

TUGAS AKHIR

PERMAINAN KARTU BERTEMAKAN SHIO DAN ELEMEN CHINESE ASTROLOGI UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN STRATEGI PADA ANAK USIA 13 TAHUN KEATAS

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



Oleh:

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**
AJI EKA ARDIANSAH
NIM 41919010001

Dosen Pembimbing:

Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA 2023**

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

Semester: Genap

Tahun Akademik: 2022/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Aji Eka Ardiansah**
 Nomor Induk Mahasiswa : **41919010001**
 Program Studi : **Desain Produk**
 Fakultas : **Fakultas Desain dan Seni Kreatif**
 Judul Tugas Akhir : **Permainan Kartu Bertemakan Shio Dan Elemen Chinese Astrologi Untuk Mengembangkan Kemampuan Strategi Pada Anak Usia 13 Tahun Keatas**

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, 8 Agustus 2023

Yang memberikan Pernyataan,



Aji Eka Ardiansah

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

Semester: Genap

Tahun Akademik: 2022/2023

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang Pendidikan Strata 1 (S1), Program Studi Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **Permainan Kartu Bertemakan Shio Dan Elemen Chinese Astrologi Untuk Mengembangkan Kemampuan Strategi Pada Anak Usia 13 Tahun Keatas**

Disusun Oleh :

Nama : **Aji Eka Ardiansah**

NIM : **41919010001**

Program Studi : **Desain Produk**

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal **8 Agustus 2023**

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Pembimbing,



Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn

Jakarta, 8 Agustus 2023

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Junaidi Salam, S.Ds., M. Ds

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Produk



Junaidi Salam, S.Ds., M. Ds

**PERMAINAN KARTU BERTEMAKAN SHIO DAN ELEMEN CHINESE
ASTROLOGI UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN STRATEGI PADA
ANAK USIA 13 TAHUN KEATAS**

Aji Eka Ardiansah
41919010001

ABSTRACT

Based on a phenomenon from Mareesan D. (2020), what is examined is that there is a link between a person's ability to solve problems and the self-confidence they have. These linkages are interconnected, so that one of them increases, then the other's abilities can also increase. Especially at the age of 13 and over, at which time children absorb a lot of everything and form their character. With the aim of increasing these abilities, one of the alternatives used is to use a game. The use of the game in question is a strategy-type card game which has the main aspect, namely being able to increase concentration or focus and train the players' brain abilities, by forcing brain activity to seek innovation in order to solve problems and become a winner in the game. So that these problems can be an alternative to help improve one's strategic abilities in solving problems and can also be an alternative to strategy-type games. Raising aspects of Chinese culture, namely the zodiac and astrological elements which are used as themes or implemented into games, are precisely the distinguishing aspects between existing games and interesting aspects for children aged 13 years and over.

Keywords: Card game, Strategy, Winner, Chinese, Shio and Elements Astrology.

MERCU BUANA

ABSTRAK

Berdasarkan sebuah fenomena dari Mareesan D. (2020), yang meneliti mengenai adanya keterkaitan antara kemampuan seseorang dalam menyelesaikan masalah dengan kepercayaan diri yang dimilikinya. Keterkaitan tersebut saling berhubungan, sehingga diantara satunya meningkat, maka yang lainnya dapat meningkat juga kemampuannya. Terutama pada usia 13 tahun keatas, dimana pada saat periode tersebut anak banyak menyerap semua dan membentuk karakternya. Dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan tersebut salah satu alternatif yang dipakai adalah dengan menggunakan sebuah permainan. Penggunaan permainan yang dimaksud adalah permainan kartu bertipe strategy yang memiliki aspek utama, yakni dapat meningkatkan konsentrasi atau fokus serta melatih kemampuan otak pemainnya, dengan memaksa aktifitas otak untuk mencari inovasi agar dapat menyelesaikan masalah dan menjadi pemenang di permainannya. Sehingga permasalahan tersebut dapat menjadi alternatif guna mambantu meningkatkan kemampuan berstrategi

seseorang dalam menyelesaikan masalah dan juga dapat menjadi alternatif permainan bertipe strategi. Mengangkat aspek budaya Chinese yakni shio dan element astrologi yang dijadikan tema atau implemenasi kedalam permainan, menjadikannya aspek pembeda antara permainan-permainan yang sudah ada dan aspek menarik untuk anak usia 13 tahun keatas.

