

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN KARTU PERMAINAN**  
**ABC LIMA DASAR BERTEMA NOSTALGIA**



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

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

UNIVERSITAS  
Oleh :  
**Malik Giesta Raharja**  
41918110019  
MERCUBUANA

Dosen Pembimbing:  
Rizky Dinata, SDs., M.A

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



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

Q

Semester: 11 (Sebelas)

Tahun akademik: Ganjil 2023/2024

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 Kartu Permainan ABC Lima Dasar Bertema Nostalgia  
Disusun Oleh:

Nama : Malik Giesta Raharja

NIM : 41918110019

Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal 23 Januari 2024

Pembimbing,

UNIVERSITAS  
  
MERCU BUANA  
**Rizky Dinata, S.Ds., M.A**

Jakarta, 7 February 2024

Mengetahui,  
Koordinator Tugas Akhir

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

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Desain

  
  
**Junaidi Salam, S.Ds., M.Ds**



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



Semester : 11

Tahun Akademik : 2023/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Malik Giesta Raharja  
Nomor Induk Mahasiswa : 41918110019  
Program Studi : Desain Produk  
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN KARTU PERMAINAN  
ABC LIMA DASAR BERTEMA NOSTALGIA**

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, 03 Februari 2024

Yang memberikan pernyataan,



Malik Giesta Raharja

## ABSTRAK

Terlalu banyak jenis *boardgame* dan *card game* yang ada kadang menyulitkan pemain dewasa yang awam sehingga mereka enggan untuk mencoba permainan konvensional tersebut. Jadi penulis ingin merancang sebuah permainan yang mudah untuk dimainkan dan juga dikenal lalu dipilihlah tema nostalgia dan permainan ABC Lima Dasar dianggap tepat karena permainan tersebut dulu sering dimainkan waktu kecil tetapi untuk bernostalgia tidak hanya melakukan kegiatan yang dulu pernah dilakukan karena ada kejenuhan dari permainan yang dulu sehingga butuh dilakukan penyegaran dalam sisi cara bermain salah satunya adalah penambahan apparatus kartu sebagai media permainan yang dulu hanya menggunakan tangan sehingga terjadinya pembaharuan dalam permainan lama tersebut yang membuat timbulnya rasa penasaran dan hilangnya rasa jenuh dari cara bermain yang dulu. Cara seperti ini sering dilakukan di media hiburan video game yang sering mengangkat judul-judul permainan lama dibuat baru dari sisi cara bermain dan juga grafik dengan mengikuti teknologi yang ada dengan begitu akan menarik para pemain lama yang dulu pernah memainkan video game tersebut untuk mencoba lagi dan bernostalgia saat memainkannya, bukan hanya untuk pemain lama tetapi juga baik untuk pemain baru yang ingin merasakan permainan yang mempunyai nama besar dan merasakan salah satu *masterpiece* yang telah dibuat. Metode yang dipakai adalah membuat pendekatan permainan kartu ABC Lima Dasar kedalam elemen retro dan Maria B Garda (2013) membedakan dua jenis nostalgia dalam desain game retro yaitu restoratif dan reflektif. Dan juga Alasan kenapa ABC 5 dasar menjadi tepat untuk dilakukan penyegaran Kembali saat ini karena permainan ini populer ditahun 1980an akhir dan 2000an awal dan untuk pemain yang berumur 10 tahun pada saat itu kemungkinan besar akan mengalami *reminiscence bump* karena menurut Steve M. J. Janssen di usia 10 tahun merupakan periode di mana individu menghasilkan kenangan terbanyak selama tugas mengingat. hal tersebut adalah modal besar terciptanya momen nostalgia untuk pemain yang sekarang berumur 25-30 tahun dari kepopulerannya permainan ABC Lima dasar agar memainkan Kembali permainan tersebut.

