

TUGAS AKHIR

“DAPUR SULAWESI” PERMAINAN KARTU BERTEMA MAKANAN TRADISIONAL SULAWESI

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



Oleh :

HERNINGRUM PERMATASARI



41919110019

MERCU BUANA

Dosen Pembimbing:

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2024**

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

Semester : 9

Tahun Akademik : 2023/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Herningrum Permatasari
 Nomor Induk Mahasiswa : 41919110019
 Program Studi : Desain Produk
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
 Judul Tugas Akhir : **“DAPUR SULAWESI” PERMAINAN KARTU
 BERTEMA MAKANAN TRADISIONAL SULAWESI**

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,



Herningrum Permatasari

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

Semester: 9

Tahun akademik: 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 : **“DAPUR SULAWESI” PERMAINAN KARTU
BERTEMA MAKANAN TRADISIONAL SULAWESI**

Disusun Oleh :

Nama : Herningrum Permatasari
NIM : 41919110019
Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal 24 Januari 2024.

Pembimbing,



Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 03 Februari 2024

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir


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

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain


Junardi Salam, S.Ds., M.Ds

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul **“Dapur Sulawesi” Permainan Kartu Bertema Makanan Tradisional Sulawesi**. Laporan Tugas Akhir ini ditujukan untuk memenuhi tugas mata kuliah Tugas Akhir dan sebagai persyaratan akademik guna menyelesaikan studi di Program Studi Desain Produk Strata Satu Universitas Mercu Buana Jakarta.

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 dalam proses penulisan Laporan Tugas Akhir, yaitu kepada:

1. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa, semangat dan nasehat.
2. Bapak Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif.
3. Bapak Junaidi Salam, S.Ds, M.Ds selaku Ketua Program Studi Desain Produk Universitas Mercu Buana Jakarta.
4. Ibu Vania Aqmarani Sulaiman, S.Ds., M.Ds. selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Desain Produk Universitas Mercu Buana Jakarta.
5. Bapak Hady Soedarwanto, ST., M.Ds selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
6. Seluruh Dosen Program Studi Desain Produk Universitas Mercu Buana Jakarta.
7. Semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu per satu yang secara langsung maupun tidak langsung membantu dalam penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini dari awal hingga akhir.

Akhir kata, dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa mungkin masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca sangat dapat bermanfaat bagi penulis.

Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Depok, 22 Januari 2024



Heringrum Permatasari



DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG PERANCANGAN.....	1
1.2. JUDUL DAN INTEPRETASI JUDUL.....	3
1.2.1. JUDUL	3
1.2.2. INTEPRETASI JUDUL.....	3
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.....	12
2.2.1. Target Primer Berkaitan Dengan Target Pengguna dan Target Pembeli	12
2.2.2. Target Sekunder Berkaitan Dengan Target Pengguna dan Target Pembeli	13
2.3. SKEMA PROSES KERJA.....	15
2.3.1. Skema Proses Perancangan	15
2.3.2. Skema Proses Produksi	16
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	17
3.1. DATA DAN ANALISIS BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN	17
3.1.1. Data Dan Analisis Aspek Fun untuk Produk Permainan Remaja	17
3.1.2. Data Dan Analisis Informasi Makanan yang Ingin Disampaikan Pada Permainan.....	17
3.1.3. Data Dan Analisis Aspek Ukuran Kartu Permainan Yang Nyaman Bagi Remaja.....	25
3.2. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK ESTETIKA PRODUK RANCANGAN	27
3.2.1. Data dan Analisis Layout Untuk Komponen Permainan Remaja	27
3.2.2. Data dan Analisis Ilustrasi Untuk Komponen Permainan Remaja	30
3.2.3. Data dan Analisis Warna Untuk Komponen Permainan Remaja	39

