

TUGAS AKHIR

PERMAINAN KARTU TANTANGAN “WHAT TO DO IN TMII?”

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



Oleh:


Rony Widyanto

NIM 41913110090

Dosen Pembimbing:
Hady Soedarwanto, S.T., M.DS.

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
2017**

HALAMAN PERNYATAAN

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

Semester : 8

Tahun Akademik : 2016/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rony Widyanto
Nomor Induk Mahasiswa : 41913110090
Jurusan/Program Studi : Desain Produk
Fakultas : FDSK
Judul Tugas Akhir : Permainan Kartu Tantangan "What To Do In TMII?"

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, 08 Juli 2017

Yang memberikan pernyataan,


(Rony Widyanto)

HALAMAN PENGESAHAN

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

Semester: 8

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 : Permainan Kartu Tantangan “What To Do In TMII?”

Disusun Oleh :

Nama : Rony Widyanto

NIM : 41913110090

Jurusan/Program Studi : Desain Produk / Desain Grafis dan Multimedia

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

UNIVERSITAS
Pembimbing,
MERCU BUANA



Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir



Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain



Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

KATA PENGANTAR

Puji dan rasa syukur mendalam penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya maka Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Salam dan salawat semoga selalu tercurah pada baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Tugas Akhir yang berjudul Permainan Kartu Tantangan “What To Do In TMI?” ini saya susun untuk memenuhi persyaratan kurikulum Sarjana Strata-1 (S-1) pada Jurusan Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana.

Penulis mengucapkan rasa terima kasih atas semua bantuan yang telah diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung selama penyusunan Tugas Akhir ini hingga selesai. Secara khusus rasa terimakasih tersebut saya sampaikan kepada:

1. Bapak **Hady Soedarwanto, S.T., M.DS.** selaku dosen pembimbing, koordinator tugas akhir dan ketua program studi Desain Produk yang telah memberikan bimbingan dan dorongan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Ibu **Nina Maftukha, S.Pd., M.Sn.** dan Bapak **Ali Ramadhan, S.Sn., M.Ds.** selaku dosen penguji yang memberikan saran dan masukan.
3. Seluruh Bapak/Ibu Dosen dan karyawan Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Mercu Buana, atas ilmu, bimbingan dan bantuannya hingga penulis selesai menyusun Tugas Akhir ini.
4. Pihak pengelola Taman Mini Indonesia Indah (TMII) yang telah memberi pengarahan dalam penyusunan Tugas Akhir Ini.
5. Orang tua penulis, yang telah membesarkan, mendidik, serta memberikan dukungan dan do’a yang tidak pernah berhenti kepada penulis.
6. Sahabat-sahabat penulis yang telah memberikan dukungan dan do’a kepada penulis.
7. Rekan-rekan di Jurusan Desain Produk, Universitas Mercu Buana yang juga telah banyak membantu penulis.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini belum sempurna, baik dari segi materi maupun penyajiannya. 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 dan khususnya bagi penulis juga.

Jakarta, Juli 2017
Penulis,

(Rony Widyanto)

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR.....	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
BAB II METODE PERANCANGAN.....	3
A. ORISINALITAS.....	3
B. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK.....	7
C. TUJUAN DAN MANFAAT	8
D. RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI.....	9
E. SKEMA PROSES KERJA	12
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	14
A. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN.....	14
B. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA FUNGSI PRODUK RANCANGAN	16
C. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK TEKNIS PRODUK RANCANGAN	18
D. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK EKONOMI PRODUK RANCANGAN	25
BAB IV KONSEP PERANCANGAN.....	26
A. TATARAN LINGKUNGAN/ KOMUNITAS.....	26
B. TATARAN SISTEM.....	26
C. TATARAN PRODUK.....	30
D. TATARAN ELEMEN	41
BAB V PAMERAN	46
A. DESAIN FINAL.....	46
B. KONSEP PAMERAN	46
C. RESPON PENGUNJUNG.....	48