Kata kunci : ABC Lima Dasar, permainan kartu, retro, nostalgia

## ABSTRACT

Too many types of board games and card games that exist sometimes make it difficult for adult players who are unfamiliar so they are reluctant to try these conventional games. So the author wants to design a game that is easy to play and also known then the theme of nostalgia is chosen and the ABC Lima Dasar game is considered appropriate because the game was often played as a child but to reminisce not only doing activities that were once done because there is boredom from the old game so it needs to be refreshed in terms of how to play one of which is the addition of a card apparatus as a game media that used to only use hands so that there is renewal in the old game which makes curiosity arise and the loss of boredom from the old way of playing. This method is often done in video game entertainment media which often raises old game titles made new in terms of how to play and also graphics by following existing technology so that it will attract old players who used to play the video game to try again and reminisce when playing it, not only for old players but also good for new players who want to feel a game that has a big name and feel one of the masterpieces that have been made. The method used is to approach the ABC Lima Dasar card game into retro elements and Maria B Garda (2013) distinguishes two types of nostalgia in retro game design, namely restorative and reflective. And also the reason why ABC Lima Dasar is appropriate to be refreshed at this time because this game was popular in the late 1980s and early 2000s and for players who were 10 years old at the time it is likely to experience a reminiscence bump because according to Steve M. J. Janssen at the age of 10 years is the period in which individuals produce the most memories during the task of remembering. this is a great asset for creating nostalgic moments for players who are now 25-30 years old from the popularity of the ABC Five basic game to play the game again.

Keywords: ABC Lima Dasar, card game, retro, nostalgia

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan bantuan-Nya sehingga penulis diberikan kesehatan dan kekuatan menyelesaikan Laporan Tugas Akhir sesuai dengan waktu yang ditentukan. Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar sarjana strata satu (S1). Laporan Tugas Akhir ini berjudul “PERANCANGAN PERMAINAN KARTU ABC LIMA DASAR BERTEMA NOSTALGIA”.

Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian laporan ini, terutama penulis ucapkan kepada :

1. Orang Tua serta Keluarga, yang sudah memberikan doa, dukungan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir ini.
2. Dr. Agus Budi Setyawan, M. Sn., selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif.
3. Bapak Junaidi Salam, S.Ds., M.Ds., selaku Kepala Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana dan Dosen Koordinator Tugas Akhir Ganjil 2023/2024.
4. Bapak Rizky Dinata, S.Ds, M.A selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dalam penulisan perancangan dan penyusunan laporan tugas akhir ini.
5. Teman-teman dari café mr.Boardgame, yang sudah meluangkan waktu untuk mencoba playtest pertama dari permainan yang dirancang.
6. Teman-teman, yang sudah memberikan doa, dukungan, dan memberikan semangat serta support system selama penulis menyelesaikan laporan penulisan ini.

Penulis berharap bahwa penulisan ini dapat membantu pembaca dalam mencari informasi atau menambah referensi karakteristik produk khususnya

pada permainan kartu bertema nostalgia. Penulis menyadari banyaknya kekurangan dalam penulisan ini meskipun penulis sudah berusaha semaksimal mungkin, oleh karena itu penulis menerima saran dari para pembaca.

Akhir kata penulis ucapkan terimakasih kepada para pembaca yang telah menyempatkan diri untuk membaca laporan tugas akhir ini. Semoga isi dari penelitian ini membantu pembaca dalam mencapai tujuannya.

Jakarta, 2 February 2024



Malik Giesta Raharja



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## DAFTAR ISI

COVER DALAM .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. LATAR BELAKANG PERANCANGAN .....	1
1.2. JUDUL DAN INTEPRETASI JUDUL .....	4
1.3. TUJUAN PERANCANGAN .....	4
1.4. PERMASALAHAN PERANCANGAN .....	4
1.5. MANFAAT PERANCANGAN .....	5
BAB II METODE PERANCANGAN .....	6
2.1. ORISINILITAS .....	6
2.1.1. Ular tangga atau Chutes Ladders Board.....	6
2.1.2. Scrabble Dash.....	9
2.1.3. Get Rich by LINE .....	10
2.1.4. Kakartu Sekata .....	12
2.2. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK .....	13
2.3. RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI .....	14
2.3.1. Pengetahuan.....	14
2.3.2. Keterampilan.....	15
2.3.3. Kelengkapan Peralatan.....	17
2.3.4. Ketersediaan Material .....	18
2.3.5. Biaya .....	18