3.2.4. Data dan Analisis Tipografi Untuk Komponen Permainan Remaja	47
3.2.5. Data dan Analisis Aspek Visual Logo Permainan Untuk Remaja	49
3.2.6. Data dan Analisis Aspek Visual Lembar Petunjuk Permainan Untuk Remaja	50
3.2.7. Data dan Analisis Aspek Visual Kemasan Permainan Untuk Remaja	52
3.3. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK SISTEM PRODUK RANCANGAN	54
3.3.1. Data dan Analisis Aspek aturan permainan yang menyenangkan untuk remaja.....	54
3.3.2. Data dan Analisis Aspek Material dan Sistem Pada Produk Permainan	67
3.4. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK PEMBIAYAAN PRODUK RANCANGAN	71
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	73
4.1. KONSEP DASAR.....	73
4.1.1. Konsep Dasar Permainan Kartu “Dapur Sulawesi”	73
4.1.2. Konsep yang Berkaitan dengan Permainan Kartu “Dapur Sulawesi”	74
4.1.3. Konsep yang Berkaitan dengan Komponen Permainan ...	74
4.2. KONSEP UKURAN	75
4.3. KONSEP BENTUK.....	78
4.3.1. Konsep Bentuk Visual	78
4.3.2. Konsep Bentuk Tipografi	78
4.4. KONSEP MATERIAL.....	79
4.5. KONSEP WARNA	79
4.6. KONSEP ASPEK FUN.....	79
BAB V DESAIN FINAL DAN KEGIATAN PAMERAN	81
5.1. DESAIN FINAL.....	81
5.1.1. Gambar Teknik Komponen Permainan.....	81
5.1.2. Aturan Permainan Dapur Sulawesi	84
5.1.3. Desain Final Digital Permainan Dapur Sulawesi	85
5.1.4. Desain Fisik Permainan Dapur Sulawesi.....	88
5.2. KONSEP PAMERAN	88
5.3. RESPON PENGUNJUNG.....	92
5.4. KOMENTAR SIDANG TUGAS AKHIR.....	95
BAB VI KESIMPULAN	96
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	99

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Ilustrasi Bahan Makanan.....	33
Tabel 3.2 Ilustrasi Bahan Makanan.....	36
Tabel 3.3 Perbaikan Ilustrasi Bahan Makanan	36
Tabel 3.4 Peluang Kartu.....	56
Tabel 3.5 Perbaikan Peluang Kartu	58
Tabel 3.6 Perbaikan Peluang Kartu	59
Tabel 3.7 Perbaikan Peluang Kartu	61
Tabel 3.8 Peluang Poin Kemenangan.....	62
Tabel 3.9 Pembiayaan Produk Rancangan	72
Tabel 5.1 Respon Pengunjung Secara Langsung	92



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Skema Proses Perancangan	15
Bagan 2.2 Skema Proses Produksi	16



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Permainan Super Foods	6
Gambar 2.2 Permainan Waroong Wars	7
Gambar 2.3 Permainan Ramen Fury	8
Gambar 2.4 Permainan Kata Emak	9
Gambar 2.5 Permainan Rival Restaurants	10
Gambar 3.1 Sop Konro	18
Gambar 3.2 Tinutuan/Bubur Manado	18
Gambar 3.3 Mie Cakalang	19
Gambar 3.4 Barobbo/Bubur Jagung	19
Gambar 3.5 Pallu Butung	20
Gambar 3.6 Lalampa	20
Gambar 3.7 Pisang Epe	21
Gambar 3.8 Tude Bakar Rica	21
Gambar 3.9 Nasi Jaha	22
Gambar 3.10 Ayam Bakar Rica-Rica	22
Gambar 3.11 Barongko	23
Gambar 3.12 Es Pisang Ijo	23
Gambar 3.13 Kue Apang	24
Gambar 3.14 Cucuru Bayao	24
Gambar 3.15 Kue Nona Manis	25
Gambar 3.16 Studi Banding Ukuran Kartu Permainan Superfoods	26
Gambar 3.17 Studi Banding Ukuran Kartu Permainan Waroong Wars	26
Gambar 3.18 Studi Banding Ukuran Kartu Permainan Smash Up	26
Gambar 3.19 Prototype Ukuran Kartu Permainan	27
Gambar 3.20 Layout Kartu Makanan	28
Gambar 3.21 Layout Kartu Bahan Makanan	28
Gambar 3.22 Layout Kartu Alat Masak	29
Gambar 3.23 Layout Kartu Spesial	29
Gambar 3.24 Ilustrasi Pada Kartu Spesial	38
Gambar 3.25 Ilustrasi Bahan Makanan Busuk	38
Gambar 3.26 Ilustrasi Efek Busuk	38
Gambar 3.27 Referensi Gambar Alat Masak	39
Gambar 3.28 Ilustrasi Alat Masak	39
Gambar 3.29 Skema Warna Monochromatic	40
Gambar 3.30 Tint, Tone, dan Shade	41
Gambar 3.31 Desain Kartu Makanan Pertama Tampak Depan	42
Gambar 3.32 Desain Kartu Makanan Pertama Tampak Belakang	42
Gambar 3.33 Desain Kartu Makanan Kedua Tampak Depan	42
Gambar 3.34 Desain Kartu Makanan Kedua Tampak Belakang	43
Gambar 3.35 Desain Kartu Makanan Ketiga Tampak Depan	43
Gambar 3.36 Desain Kartu Makanan Ketiga Tampak Belakang	44
Gambar 3.37 Desain Kartu Bahan Makanan	45
Gambar 3.38 Desain Kartu Spesial Tampak Depan	46
Gambar 3.39 Desain Kartu Spesial Tampak Depan	46
Gambar 3.40 Desain Kartu Bahan dan Spesial Tampak Belakang	47
Gambar 3.41 Desain Kartu Alat Masak	47

