

TUGAS AKHIR

## PERANCANGAN BOARD GAME “ANLAND “

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



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

Oleh:

**M.SHAFARUDDIN ALHADI**



NIM 41913110070

UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

Pembimbing:

**Hady Soedarwanto, ST., M.DS.**

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
2017**

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

Semester : Genap

Tahun Akademik :2016/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : M.Shafaruddin AlHadi  
 Nomor Induk Mahasiswa : 41913110070  
 Jurusan/Program Studi : Desain Produk  
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
 Judul Tugas Akhir :Perancangan Board Game Anland

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.

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Jakarta, 08 Juli 2017

Yang memberikan pernyataan,



(M.Shafaruddin AlHadi)

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

Semester: Genap

Tahun akademik: 2016/2017

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Grafis dan Multimedia, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN BOARD GAME "ANLAND"**

Disusun Oleh :

Nama : M. Shafaruddin AlHadri

NIM : 41913110070

Jurusan/Program Studi : Desain Produk / Desain Grafis dan Multimedia

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 17 Juni 2017

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Pembimbing,



**Hady Soedarwanto, ST.,M.Ds.**

Jakarta, 17 Juni 2017

Mengetahui,  
Koordinator Tugas Akhir



**Hady Soedarwanto, ST.,M.Ds.**

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Desain



**Hady Soedarwanto, ST.,M.Ds.**

## KATA PENGANTAR

Puji dan rasa syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya maka Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Salam dan salawat semoga selalu tercurah pada baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Board Game Anland" ini penulis susun untuk memenuhi persyaratan kurikulum Sarjana Strata-1 (S-1) pada Jurusan Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana.

Penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya atas semua bantuan yang telah diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung selama penyusunan Tugas Akhir ini hingga selesai. Secara khusus rasa terimakasih tersebut saya sampaikan kepada:

1. Bapak **Edy Muladi, Ir., M.Si** selaku dosen selaku Dekan Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain.
2. Bapak **Hady Soedarwanto, ST., M.Ds** selaku Ketua Program Studi Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana sekaligus dosen pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan dorongan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Bapak **Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn** dan Bapak **Edy Muladi, Ir., M.Si** selaku dosen penguji yang memberikan saran dan masukan.
4. Seluruh Bapak/Ibu Dosen dan karyawan Jurusan Desain Produk, Universitas Mercu Buana, atas ilmu, bimbingan dan bantuannya hingga penulis selesai menyusun Tugas Akhir ini.
5. Rekan-rekan di Jurusan Desain Produk, Universitas Mercu Buana yang juga telah banyak membantu penulis.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini belum sempurna, baik dari segi materi maupun penyajiannya. Untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan dalam penyempurnaan Tugas Akhir ini.

Terakhir penulis berharap, semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan hal yang bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca dan khususnya bagi penulis juga.

Jakarta, 08 Juli 2017

Penulis,

**(M.Shafaruddin AlHadi)**

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
BAB II METODE PERANCANGAN .....	4
A. ORISINALITAS .....	4
A. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK .....	10
B. TUJUAN DAN MANFAAT .....	11
C. RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI .....	12
D. SKEMA DAN PROSES KERJA.....	16
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	19
A. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN ..	19
B. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK ESTETIKA PRODUK RANCANGAN	22
C. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK TEKNIS PRODUK RANCANGAN ...	29
D. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK EKONOMI PRODUK RANCANGAN	33
BAB IV.....	35
KONSEP PERANCANGAN .....	35
A. TATARAN LINGKUNGAN/KOMUNITAS.....	35
B. TATARAN SYSTEM .....	35
C. TATARAN PRODUK .....	43
D. TATARAN ELEMEN.....	58
BAB V.....	62

PAMERAN.....	62
A.    DESAIN FINAL.....	62
B.    KONSEP PAMERAN.....	64
C.    RESPON PENGUNJUNG.....	66
BAB VI KESIMPULAN .....	67
DAFTAR PUSTAKA .....	71
LAMPIRAN .....	72



