

TUGAS AKHIR

# Board Game “StaNall : Stack N Fall – Animal Series”

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



Oleh:  
**Candra**

**NIM 41912120028**



Studi Desain Produk

Dosen Pembimbing:

**Edy Muladi, Ir., M.Si.**

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA**

**2017**

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

Semester : 9 (Sembilan)

Tahun Akademik : 2016/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Candra  
 Nomor Induk Mahasiswa : 41912120028  
 Jurusan/Program Studi : Desain Produk/ Tugas Akhir  
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
 Judul Tugas Akhir : Board Game “StaNall : Stack N Fall – Animal Series”

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, 15 Juni 2017

Yang memberikan pernyataan,



Candra

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

Semester: 9 (Sembilan)

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 : Board Game “StaNall: Stack N Fall - Animal Series”

Disusun Oleh :

Nama : Candra  
NIM : 41912120028  
Jurusan/Program Studi : Desain Produk

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

UNIVERSITAS  
Pembimbing,  
MERCU BUANA



Edy Muladi, Ir., M.Si.

Mengetahui,  
Koordinator Tugas Akhir



Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Desain



Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan tulisan ini untuk memenuhi tugas akhir pada program studi Desain Produk Universitas Mercu Buana semester genap tahun ajaran 2016/2017.

Pada Kesempatan ini pula, penulis juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membuat saya mampu menyelesaikan tulisan ini, terutama pada:

1. Mendiang Ibu saya yang sangat saya sayangi yang semasa hidupnya selalu mendukung saya untuk menyelesaikan kuliah.
2. Bapak Edy Muladi selaku dosen pembimbing mata kuliah Tugas Akhir saya yang sangat super dengan pengetahuannya yang luas dan sangat menginspirasi saya.
3. Yuta Narsita selaku sahabat penulis yang sangat unyu-unyu cantik dan berbaik hati yang selalu senantiasa memberikan perhatian serta semangat melebihi seorang pacar, dan juga telah bersedia menjadi model untuk promosi produk penulis.
4. Aris Saefulah yang telah bersabar hati mengantarkan setiap potongan kayu MDF yang saya pesan.
5. Basri yang telah memberikan informasi dan juga memeberikan diskon dalam pembuatan dadu kayu untuk permainan.
6. Serta teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah mendukung saya dan berjuang bersama dalam menyelesaikan risetnya masing-masing.

Selain itu saya juga kritik dan saran kepada para pembaca yang telah membaca tulisan ini, karena masih ada banyak kekurangan pada tulisan ini dari segi konteks dan penyajiannya agar dapat menunjang untuk memperbaiki penulisan pada karya tulis saya yang berikutnya.

Jakarta, 15 Juni 2017

Penulis

Candra

## DAFTAR ISI

COVER DALAM .....	I
HALAMAN PERNYATAAN .....	II
HALAMAN PENGESAHAN .....	III
ABSTRAK .....	II
ABSTRACT .....	III
KATA PENGANTAR .....	VI
DAFTAR ISI .....	VII
DAFTAR GAMBAR .....	IX
DAFTAR TABEL .....	XII
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Perancangan .....	1
<b>II. METODOLOGI .....</b>	<b>4</b>
A. Orisinalitas (State of The Art) .....	4
B. Kelompok Pengguna Produk .....	5
C. Tujuan dan Manfaat Perancangan .....	5
1. Tujuan Perancangan .....	5
2. Manfaat Perancangan .....	6
D. Relevansi Konsekuensi Studi .....	7
1. Logika dasar perancangan .....	7
2. Teknologi yang digunakan .....	8
3. Biaya Perancangan produksi .....	9
E. Skema Proses Kerja .....	10

<b>III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN .....</b>	<b>11</b>
A. Kelompok Data Berkaitan dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan .	11
B. Kelompok Data Berkaitan dengan Estetika Fungsi Produk Rancangan .	12
1. Unsur-unsur desain .....	12
<b>IV. KONSEP PERANCANGAN.....</b>	<b>15</b>
A. Tataran Lingkungan .....	15
B. Tataran Sistem .....	16
C. Tataran Produk .....	17
1. Kemasan .....	17
2. Tahap Pre-produksi .....	22
3. Proses Produksi Produk .....	36
D. Saran .....	49
<b>V. PAMERAN .....</b>	<b>46</b>
<b>KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>50</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>53</b>