2.4. SKEMA PROSES KERJA .....	19
2.4.1. Skema Proses Perancangan .....	19
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN .....	21
3.1. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN .....	21
3.1.1. Aspek Nostalgia .....	21
3.1.2. Aspek Target pengguna.....	27
3.2 DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA PRODUK RANCANGAN .....	28
3.2.1 . Aspek Warna .....	28
3.2.2 . Aspek Ilustrasi pada desain .....	32
3.2.3. Data Dan Analisis Visual.....	33
3.3. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK SISTEM PRODUK RANCANGAN .....	38
3.3.1 . Aspek Cara Bermain .....	38
3.3.2. Aspek Pemilihan Material dan bentuk.....	49
BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN .....	51
4.1 KONSEP DASAR .....	51
4.2 KONSEP UKURAN .....	51
4.3 KONSEP MATERIAL .....	54
4.4 KONSEP BENTUK.....	54
4.4.1 . Gaya Ilustrasi.....	55
4.4.2 . Font.....	59
4.4.3 . Element ilustrasi.....	60
4.5 KONSEP WARNA .....	65
4.6 KONSEP MEKANIK .....	66
4.6.1 . Kategori .....	66
4.6.2 . Rancangan Awal.....	67
4.6.3 . Produksi.....	70
4.6.4 . Play Test.....	71

BAB V KEGIATAN PAMERAN.....	75
5.1 Desain Final .....	75
5.1.1 . Revisi Kartu.....	75
5.2 Konsep Pameran .....	81
84	
5.3 RESPON PENGUNJUNG .....	85
BAB VI KESIMPULAN.....	86
6.1 KESIMPULAN.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN.....	89



## Daftar Gambar

Gambar 1 papan ular tangga klasik .....	6
Gambar 2 papan chutes and ladders variasi permainan ular tangga yang ada di amerika .....	6
Gambar 3 mokshapat papan pertama permainan asli dari permainan ular tangga.....	7
Gambar 4 Scrabble Dash permainan pengembangan dari.....	9
Gambar 5 permainan monopoly get rich dari Netmarble sebagai pengembang .....	10
Gambar 6 Papan permainan dari get rich yang berisi dari 4 pemain dengan karakter dan kemampuan tambahan yang berbeda.....	10
Gambar 7 permainan sekata dari kakartu.....	12
Gambar 8 Mesin Cetak HP Indigo 3550 .....	17
Gambar 9 Art Carton 260 Gsm .....	17
Gambar 10 Material LMO 275 ds.....	18
Gambar 11 Generasi pokemon pertama RED dan BLUE .....	23
Gambar 12 Satoshi Tajiri sebagai penggagas video game pokemon .....	23
Gambar 13 Francisco27 sebagai pemain pokemon menceritakan pengalamannya .....	25
Gambar 14 Perbandingan pokemon Gen 4 setelah dibuat ulang .....	26
Gambar 15 survey umur pemain pokemon generasi 7 .....	27
Gambar 16 Benetton sebagai merek fasion yang terkenal memakai palet warna primer dan sekunder .....	29
Gambar 17 palet warna yang populer pada tahun 80s seperti warna primer, sekunder, pastel, neon dan juga gothic .....	30
Gambar 18 palet warna neon yang populer pada tahun 80s yang digunakan dipakaian olahraga.....	30
Gambar 19 salah satu kombinasi palet warna pastel, neon dan juga sekunder yang populer dipakai pada tahun 80s .....	31
Gambar 20 gaya visual memphis yang menggabungkan 3 warna serta geometri.....	33