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 – <i>Board game</i> Mahardika .....	4
Gambar 2 2 – <i>Board game</i> Freedom .....	6
Gambar 2 3 – Stack Up .....	7
Gambar 2 4 – Jenga .....	8
Gambar 2 5 – Mouse Stacks .....	9
Gambar 3 1 – Karakter Tigress .....	23
Gambar 3 2 – Super Hero Elephant .....	23
Gambar 3 3 – Eagle .....	23
Gambar 3 4 – Warrior Monkey Hero .....	24
Gambar 3 5 – Warrior Piggy .....	24
Gambar 3 6 - Smorgase Board .....	25
Gambar 3 7 – Giants <i>Board game</i> .....	25
Gambar 3 8 – <i>Board game</i> Kraval .....	26
Gambar 3 9 – Visual Hutan .....	26
Gambar 3 10 – Forest Illustration .....	26
Gambar 3 11 – Forest Illustration .....	27
Gambar 3 12 – Card Fourberies .....	28
Gambar 3 13 – <i>Board game</i> City iron .....	28
Gambar 3 14 – Spinner .....	28
Gambar 3 15 – Kayu MDF .....	29
Gambar 3 16 - Sticker Chromo .....	31
Gambar 3 17 – Laminating Doft .....	31
Gambar 3 18 – Kayu Dowel .....	32
Gambar 3 19 – Kertas BW/Manila .....	33
Gambar 4 1 – Be Kraf Game Prime .....	36
Gambar 4 2 – Play Day Shuffle .....	36
Gambar 4 3 – Facebook <i>Board game</i> The Festival .....	37
Gambar 4 4 – Spesial Simbol pada Alas .....	39
Gambar 4 5 – Spesial Simbol pada Spinner dan Board .....	40
Gambar 4 6 – Simbol Tambahan Pada Board .....	42
Gambar 4 7 – Proses Sketsa Karakter Hero Anland .....	45
Gambar 4 8 – Proses Digital Bidak Anland .....	46
Gambar 4 9 – Hasil Produksi Bidak Anland .....	46
Gambar 4 10 – Proses Sketsa Token Warga Anland .....	47
Gambar 4 11 – Proses Digitalisasi Token Warga Anland .....	47
Gambar 4 12 – Hasil Produksi Token Warga Anland .....	48
Gambar 4 13 – Proses Sketsa/layout kartu .....	48
Gambar 4 14 – Proses Digitalisasi Kartu Anland .....	49

Gambar 4 15 – Hasil Produksi Kartu Anland .....	49
Gambar 4 16 – Proses Sketsa Alas <i>Board game</i> Anland .....	50
Gambar 4 17 – Proses Digitalisasi Alas <i>Board game</i> Anland.....	50
Gambar 4 18 – Hasil Produksi Alas Anland .....	50
Gambar 4 19 – Proses Sketsa Papan Permainan .....	51
Gambar 4 20 – Proses Digitalisasi Papan Permainan.....	52
Gambar 4 21 – Hasil Produksi Papan Permainan.....	52
Gambar 4 22 – Sketsa Spinner .....	53
Gambar 4 23 – Hasil Digitalisasi Spinner.....	53
Gambar 4 24 – Hasil Produksi Spinner .....	54
Gambar 4 25 – Kayu Dowel Sebelum di Amplas dan di Pernish .....	54
Gambar 4 26 – Kayu Dowel Setelah di Amplas dan di Pernish .....	55
Gambar 4 27 – Sketsa Desain Kemasan <i>Board game</i> .....	55
Gambar 4 28 – Ilustrasi Menara Pada Kemasan .....	56
Gambar 4 29- Proses Digitalisasi Kemasan .....	56
Gambar 4 30 – Bagian Depan .....	57
Gambar 4 31 – Bagian Samping .....	57
Gambar 4 32 – Bagian Belakang .....	58
Gambar 4 33 – Bagian Dalam.....	58
Gambar 4 34 – Wwarna Dominan yang digunakan .....	59
Gambar 4 35 – Warna Pada Masing- Masing Karakter Hero .....	60
Gambar 4 36 – Logo Anland.....	60
Gambar 4 37 – Font Logo.....	61
Gambar 4 38 – Font Arial Rounded untuk keterangan .....	61
Gambar 4 39 – Desain Final <i>Board game</i> Anland.....	62
Gambar 4 40 – Desain Final <i>Board game</i> Anland.....	63
Gambar 4 41 - Desain Final <i>Board game</i> Anland .....	63
Gambar 5 1 – Konsep Pameran Board game Anland.....	65
Gambar 5 2 – Konsep Pameran Board Game Anland .....	65



## DAFTAR TABEL

Table 1 – Rincian Perancaan dan Produksi .....	14
Table 2 – Referensi Karakter .....	23
Table 3 – Refrensi Layout <i>Board game</i> .....	25
Table 4 – Referensi Desain Kartu .....	27