Gambar 3.42 Font Canted FX	48
Gambar 3.43 Helvetica Rounded Bold	49
Gambar 3.44 Studi Banding Desain Logo	49
Gambar 3.45 Desain Logo	50
Gambar 3.46 Studi Banding Lembar Petunjuk	51
Gambar 3.47 Desain Lembar Petunjuk	51
Gambar 3.48 Studi Banding Desain Kemasan	52
Gambar 3.49 Desain kemasan	53
Gambar 3.50 Perbaikan Desain kemasan	54
Gambar 3.51 Material Art Carton 310 gsm	68
Gambar 3.52 Material Art Paper 150 gsm	69
Gambar 3.53 Sistem Lipat Lembar Petunjuk	70
Gambar 3.54 Material Yellow Board 2 mm	71
Gambar 4.1 Konsep Ukuran Kemasan Luar	76
Gambar 4.2 Konsep Ukuran Hardbox Kemasan	77
Gambar 4.3 Konsep Ukuran Insert Kemasan	77
Gambar 4.4 Konsep Bentuk Kartu	78
Gambar 5.1 Gambar Orthogonal Kartu Makanan	81
Gambar 5.2 Gambar Isometri Kartu Makanan	81
Gambar 5.3 Gambar Orthogonal Kartu Bahan Makanan dan Kartu Spesial	82
Gambar 5.4 Gambar Isometri Kartu Bahan Makanan dan Kartu Spesial	82
Gambar 5.5 Gambar Orthogonal Kartu Alat Masak	83
Gambar 5.6 Gambar Isometri Kartu Alat Masak	83
Gambar 5.7 Gambar Final Digital Kartu Alat Masak	86
Gambar 5.8 Gambar Final Digital Kartu Makanan	86
Gambar 5.9 Gambar Final Digital Kartu Bahan Makanan	87
Gambar 5.10 Gambar Final Digital Kartu Spesial	87
Gambar 5.11 Gambar Fisik Permainan Dapur Sulawesi	88
Gambar 5.12 Layout Pameran	89
Gambar 5.13 Katalog Pameran	90
Gambar 5.14 Poster Pameran	91
Gambar 5.15 Respon Pengunjung Permainan Dapur Sulawesi	93
Gambar 5.16 Respon Pengunjung Permainan Dapur Sulawesi	93
Gambar 5.17 Respon Pengunjung Permainan Dapur Sulawesi	94
Gambar 5.18 Respon Pengunjung Permainan Dapur Sulawesi	94
Gambar 5.19 Ilustrasi Kartu Kategori Biji-Bijian dan Tepung yang Telah Diperbaiki	95
Gambar 5.20 Perbaikan Desain Kemasan	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Asistensi	99
Lampiran 2. Kartu Asistensi	100
Lampiran 3. Keterangan Hasil Sidang Tugas Akhir	101
Lampiran 4. Dokumentasi Saat Playtesting	102
Lampiran 5. Dokumentasi Booth Dapur Sulawesi	103
Lampiran 6. Dokumentasi Pengunjung Booth Dapur Sulawesi	104

