

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN CARD GAME :
STRUGGLE OF THE ANTS

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam

Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh :
Dicky Kurniawan

NIM : 41913110044



Jurusan Desain Produk

Dosen Pembimbing:

Rika Hindraruminggar, S.Sn. M.Sn

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

2017

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

Semester : Genap (8)

Tahun Akademik : 2017/2018

Yang Bertandatangan dibawah ini :

Nama : Dicky Kurniawan

Nomor Induk Mahasiswa : 41913110044

Jurusan/Program Studi : Desain Produk

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

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, 17 Juni 2017

Yang memberi pernyataan,



(Dicky Kurniawan)

	<p>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPEREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCUBUANA</p>	
---	---	---

Semester : Genap (8)

Tahun Akademik : 2017/2018

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 CARD GAME : STRUGGLE OF THE ANTS

Disusun Oleh

Nama : Dicky Kurniawan

Nomor Induk Mahasiswa : 41913110044

Jurusan/Program Studi : Desain Produk

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Riset Desain tanggal 17 Juni 2017

Pembimbing,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Rika Hindraruminggar, S.Sn. M.Sn

Jakarta, 17 Juni 2017

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Hady Soedarwanto, ST. M.Ds

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Produk



Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

DESIGN CARD GAME STRUGGLE OF THE ANTS

Written Project Report
Study Programs Product Design Department of Product Design
Mercu Buana University, 2017

By: **Dicky Kurniawan**

ABSTRACT

Card game is one type of game tabletop game. Lately the tabletop game began a lot discussed. Although the proportion of digital games today is still global, but the existence of this game tabletop is not aground and actually demand is much increased.

Card games are a close game with socialization features among players and can be played by various age groups. This is a very difficult thing to get through digital games offline or online though.

Creative ideas in making this card game is started from the number of people tend to decline in the ability to socialize external and internal. Card game that is designed with the theme of ant fight in collecting food. Card game is designed can be played either for invididual or in collaboration with the team. So the game card is expected to solidify a person's relationship with his relatives and become a container as a medium of social interaction.

Keywords: *Card Game, Tabletop Game, Social interaction*

PERANCANGAN CARD GAME STRUGGLE OF THE ANTS

Pertanggungjawaban Tertulis

Program Studi Desain Produk Jurusan Desain Produk

Universitas Mercu Buana Jakarta, 2017

Oleh: **Dicky Kurniawan**

ABSTRAK

Card game merupakan salah satu jenis permainan tabletop game. Belakangan ini *tabletop game* mulai banyak diperbincangkan. Walaupun proporsi game digital saat ini memang masih mendunia, namun keberadaan *tabletop game* ini justru tidak kandas dan justru peminatnya jauh meningkat.

Card game merupakan permainan yang erat dengan fitur sosialisasi di antara pemainnya dan dapat dimainkan oleh berbagai kalangan usia. Hal ini merupakan hal yang sangat sulit didapat melalui permainan digital offline ataupun online sekalipun.

Ide kreatif dalam membuat permainan kartu ini adalah berawal dari banyaknya orang cenderung menurun dalam kemampuan bersosialisasi eksternal dan internal. Card game yang di desain dengan tema perjuangan semut dalam mengumpulkan makanan. Card game ini dirancang dapat dimainkan baik untuk individual ataupun secara bekerja sama dengan tim. Sehingga card game ini di harapkan dapat mengeratkan hubungan seseorang dengan kerabatnya dan menjadi wadah sebagai media interaksi sosial.

Kata Kunci : Card Game, Tabletop Game, Interaksi sosial

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya serta penyusunan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Card Game : Struggle Of The Ants” sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Desain Produk, Universitas Mercubuana Jakarta

Dalam Penyusunan tugas akhir ini, tidak sedikit hambatan yang penulis hadapi. Namun penulis menyadari bahwa kelancaran dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lain berkat bantuan, dorongan, bimbingan orang tua, dosen – dosen pengajar desain produk terutama dosen pembimbing tugas akhir sehingga kendala – kendala yang penulis hadapi teratasi. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini belum sempurna, baik dari segi materi maupun penyajiannya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan ini baik sengaja maupun tidak, dikarenakan keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan serta pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu penulis mohon maaf atas segala kekurangan tersebut dan tidak menutup diri terhadap saran dan kritik serta masukan yang bersifat konstruktif bagi diri penulis. Selain itu penulis juga mengucapkan banyak terima kasih atas bimbingan dan bantuan yang diberikan semua pihak, karena berkat mereka penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. 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

Jakarta, 16 Juni 2017

Penulis



Dicky Kurniawan

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
LEMBAR PERNYATAAN SIDANG.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
II. METODE PERANCANGAN	3
A. Orisinalitas.....	3
B. Kelompok Pengguna Produk	7
C. Tujuan dan Manfaat	8
D. Relevanceansi dan Konsekuensi Studi	8
E. Skema Proses Kerja.....	12
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	13
A. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan	13
B. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Estetika Produk Rancangan	16
C. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Teknis Produk Rancangan	24
D. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Ekonomi Produk Rancangan	27
IV. KONSEP PERANCANGAN	29
A. Tataran Lingkungan	29
B. Tataran Sistem	29
C. Tataran Produk	45
D. Tataran Elemen	49