Kata Kunci: Permainan kartu, Strategi, Pemenang, Chinese, shio dan elemen astrologi.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah Swt. yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan laporan riset ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai syarat kelulusan pada program studi Desain Produk di Universitas Mercu Buana Jakarta. Tugas Akhir ini berisi perancangan yang telah dilakukan oleh penulis, yaitu perancangan yang berjudul Permainan Kartu Bertemakan Shio Dan Elemen Chinese Astrologi Untuk Mengembangkan Kemampuan Strategi Pada Anak Usia 13 Tahun Keatas.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, laporan Tugas Akhir ini tidak dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan laporan ini, yaitu kepada:

1. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa, semangat dan *support*.
2. Bapak Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn selaku Dosen Pembimbing.
3. Bapak Ali Ramadhan, S.Sn, M.Ds. selaku Dosen mata kuliah Tugas Akhir Desain Produk.
4. Bapak Junaidi Salam, S. Ds, M. Ds selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif. Universitas Mercu Buana.
5. Kepada seluruh Dosen Program Studi Desain Produk Universitas Mercu Buana.
6. Kepada teman-teman dan semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dari awal hingga akhir.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, Oleh karena itu, penulis menerima segala kritik serta saran dari pembaca dengan senang hati. Akhir kata, penulis ucapkan terima kasih kepada

semua pembaca laporan ini dan penulis juga berharap dari yang baik dalam laporan ini sekiranya dapat bermanfaat bagi pembacanya.

Jakarta, Agustus 2023

Penulis

Aji Eka Ardiansah



DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1. 1. Latar Belakang Perancangan.....	1
1. 2. Judul dan Interpretasi Judul.....	5
1. 3. Tujuan Perancangan.....	6
1. 4. Permasalahan Perancangan.....	7
1. 5. Manfaat Perancangan.....	7
BAB II METODE PERANCANGAN.....	8
2. 1. Orisinalitas.....	8
2. 2. Kelompok Pengguna Produk.....	22
2. 3. Skema Proses Kerja.....	24
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	27
3. 1. Data dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan.....	27
3. 2. Data dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Estetika Produk Rancangan.....	51
3. 3. Data dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Sistem Produk Rancangan.....	97
3. 4. Data dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Pembiayaan Produk Rancangan.....	102
BAB IV KONSEP PERANCANGAN.....	103
4. 1. Konsep Dasar.....	103
4. 2. Konsep Ukuran.....	117
4. 3. Konsep Bentuk.....	120
4. 4. Konsep Material.....	122
4. 5. Konsep Visual (warna, <i>ornament</i>).....	123
4. 6. Konsep Aspek Fun.....	126

BAB V DESAIN FINAL DAN KEGIATAN PAMERAN.....	127
5. 1. Desain Final.....	127
5. 2. Konsep Pameran	131
5. 3. Respon Pengunjung	134
BAB VI KESIMPULAN	137
DAFTAR PUSTAKA.....	138
LAMPIRAN.....	140



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Studi produk sejenis.....	22
Tabel 3.2 Elemen positif dan negatif.....	46
Tabel 3.3 Pasangan elemen dengan hewannya	46
Tabel 3.4 Pasangan hewan dengan elemen sesuai dengan kekuatan dan kelemahan	47
Tabel 3.5 Keterangan Hp yang dimiliki hewan	47
Tabel 3.6 Keterangan serangan yang dimiliki hewan.....	48
Tabel 3.7 keterangan ketahanan hewan	48
Tabel 3.8 Identifikasi visual terhadap tema	53
Tabel 3.9 Hasil gambar dari promp AI	67
Tabel 3.10 Hasil gambar sebelum dan sesudah di retouch	83
Tabel 3.11 Hasil gambar yang dibuat ilustrasi dan vektor.....	92
Tabel 3.12 Pembiayaan produk	102