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Aplikasi Corel Draw X7 .....	8
Gambar 2 Icon Adobe Illustrator.....	8
Gambar 3 Mesin Cutting HanMa .....	9
Gambar 4 Cover BoardGame StaNall .....	17
Gambar 5 Ukuran kemasan bagian depan.....	18
Gambar 6 Kemasan bagian Belakang.....	18
Gambar 7 Kemasan bagian dalam.....	19
Gambar 8 Potongan berbentuk binatang .....	19
Gambar 9 papan Permainan & Buku Manual.....	20
Gambar 10 Kartu Permainan .....	21
Gambar 11 Kartu Permainan Tampak Muka.....	21
Gambar 12 Dadu Enam Sisi .....	22
Gambar 13 Ukuran Gajah.....	28
Gambar 14 Ukuran Buaya .....	28
Gambar 15 Ukuran American Byson.....	28
Gambar 16 Ukuran Badak .....	29
Gambar 17 Ukuran Beruang.....	29
Gambar 18 Ukuran Sapi.....	29
Gambar 19 Ukuran Kudanil.....	30
Gambar 20 Ukuran Babi.....	30
Gambar 21 Ukuran Unta .....	30
Gambar 22 Ukuran Kuda .....	31
Gambar 23 Ukuran Kambing.....	31
Gambar 24 Ukuran Monyet.....	31
Gambar 25 Ukuran Anjing .....	32
Gambar 26 Ukuran Kucing .....	32
Gambar 27 Ukuran Tupai.....	32
Gambar 28 Ukuran Landak .....	33
Gambar 29 Ukuran Kelinci .....	33
Gambar 30 Ukuran Tikus .....	33

Gambar 31 Ukuran Katak.....	34
Gambar 32 Perbandingan ketebalan potongan.....	35
Gambar 33 Warna Potongan Binatang.....	36
Gambar 34 Perancangan Potongan Binatang menggunakan Corel Draw X7 .....	36
Gambar 35 Tampilan Program untuk Proses Pemotongan & Grafir .....	37
Gambar 36 Papan MDF.....	37
Gambar 37 Doubletape dan papan MDF .....	38
Gambar 38 Proses pemotongan dengan laser.....	38
Gambar 39 Papan MDF yang telah diberikan Doubletape dan terpotong .....	39
Gambar 40 Mengumpulkan potongan yang sudah selesai diproduksi .....	39
Gambar 41 Urutan Susunan StaNall.....	40
Gambar 42 Urutan perakitan potongan binatang.....	40
Gambar 43 Memasukkan kerincingan sebelum menutup potongan .....	41
Gambar 44 Menghaluskan sisi yang kurang rata .....	41
Gambar 45 Sebelum dihaluskan.....	42
Gambar 46 Setelah dihaluskan .....	42
Gambar 47 Lem Kayu.....	43
Gambar 48 Proses pelapisan lem kayu.....	43
Gambar 49 Sebelum dilapisi lem kayu .....	44
Gambar 50 Setelah dilapisi lem kayu.....	44
Gambar 51 Primer Putih.....	45
Gambar 52 Penjemuran .....	45
Gambar 53 Pengecatan.....	46
Gambar 54 Pengeringan Cat.....	47
Gambar 55 Top Coat Clear 1K.....	47
Gambar 56 Posibilitas susunan tinggi .....	52
Gambar 57 Warna Utama dalam Permainan .....	53
Gambar 58 Bentuk potongan binatang.....	53
Gambar 59 Desain Final 1 .....	54
Gambar 60 Desain Final 2.....	54
Gambar 61 Konsep Pameran 1.....	55
Gambar 62 Konsep Pameran 2.....	56
Gambar 63 Pengunjung sedang mencoba permainan .....	57



Gambar 64 Respon Pengunjung 1.....	58
Gambar 65 Respon Pengunjung 2.....	58
Gambar 66 Respon Pengunjung 3.....	59
Gambar 67 Respon Pengunjung 4.....	59
Gambar 68 Respon Pengunjung 5.....	60
Gambar 69 Penulis dan Model Produk StaNall.....	61



## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Biaya perancangan.....	9
Tabel 2 Stilasi penyederhanaan bentuk 1 .....	23
Tabel 3 Stilasi penyederhanaan bentuk 2.....	24
Tabel 4 Stilasi penyederhanaan bentuk 3.....	25
Tabel 5 Stilasi penyederhanaan bentuk 4.....	26
Tabel 6 Tingkat kesulitan pada potongan warna biru.....	48
Tabel 7 Tingkat kesulitan pada potongan warna merah muda.....	49
Tabel 8 Tingkat kesulitan pada potongan warna hijau .....	50
Tabel 9 Tingkat kesulitan pada potongan warna kuning.....	51

