

TUGAS AKHIR

Desain Board Game Harta Karun di Pulau Misteri

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



Oleh:

Rere Fahreza

NIM: 41913010059

Jurusan Desain Grafis dan Multimedia


Pembimbing:

Hady Soedarwanto, S.T., M.Ds

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

JAKARTA 2017

LEMBAR PENGESAHAN

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

Semester: 8 / 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 : Desain Board Game Harta Karun di Pulau Misteri

Disusun Oleh :

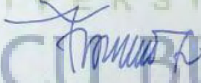
Nama : Rere Fahreza

NIM : 41913010059

Jurusan / Program Studi : Desain Produk / Grafis dan Multimedia

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

Pembimbing,

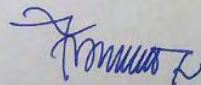
UNIVERSITAS

MERCU BUANA

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

Jakarta 3 juli 2017

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Hady Soedarwanto, ST., M.Ds


Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Produk



Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

LEMBAR PERNYATAAN

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

Semester: 8 / Genap

Tahun Akademik: 2016 / 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rere Fahreza

Nomor Induk Mahasiswa : 41913010059

Jurusan / Program Studi : Desain Produk Grafis dan Multimedia

Fakultas : Desain dan Seni Kreatif

Judul Tugas Akhir : Desain Board Game Harta Karun di Pulau Misteri

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, 4 juli 2017

Yang memberikan pernyataan,



Rere Fahreza

ABSTRACT

Board Game is a type of game that uses a board as a game tool, Board Game generally involves some players who usually contain at least two people or more with a number of objects placed and exchange places based on certain rules on each type or theme on the Board Game itself. Game Board is built for interaction and learning media. So far the material that is often used is made from paper. In addition to cheap and easy to be in, the nature of the paper is also easy to form. Board Game concepts can also be made into series that have different discussions in each series.

Keywords : Game Board, Card Game, Design, Paper, Product.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DESAIN BOARD GAME HARTA KARUN DI PULAU MISTERI

Rere Fahreza

Jurusan Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Universitas Mercubuana Jl. Raya Meruya Selatan No.1, Kembangan, Jakarta Barat

11650

ABSTRAK

Board Game adalah jenis permainan yang menggunakan papan sebagai alat permainannya, *Board Game* umumnya melibatkan beberapa pemain yang biasanya berisikan sedikitnya dua orang bahkan lebih dengan sejumlah benda yang ditempatkan dan saling bertukar tempat berdasarkan aturan tertentu pada setiap jenis atau tema pada *Board Game* itu sendiri. *Board Game* dibuat untuk media interaksi dan pembelajaran. Sejauh ini material yang sering digunakan adalah berbahan kertas. Selain murah dan mudah untuk di dapat, sifat kertas juga mudah untuk di bentuk. Konsep *Board Game* juga dapat di buat menjadi series yang memiliki pembahasan yang berbeda di setiap seriesnya.

Kata Kunci : Board Game, Card Game, desain, kertas, produk.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan memanjatkan segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya serta mencurahkan nikmat hidup dan sehat, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Desain Board Game Harta Karun di Pulau Misteri” sebagai syarat untuk memperoleh gelar Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Saya pun ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan sebesar - besarnya kepada berbagai pihak yang telah mendoakan, membantu, memberi masukan dan membimbing saya, baik yang bersifat moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan anugerahnya kepada saya dalam bidang desain dan untuk Kedua orang tua, terima kasih banyak atas segala perhatian, bimbingan dan dukungan yang membangun, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Orang tua yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis, hingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Hady Soedarwanto, ST, M.Ds selaku pembimbing saya yang telah memberikan bimbingan dan waktunya untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
4. Hady Soedarwanto, ST, M.Ds selaku kepala Program Studi Desain Produk.
5. Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku Wakil Program Studi Desain Produk yang memberikan informasi sepanjang Tugas Akhir ini berjalan.

6. Teman – teman seperjuangan Desain Produk angkatan 2013 yang selalu membagi pengalaman dan pendapatnya dalam menyelesaikan perancangan ini.
7. Dan pihak – pihak lain yang secara tidak langsung juga membantu saya dalam menyelesaikan perancangan Tugas Akhir ini.

Tangerang Selatan, 10 Juni 2017

Rere Fahreza



DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
Lembar Pernyataan	ii
Abstract	iii
Abstrak	iv
Kata Pengantar	v
Daftar isi	vi
Daftar Gambar.....	vii
Daftar Tabel.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
BAB II METODE PERANCANGAN	3
2.1 Orisinalitas	3
2.2 Kelompok Pengguna Produk	7
2.3 Tujuan dan manfaat.....	7
2.4 Relevansi dan konsekuensi studi.....	8
2.4.1 Logika Dasar Perancangan.....	8
2.4.2 Teknologi yang digunakan	8
2.4.3 Material yang dipergunakan.....	9
2.4.4 Biaya Produksi.....	10
2.5 Skema Proses Kerja.....	12
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	13
3.1 Kelompok data berkaitan dengan aspek Perancangan.....	13
3.1.1 Data Observasi pada Board Game.....	13
3.2 Kelompok data berkaitan dengan fungsi produk rancangan	16
3.3 Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Teknis Produk Rancangan	22
3.4 Kelompok Data berkaitan dengan aspek Ekonomis Produk Rancangan	23
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	
4.1 Tataran Lingkungan/Komunitas	24

	4.1.1 Cara Penyebaran Produk	24
	4.1.2 Cara Kerja Produk	25
4.2	Tataran Sistem	24
4.3	Tataran Produk	26
	4.3.1 Konsep Perancangan	26
4.4	Tataran Elemen.....	33
	4.4.1 Warna	33
	4.4.2 Tipografi.....	35
	4.4.3 Layout	36
	4.4.4 Bentuk.....	37
BAB V	PAMERAN	
	5.1 Desain Final.....	38
	5.2 Konsep Pameran.....	38
	5.3 Respon Pengunjung.....	40
BAB VI	KESIMPULAN	
	6.1 Kesimpulan	42



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Board Game Aquatico	4
Board Game Permainan Solusi Individu.....	5
Gambar Material Duplex.....	9
Gambar Material Art karton 260gsm	10
Gambar Arah Panah	10
Gambar Tone warna papan permainan	18
Gambar Tone warna kartu hantu.....	18
Gambar Tone warna kartu misteri.....	18
Gambar Tone warna mata angin	19
Gambar Tone warna packaging	19
Gambar Font Myraid pro	20
Gambar Font Penakut	20
Gambar Pion merah	21
Gambar Pion biru	21
Gambar Pion kuning.....	22
Gambar Pion abu-abu	22
Gambar Kartu Hantu	30
Gambar Tone warna papan permainan	33
Gambar Tone warna kartu hantu.....	34
Gambar Tone warna kartu misteri.....	34
Gambar Tone warna mata angin	35
Gambar Tone warna packaging	35
Gambar Font Myraid pro	36
Gambar Font Penakut	36
Gambar Bentuk Boardgame.....	37
Desain Board Game Harta Karun di Pulau Misteri.....	38
Suasana stand pameran.....	39
Tataran pada pameran perancang.....	40

DAFTAR TABEL

Biaya Produksi	11
Biaya Pameran	11
Data observasi Board Game.....	14
Data Board Game dengan elemen estetika	17
Cara Kerja Produk	25
Menyusun Kartu hantu	27
Menyusun Kartu misteri.....	32