V. PAMERAN.....	51
A. Desain Final.....	51
B. Konsep Pameran	52
C. Respon Pengunjung	52
VI. KESIMPULAN	57
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Saboteur	3
Gambar 2. Uno	4
Gambar 3 Werewolf	5
Gambar 4. Mat Goceng	5
Gambar 5. Struggle Of The Ants.....	6
Gambar 6. Skema Proses Kerja	12
Gambar 7. Mood Board Karakter	15
Gambar 8. Sketsa Karakter	16
Gambar 9. Sketsa Gula	17
Gambar 10. Sketsa Bala Bantuan	17
Gambar 11. Sketsa Tukar Kartu	18
Gambar 12. Sketsa Bomb	18
Gambar 13. Sketsa Recovery.....	19
Gambar 14. Sketsa Jalur	19
Gambar 15. Sketsa Belakang Kartu Gula & Aksi.....	20
Gambar 16. Sketsa Belakang Kartu Jalur.....	20
Gambar 17. Sketsa Belakang Kartu Peran.....	21
Gambar 18. Warna Coklat.....	21
Gambar 19. Font Passero One.....	22
Gambar 20. Font SideWindere	23
Gambar 21. Font Some Time Later.....	23
Gambar 22. Kertas Art Carton	24
Gambar 23. Kertas Art Paper	25
Gambar 24. Stiker Vinyl.....	25
Gambar 25. Kertas Carton Board	26
Gambar 26. Box Plastik	26
Gambar 27. Penentuan Alur Permainan	30
Gambar 28. Sketsa Karakter Final	30

Gambar 29. Sketsa Aksi Bala Bantuan, Recovery, Tukar Kartu dan Bomb	31
Gambar 30. Sketsa Poin Gula	31
Gambar 31. Sketsa Jalur	31
Gambar 32. Pembuatan Desain Digital Dengan Photoshop.....	32
Gambar 33. Logo Struggle Of The Ants	32
Gambar 34. Desain Digital Semut Merah.....	33
Gambar 35. Desain Digital Semut Hitam	33
Gambar 36. Desain Digital Semut Pencuri	34
Gambar 37. Desain Digital Kartu Aksi Bala Bantuan.....	34
Gambar 38. Desain Digital Kartu Aksi Tukar Kartu	35
Gambar 39. Desain Digital Kartu Aksi Tukar Kartu	35
Gambar 40. Desain Digital Kartu Aksi Recovery	36
Gambar 41. Desain Digital Kartu Jalur Lurus	36
Gambar 42. Desain Digital Kartu Jalur Buntu	37
Gambar 43. Desain Digital Kartu Jalur Pertigaan	37
Gambar 44. Desain Digital Kartu Jalur Belok Kanan	38
Gambar 45. Desain Digital Kartu Jalur Belok Kiri.....	38
Gambar 46. Desain Digital Kartu Gula 1 Poin.....	39
Gambar 47. Desain Digital Kartu Gula 2 Poin.....	39
Gambar 48. Desain Digital Kartu Gula 3 Poin.....	40
Gambar 49. Desain Digital Belakang Kartu Gula & Aksi	40
Gambar 50. Desain Digital Belakang Kartu Jalur	41
Gambar 51. Desain Digital Belakang Kartu Peran	41
Gambar 52. Pembuatan Layout Print Kartu	42
Gambar 53. Pembuatan Layout Print Peraturan Permainan.....	42
Gambar 54. Pembuatan Layout Print Packaging.....	42
Gambar 55. Kartu – Kartu yang Sudah di Potong.....	43
Gambar 56. Kartu – Kartu yang Sudah Masuk Dalam Kotak	43
Gambar 57. Packaging Struggle Of The Ants.....	44
Gambar 58. Ukuran Kartu	45

Gambar 59. Ukuran Peraturan	46
Gambar 60. Ukuran Flyer	46
Gambar 61. Ukuran Packaging Bagian Depan	47
Gambar 62. Ukuran Packaging Bagian Belakang	47
Gambar 63. Hasil Jadi Kartu.	48
Gambar 64. Hasil Jadi Peraturan	48
Gambar 65. Hasil Jadi Flyer	48
Gambar 66. Hasil Jadi Packaging	49
Gambar 67. Warna Coklat	50
Gambar 68. Font Comic Sans	50
Gambar 69. Desain Final Kartu.....	51
Gambar 70. Desain Final Peraturan Permainan	51
Gambar 71. Desain Final Packaging	52
Gambar 72. Konsep Permainan.....	52
Gambar 73. Meja Simulasi Permainan	53
Gambar 74. Kursi Display	53
Gambar 75. X-Banner	54
Gambar 76. Pengunjung Memberikan Komentar.....	55
Gambar 77. Revisi Kartu Aksi	57
Gambar 78. Peraturan Permainan Mini	57

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Alat Penunjang.....	9
Tabel 2. Bahan.....	10
Tabel 3. Biaya Bahan Baku	11
Tabel 4. Biaya lain – lain	11
Tabel 5. Respon Pengunjung	55

