentar .....	65
Gambar 47. Lebah Style 1 .....	66
Gambar 48. Lebah Style 2.....	67
Gambar 49. Uji Coba Pertama .....	69
Gambar 50. Uji Coba Kedua.....	70
Gambar 51. Uji Coba Ketiga.....	71
Gambar 52. Sarang Lebah 2 Lapis.....	72
Gambar 53. Kartu Event Cuaca dengan Gambar.....	72
Gambar 54. Kartu Peri Pembangunan .....	73
Gambar 55. Metode Trifold.....	73



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Peluang dengan 3 Movement dan 5 Macam Aksi.....	37
Tabel 2. Data Anthropolometri.....	39
Tabel 3. Material <i>Board Game</i> .....	44
Tabel 4. AIO (Analys Interest and Opportunity) .....	45
Tabel 5. Penggunaan Material.....	53



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Asistensi FDSK.....	76
---------------------------------------	----



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA