

LAPORAN PENULISAN TUGAS AKHIR

RIMBA *THE BOARD GAME*



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Oleh:

Ardy Nadyanto Syahputra

41910010153

Pembimbing:

Dena Anggita, S.Ds., M.Ds


FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2017

LEMBAR PERNYATAAN

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

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2016/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ardy Nadyanto Syahputra
Nomor Induk Mahasiswa : 41910010153
Jurusan/Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir : **Rimba The Board Game**

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 Juli 2017

Yang memberikan pernyataan,



Ardy Nadyanto Syahputra

LEMBAR PENGESAHAN

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

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 : Rimba The Board Game
Disusun Oleh :
Nama : Ardy Nadyanto Syahputra
NIM : 41910010153
Jurusan/Program Studi : Desain Produk / Desain Grafis dan Multimedia

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 12 Juni 2017

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Pembimbing,



Dena Anggita S.Ds, M.Ds

Jakarta, 8 Juli 2017

Mengetahui,
Kordinator Tugas Akhir

Hady Soedarwanto ST, M.Ds

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain

Hady Soedarwanto ST, M.Ds

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, kesehatan jasmani dan rohani, rezeki, kemudahan dan kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Penulisan Tugas Akhir ini dengan tepat pada waktunya. Laporan Penulisan Tugas Akhir ini dilaksanakan untuk dapat memenuhi salah satu syarat agar mendapat gelar sarjana S-1 pada jurusan Desain Produk di Universitas Mercu Buana. Penyusunan laporan Penulisan Tugas Akhir ini berdasarkan pengalaman langsung pada proyek yang sedang berjalan. Banyak sekali manfaat yang dapat diambil selama menjalani mata kuliah Tugas Akhir ini.

Laporan Penulisan Tugas Akhir yang telah disusun oleh penulis adalah tentang “*Rimba The Board game*”. Laporan Penulisan Tugas Akhir ini meliputi beberapa aspek mengenai teori permainan papan. Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu selama melaksanakan serta menyelesaikan laporan ini, antara lain:

1. Ir. Edy Muladi, M.Si, selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Kreatif Universitas Mercu Buana.
2. Hady Soedarwanto ST., M.Ds sebagai Kaprodi FDSK Desain produk dan selaku Kordinator Tugas Akhir.
3. Dena Anggita, S.Ds., M.Ds selaku dosen pembimbing saya yang telah membimbing dan memberikan pengarahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
4. Alm. Ayah, Ibu, Abang dan Adik terima kasih atas dukungan dan bantuan kepada Penulis.
5. Mbah Indro Djatmiko dan keluarga yang telah membantu memenuhi keperluan penulis selama masa perkuliahan
6. Dosen-dosen tercinta yang telah memberikan ilmu-ilmu yang sangat

bermanfaat.

7. Sahabat-sahabatku tercinta Dimas, Riko, Listy, Anggun, Levi dan lainnya yang tidak bisa saya sebutkan semua telah membantu dan mendukung saya dalam mengerjakan laporan ini.
8. Teman-teman seperjuangan di kantor PT Mindreach Consulting, Orlando, Astri, Indah, bang Heri, Galuh, Nizam, Sadam, Ari, Fajar, Tesar dan yang lainnya yang selalu dapat menghadirkan canda dan tawa serta suasana yang hangat dilingkungan kerja.
9. Keluarga Besar Mercu Buana, khususnya FDSK jurusan Desain Produk, Agus, Wasik, Mamoy, Wahyu, Eko, dan yang lainnya penulis mengucapkan banyak terima kasih atas bantuan serta masukan yang telah diberikan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.

penulis berharap dapat memberikan pengalaman yang didapat penulis selama mengikuti kegiatan Tugas Akhir. Dalam penulisan laporan ini penulis mengetahui bahwa mungkin saja masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis berharap agar pembaca dapat memberikan masukan, gagasan, kritik dan saran agar menjadi masukan kepada penulis untuk membuat laporan ini menjadi lebih baik lagi. Semoga laporan ini dapat bermanfaat dan dapat menambah wawasan serta pengetahuan kepada saya khususnya dan juga kepada pembaca.

Jakarta, Juni 2017

Ardy Nadyanto Syahputra

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRACT.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
B. Rumusan Masalah	2
II. METODE PERANCANGAN	3
A. Orisinalitas	3
1. Dead of Winter: A Crossroads Game	3
a. Cara Bermain	4
b. Visualisasi	6
2. Dixit The <i>Board game</i>	9
a. Cara Bermain	10
b. Visualisasi	10
B. Kelompok pengguna produk	17
C. Tujuan dan manfaat	18
1. Tujuan	18
2. Manfaat.....	18
D. Relevansi dan Konsekuensi Studi	19
1. Logika dasar perancangan	19
2. Teknologi yang dibutuhkan	19
3. Material yang dipergunakan	20
a. Kulit Kambing.	20
b. Kertas Jenis Smooth Canova Extra-White 230gr.....	20
4. Biaya Perancangan dan Produksi.....	21

a.	Biaya Produksi Papan Permainan:	21
b.	Biaya Produksi Kartu Permainan:	21
5.	Skema Proses Kerja	22
III.	Data dan Analisa Perancangan	23
A.	Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan	23
1.	Jenis <i>Board game</i>	23
2.	Manfaat <i>Board game</i>	24
a.	Aturan	24
b.	Interaksi Sosial.....	24
c.	Edukasi	24
d.	Risiko dan Simulasi	25
e.	Jenjang Generasi	25
B.	Kelompok Data Berkaitan Dengan Estetika Fungsi Produk Rancangan	26
1.	Estetika Bentuk Pada Visual Game	26
C.	Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Teknis Produk Rancangan	29
1.	Kulit hewan	29
2.	Gravir Laser	30
D.	Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Ekonomi Produk Rancangan.....	31
IV.	KONSEP PERANCANGAN	32
A.	Tataran Lingkungan / Komunitas.....	32
1.	Tataran Sistem	33
2.	Tataran Produk.....	34
a.	Sketsa	34
b.	Proses.....	35
3.	Tataran Elemen	44
a.	Warna.....	44
b.	Font	45
c.	Hasil.....	45
V.	PAMERAN.....	47
A.	Desain Final	47
B.	Konsep Pameran	48
C.	Respon Pengunjung.....	49
	LAMPIRAN.....	52