Gambar 21 contoh gaya visual memphis yang dipakai dalam ilustrasi modern .....	<b>33</b>
Gambar 22 Pong sebagai permainan video game yang pertama kali menggunakan pixel art.....	<b>35</b>
Gambar 23 Permainan video game super mario bros. pada konsol rumahan dari nintendo yang populer .....	<b>35</b>
Gambar 24 bentuk visual pikachu gaya pixel art dengan pikachu modern dari pokemon .....	<b>36</b>
Gambar 25 sketsa konsep kartu huruf konsonan, vokal dan campuran untuk permainan kartu ABC Lima Dasar .....	<b>37</b>
Gambar 26 sketsa kartu tema dan cover belakang.....	<b>38</b>
Gambar 27 desain visual dek kartu huruf alphabet.....	<b>38</b>
Gambar 28 desain visual dek kartu Kategori .....	<b>39</b>
Gambar 30 kartu menggunakan ukuran standar kartu nama.....	<b>51</b>
Gambar 31 Desain Packaging sisi luar .....	<b>53</b>
Gambar 32 Desain Packaging sisi dalam .....	<b>53</b>
Gambar 34 contoh gambar packaging asli saat dipegang .....	<b>54</b>
Gambar 35 ukuran kartu permainan ABC Lima Dasar.....	<b>54</b>
Gambar 36 Perbedaan LMO dan Art Carton setelah dicoba sobek .....	<b>55</b>
Gambar 37 Hasil merubah foto ikonik Freddie Mercury menjadi pixel art style .....	<b>56</b>
Gambar 38 pak raden dari acara anak si unyil .....	<b>57</b>
Gambar 39 gambar logo dari majalah dewasa yang ikonik dimofikasi menjadi pixel art .....	<b>58</b>
Gambar 40 pixel art dari makanan tradisional klepon .....	<b>58</b>
Gambar 41 kaset sebagai benda ikonik dikategori benda elektronik .....	<b>59</b>
Gambar 42 alfabet dari jenis font pixelade yang akan dipakai .....	<b>60</b>
Gambar 43 font pixelade yang telah dipakai kedalam kartu alfabet ABC Lima Dasar .....	<b>60</b>
Gambar 44 Detail visual Kartu Alfabet .....	<b>61</b>
Gambar 45 Detail visual kartu kategori .....	<b>61</b>
Gambar 46 Detail visual kartu sisi belakang alfabet .....	<b>62</b>
Gambar 47 Detail visual kartu sisi belakang kategori .....	<b>62</b>

Gambar 48 bentuk visual dek kartu alfabet.....	63
Gambar 49 Bentuk Visual dek kartu kategori.....	64
Gambar 50 Bentuk Visual dek kartu aksi, hukuman dan bonus.....	65
Gambar 51 Palet warna kartu yang dipakai pada produk terinspirasi dari warna logo polaroid.....	66
Gambar 52 tiga jenis kartu yang ada di permainan kartu abc lima dasar .....	69
Gambar 53 rancangan awal kartu bonus .....	70
Gambar 54 cafe boardgame di Mr. Boardgame puri jakarta barat.....	72
Gambar 55 play test dengan owner dari Mr.Board game puri .....	73
Gambar 56 Foto dengan pemilik Mr.Boardgame puri setelah melakukan Play test Panjang .....	75
Gambar 57 penambahan kategori umum .....	76
Gambar 58 revisi kartu alfabet vocal diganti dengan konsonan.....	77
Gambar 59 kartu hukuman .....	78
Gambar 60 kartu aksi sebagai kartu baru di dek kategori.....	79
Gambar 61 kartu qr code untuk buku panduan.....	80
Gambar 62 isi buku panduan cara bermain kartu ABC Lima Dasar.....	81
Gambar 63 hasil kartu ABC Lima Dasar untuk dipamerkan di acara pameran tugas akhir nanti.....	82
Gambar 64 layout pameran tugas akhir desain produk mercu buana 2024..	82
Gambar 65 poster pameran desain produk mercu buana 2024 .....	82
Gambar 66 Poster penjelasan dari produk yang akan dipamerkan Gambar 67 layout produk permainan kartu ABC Lima Dasar .....	82
Gambar 67 layout produk permainan kartu ABC Lima Dasar .....	83
Gambar 68 beberapa kartu ditampilkan agar para pengunjung dapat melihat .....	83
Gambar 69 booth pameran produk permainan kartu ABC Lima Dasar.....	84
Gambar 70 feedback dari pengunjung saat mencoba memainkan permainan kartu ABC Lima Dasar .....	84