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema proses perancangan	24
Gambar 2. 2 Skema Proses Produksi.....	26
Gambar 3.3 Ukuran kartu Pokemon	29
Gambar 3.4 Ukuran kartu Yugioh	29
Gambar 3.5 Arena Marvel Champions the Card Game	31
Gambar 3.6 Packaging Marvel Champions the Card Game	32
Gambar 3.7 Packaging dalam Marvel Champions the Card Game	32
Gambar 3.8 Moodboard.....	40
Gambar 3.9 Penggambaran level pada hewan.....	48
Gambar 3.10 Gambar yang diretouch dengan teknik digital imaging.....	68
Gambar 3.11 Hasil gambar dengan merubah exposure dan tone warna.	68
Gambar 3.12 Acuan tone untuk elemen tanah	69
Gambar 3.13 Acuan tone untuk elemen api.....	69
Gambar 3.14 Acuan tone untuk elemen logam.....	69
Gambar 3.15 Acuan tone untuk elemen kayu	70
Gambar 3.16 Acuan tone untuk elemen air	70
Gambar 3. 17 Penyihir yang membuat ramuan	93
Gambar 3.18 Visualisasi gambar abstrak	94
Gambar 3.19 visualisasi dari ke5 elemen	95
Gambar 3.20 Font Havoks	95
Gambar 3.21 Font untuk deskripsi	96
Gambar 3.22 Skema warna dari ke5 elemen.....	96
Gambar 3.23 Arena Pokemon	98
Gambar 3.24 Arena Yugioh	99
Gambar 3.25 Mockup kartu.....	100
Gambar 4.26 Visualisasi latar belakang	104
Gambar 4.27 Logo permainan	104
Gambar 3.28 Moodboard permainan	105
Gambar 4.29 Visualisasi Animal card	107
Gambar 4.30 Anatomi Animal card	107
Gambar 3. 31 Penempatan simbol pada Animal card.....	108
Gambar 4.32 Visualisasi Element card	108
Gambar 3.33 Anatomi Element card	108
Gambar 4.34 Visualisasi special card	109
Gambar 4.35 Anatomi Special card	109
Gambar 4.36 Kartu yang menguntungkan dalam serangan	110
Gambar 4.37 Kartu serangan berdasarkan element	110
Gambar 4.38 kartu yang menguntungkan dalam bertahan	111
Gambar 4.39 Kartu yang dapat menguntungkan untuk menambah kartu pegangan.....	111
Gambar 4.40 Kartu yang dapat menguntungkan untuk charge elemen full secara instan.....	112
Gambar 4.41 Kartu yang dapat menyembuhkan Animal card dari serangan yang diterima	112

Gambar 4.42 Visualisasi Damage mark.....	113
Gambar 4.43 Keterangan Damage mark	113
Gambar 4.44 Visualisasi Koin	114
Gambar 4.45 Keterangan Arena	114
Gambar 4.46 Komponen fisik permainan.....	117
Gambar 4.47 Buku panduan 2 sisi lipat	117
Gambar 4.48 Ukuran kartu	118
Gambar 4.49 Ukuran Damage mark	118
Gambar 4. 50 Ukuran Koin	119
Gambar 4.51 Ukuran Arena.....	119
Gambar 4.52 Ukuran Packaging.....	120
Gambar 4.53 Bentuk kartu	121
Gambar 4.54 Bentuk Damage mark	121
Gambar 4.55 Bentuk Arena	122
Gambar 4.56 Konsep Visual	123
Gambar 4.57 Visual kartu	124
Gambar 4.58 Visual Damage mark.....	125
Gambar 4.59 Visual Arena.....	125
Gambar 5.60 Desain final Animal card	127
Gambar 5.61 Desain final Element card	127
Gambar 5.62 Desain final Special card.....	128
Gambar 5.63 Gambaran produk fisik mainan	128
Gambar 5.64 Gambaran kartu ketika dipegang tangan	129
Gambar 5.65 Gambaran ketika dimainkan	129
Gambar 5.66 Tampilan produk fisik	130
Gambar 5.67 Tampilan ketika dimainkan.....	130
Gambar 5.68 Tampilan detail Damage mark	131
Gambar 5.69 Layout Pameran.....	132
Gambar 5.70 Poster Pameran	132
Gambar 5.71 Kuratorial Pameran	133
Gambar 5.72 Poster Produk	133
Gambar 5.73 Flyer Produk.....	134
Gambar 5.74 Tulisan respon dari pengunjung	135
Gambar 5.75 Pengunjung yang mencoba permainan.....	136
Gambar 5.76 Pengunjung siswa dan siswi dari yayasan pendidikan Al-Husna	136
Gambar 6. 77 Kartu asistensi.....	140
Gambar 6.78 Pembukaan pameran.....	141
Gambar 6. 79 Tampilan booth pameran produk	141
Gambar 6.80 Suasana pameran.....	142
Gambar 6. 81 Pengunjung mencoba permainan	142
Gambar 6. 82 Invoice produksi	143