

TUGAS AKHIR
PEMBUATAN BOARDGAME EDUKATIF
PENGENALAN RAMBU LALULINTAS
“LETS GO DRIVING”

Diajukan guna melengkapi sebagian syarat
dalam mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh :
Nahar Ramadhan Setya Putra
NIM 41912110005

Program Studi Desain Produk

Dosen Pembimbing :
Dena Anggita, S.Ds., M.Ds.

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCUBUANA JAKARTA

2017



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

Q

Semester : Sepuluh (10)

Tahun Akademik : 2016/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nahar Ramadhan Setya Putra
Nomor Induk Mahasiswa : 41912110005
Jurusan/Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir : Board Game Edukatif Pengenalan Rambu Lalulintas
"Lets Go Driving"

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,



(Nahar Ramadhan Setya Putra)



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

Q

Semester: Sepuluh (10)

Tahun akademik: 2016/2017

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

Judul Tugas Akhir : Board Game Edukatif Pengenalan Rambu Lalulintas
"Lets Go Driving"
Disusun Oleh :
Nama : Nahar Ramadhan Setya Putra
NIM : 41912110005
Jurusan/Program Studi : Desain Produk / Desain Grafis dan Multimedia

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

Pembimbing,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Dena Anggita, S.Ds., M.Ds

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KARTU ASISTENSI

NAMA : Nahar Ramadhan SP SEM / THN AKAD : 10
NIM : 41912110005 DOSEN PEMBIMBING : Dena Anggita
FAKULTAS : FDSK JENIS BIMBINGAN : Tugas Akhir
PROGRAM STUDI : Desain Produk

JUDUL TUGAS AKHIR : Board Game lalu lintas "Lets Go Driving"

NO.	TANGGAL	KETERANGAN	PARAF	NO.	TANGGAL	KETERANGAN	PARAF
1	15/4 2017	⇒ Menambah referensi tentang Board Game. ⇒ Inovasi Permainan		6.	2/6 2017	Siap Pameran!!	
		⇒ Turun yg ingin di dapat untuk mengontrol rambu-2 kepada anak usia 4-6 tahun.		7.	15/6 2017	Siapkan presentasi	
2.	20/5 2017	- Analisa Visual Anak umur 4 s/d 6 tahun utk memperkenalkan.				- Siap Sidang	
		- Simbol-2 Rambu Lalu lintas - Gaya ilustrasi Games "tertib lalu lintas."					
3.	25/5 2017	- Pemilihan Material Board games tertib lalu lintas.					
4.	30/5 2017	Penambahan Game Play					
5.	1/6 2017	Revisi Packaging - Konsep Pameran					

KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan nikmatnya serta kesehatan lahir dan batin, sehingga dapat menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir ini. Serta shalawat dan salam tidak lupa saya haturkan kehadiran Nabi Muhammad SAW.

Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir ini dibuat ialah untuk memenuhi syarat dalam mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1). Tidak lupa saya ucapkan banyak-banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berjasa dalam penyelesaian penulisan laporan ini.

1. Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.
2. Keluarga yang senantiasa tidak henti – hentinya mensupport dan memberikan doa
3. Bapak Dena Anggita, S.Ds., M.Ds selaku Pembimbing Tugas Akhir
4. Bapak Hady Soedarwanto, ST., M.Ds selaku Ketua Program Studi Desain Produk.
5. Teman – teman grup Whatsapp “TA Reg-2 Genap 2017” yang selalu memberi kabar.
6. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan penyusunan laporan ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Akhir kata, penulis berharap dengan terselesaikannya laporan ini semoga dapat berguna dan bermanfaat bagi mahasiswa yang akan melaksanakan tugas akhir selanjutnya dan dapat berguna pula bagi masyarakat luas.

Jakarta, Juni 2017

Nahar Ramadhan Setya Putra

DAFTAR ISI

COVER

LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PENGESAHAN

KARTU ASISTENSI

ABSTRAK

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Perancangan1

BAB II METODE PERANCANGAN

A. Orisinalitas3

B. Kelompok Pengguna Produk9

C. Tujuan dan Manfaat15

D. Relevansi dan Konsekuensi Studi17

E. Skema Proses Kerja24

BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN

A. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan25

B. Kelompok Data Berkaitan Dengan Estetika Fungsi Produk Rancangan29

C. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Teknis Produk Rancangan31

D. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Ekonomi Produk Rancangan33

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

A. Tataran Lingkungan/ Komunitas38

B. Tataran Sistem39

C. Tataran Produk40

BAB V PAMERAN

A. Desain Final47

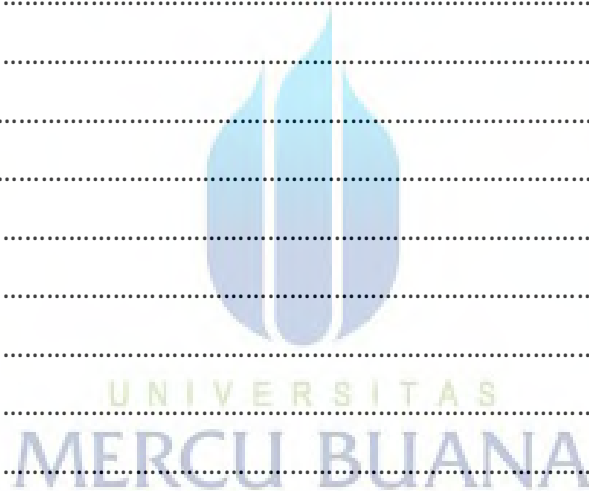
B. Konsep Pameran49

C. Respon Pengunjung50

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	4
Gambar 2.2.....	4
Gambar 2.3.....	5
Gambar 2.4.....	16
Gambar 2.5.....	16
Gambar 2.6.....	17
Gambar 2.7.....	17
Gambar 2.8	18
Gambar 2.9	19
Gambar 2.10	19
Gambar 2.11	20
Gambar 3.1	29
Gambar 3.2	30
Gambar 4.1	38
Gambar 4.2	38
Gambar 4.3	39
Gambar 4.4	39
Gambar 4.5	40
Gambar 4.6	40
Gambar 4.7	41
Gambar 4.8	41
Gambar 4.9	42
Gambar 4.10	43
Gambar 4.11	43
Gambar 4.12	44
Gambar 4.13	44
Gambar 5.1	45



Gambar 5.2	45
Gambar 5.3	46
Gambar 5.4	47
Gambar 5.5	48
Gambar 5.6	48
Gambar 5.7	49

DAFTAR PUSTAKA