DAFTAR PUSTAKA54

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Perbandingan Dead of Winter dan Dixit (sumber: Pribadi, 2017).....12
Tabel 2 Rincian Biaya Produksi Papan Permainan (sumber: Pribadi, 2017)21
Tabel 3 Rincian Biaya Produksi Kartu Permainan (sumber: Pribadi, 2017).....21
Tabel 4 Refrensi Ilustrasi Visual Permainan (sumber: Google.com & Pribadi, 2017)28
Tabel 5 Penjelasan Visual Permainan (sumber: Pribadi, 2017)44



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Dead of Winter Game Set. sumber: google.com	3
Gambar 2 Visual Character Dead of Winter (sumber: Google.com).....	6
Gambar 3 Visual Zombie Dead of Winter (sumber: Google.com)	6
Gambar 4 Visual Kartu Karakter Dead of Winter (sumber: Google.com)	7
Gambar 5 Box Set Game Dead of Winter (sumber: Google.com)	7
Gambar 6 Board Set Dead of Winter (sumber: Google.com)	8
Gambar 7 Game Set Dixit (sumber: Google.com)	9
Gambar 8 Visual Kartu Permainan Dixit (sumber: Google.com).....	10
Gambar 9 Game Set Up Dixit (sumber: Google.com)	11
Gambar 10 Komunitas Pemain <i>Board game</i> (sumber: Pribadi, 2016).....	17
Gambar 11 Mesin Gravir Laser (sumber: Pribadi, 2017)	19
Gambar 12 Pisau Pon (sumber: Pribadi, 2017).....	20
Gambar 13 Satu Lembar Kulit Kambing Utuh (sumber: Pribadi, 2017)	20
Gambar 14 Material Papan Permainan (sumber: Pribadi, 2017).....	29
Gambar 15 Proses Pencetakan Visual Papan (sumber: Pribadi, 2017)	30
Gambar 16 Hasil Pencetakan (sumber: Pribadi, 2017)	30
Gambar 17 Hasil Pencetakan (sumber: Pribadi, 2017)	30
Gambar 18 Pengunjung Pameran Memainkan Rimba (sumber: Pribadi, 2017)	32
Gambar 19 Sketsa Final Visual Karakter (sumber: Pribadi, 2017)	34
Gambar 20 Sketsa Awal Visual Karakter (sumber: Pribadi, 2017)	34
Gambar 21 Sketsa Visual Patung Komodo (sumber: Pribadi, 2017)	35
Gambar 22 Surya Majapahit (sumber: Pribadi, 2017)	35
Gambar 23 Pembuatan Visual Tengah Papan Permainan (sumber: Pribadi, 2017).....	36
Gambar 24 Visual Akhir Pada Bagian Tengah Papan Permainan (sumber: Pribadi, 2017).....	36
Gambar 25 Proses Pembuatan Papan Permainan (sumber: Pribadi, 2017)	36
Gambar 26 Penambahan Busa Pada bagian Tengah Papan (sumber: Pribadi, 2017)	37
Gambar 27 Pemasangan Button (sumber: Pribadi, 2017)	37
Gambar 28 Bagian Luar Papan Permainan (sumber: Pribadi, 2017).....	38
Gambar 29 Visual Cover Packaging (sumber: Pribadi, 2017).....	38
Gambar 30 Visual Pada Bagian Penyimpanan Kartu (sumber: Pribadi, 2017)	39
Gambar 31 Proses Pembuatan Visual Pada Kartu Permainan (sumber: Pribadi, 2017) ...	39
Gambar 32 Skema Warna Kartu Treasure (sumber: Pribadi, 2017).....	40
Gambar 33 Proses Pendigitalan Sketsa Karakter (sumber: 2017)	40
Gambar 34 Hasil Akhir Visual Karakter (sumber: Pribadi, 2017)	41
Gambar 35 Visual Kartu Snap dan Warna yang Digunakan (sumber: Pribadi, 2017).....	44
Gambar 36 Visual Kartu Treasure dan Warna Yang Digunakan (sumber: Pribadi, 2017).....	45
Gambar 37 Hasil Akhir Packaging Rimba (sumber: Pribadi, 2017)	45
Gambar 38 Hasil Akhir Papan Permainan (sumber: Pribadi, 2017)	46
Gambar 39 Poster Pada Saat Pameran (sumber: Pribadi, 2017)	47
Gambar 40 Penataan Pameran (sumber: Pribadi, 2017).....	47
Gambar 41 Panel Tataran Produk (sumber: Pribadi, 2017).....	48

Gambar 42 Kolom Komentar (sumber: Pribadi, 2017)	49
Gambar 43 Foto Pengunjung Pameran (sumber: Pribadi, 2017)	50
Gambar 44 Antusiasme Pengunjung Terhadap pameran (sumber: Pribadi, 2017)	50
Gambar 45 Pengunjung Memainkan Rimba (sumber: Pribadi, 2017)	51
Gambar 46 Salah Satu Pengunjung Mengisi Kolom Komentar (sumber: Pribadi, 2017) ..	51