BAB VI KESIMPULAN.....	49
A. REVISI SETELAH SIDANG	49
B. RENCANA PENGEMBANGAN PERMAINAN KARTU TANTANGAN “WHAT TO DO IN TMII?”	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Logo Amazing Race</i>	3
Gambar 2. 2 <i>Perlengkapan Permainan The Amazing Race</i>	3
Gambar 2. 3 <i>Braga Travel Kit</i>	4
Gambar 2. 4 <i>Board Game Traveller kids- Japan Kit</i>	5
Gambar 2. 5 <i>Board Game Traveller kids- Japan Kit</i>	6
Gambar 3. 1 <i>Peta Wisata yang disediakan TMII</i>	17
Gambar 3. 2 <i>Kertas Art Carton</i>	18
Gambar 3. 3 <i>Kertas Art paper</i>	19
Gambar 3. 4 <i>Sticker Vinyl</i>	20
Gambar 3. 5 <i>Kardus</i>	20
Gambar 3. 6 <i>Card Sleeve</i>	21
Gambar 3. 7 <i>Kain Kanvas</i>	21
Gambar 3. 8 <i>Akrilik</i>	22
Gambar 3. 9 <i>Triplek</i>	22
Gambar 3. 10 <i>Kayu Dowel</i>	23
Gambar 3. 11 <i>Bahan Karet Alas Kaki Furniture</i>	23
Gambar 3. 12 <i>Kain Sthenolid</i>	24
Gambar 4. 1 <i>Sketsa Awal Perencanaan Produk</i>	30
Gambar 4. 2 <i>Challenge Card</i>	31
Gambar 4. 3 <i>Mystery Card</i>	32
Gambar 4. 4 <i>Punishment Card</i>	32
Gambar 4. 5 <i>Peta Wisata TMII</i>	33
Gambar 4. 6 <i>Spinner</i>	33
Gambar 4. 7 <i>Tas Serut</i>	34
Gambar 4. 8 <i>Challenge Card Tampak Atas</i>	34
Gambar 4. 9 <i>Challenge Card Tampak Samping</i>	35
Gambar 4. 10 <i>Mystery Card Tampak Atas</i>	35
Gambar 4. 11 <i>Mystery Card Tampak Samping</i>	35
Gambar 4. 12 <i>Punishment Card Tampak Atas</i>	36
Gambar 4. 13 <i>Punishment Card Tampak Samping</i>	36
Gambar 4. 14 <i>Peta TMII Tampak Atas</i>	36

Gambar 4. 15 Peta TMII Tampak Samping	37
Gambar 4. 16 <i>Spinner</i> Tampak Atas	37
Gambar 4. 17 <i>Spinner</i> Tampak Samping	37
Gambar 4. 18 <i>Spinner</i> Tampak Atas	38
Gambar 4. 19 Tas Serut Tampak Samping.....	38
Gambar 4. 20 <i>Box Packaging</i> Tampak Atas.....	39
Gambar 4. 21 <i>Box Packaging</i> Tampak Atas.....	39
Gambar 4. 22 <i>Rulebook</i> Tampak Atas	40
Gambar 4. 23 <i>Rulebook</i> Bagian Dalam	40
Gambar 4. 24 Unsur Rupa Modern	41
Gambar 4. 25 Unsur Rupa Etnik	41
Gambar 4. 26 Penggabungan Unsur Rupa Etnik dan Modern.....	41
Gambar 4. 27 <i>Tone</i> Warna Coklat	42
Gambar 4. 28 <i>Tone</i> Warna Biru	42
Gambar 4. 29 <i>Tone</i> Warna Kuning	43
Gambar 4. 30 Warna Pada Logo.....	43
Gambar 4. 31 Warna Primer	43
Gambar 4. 32 Warna Pastel	44
Gambar 4. 33 <i>Tone</i> Warna Abu-abu.....	44
Gambar 4. 34 <i>Font</i> Altoys.....	45
Gambar 4. 35 <i>Font</i> Roboto	45
Gambar 5. 1 Desain Final.....	46
Gambar 5. 2 <i>Display</i> Pameran	47
Gambar 6. 1 <i>Challenge Card</i>	50
Gambar 6. 2 <i>Challenge Card</i>	50
Gambar 6. 3 <i>Challenge Card</i>	51
Gambar 6. 4 <i>Challenge Card</i>	51
Gambar 6. 5 <i>Challenge Card</i>	52
Gambar 6. 6 <i>Challenge Card</i>	53
Gambar 6. 7 <i>Challenge Card</i>	53
Gambar 6. 8 <i>Challenge Card</i>	54
Gambar 6. 9 <i>Challenge Card</i>	54

Gambar 6. 10 *Challenge Card*..... 55
Gambar 6. 11 Penjelasan sekilas mengenai TMII dalam *rulebook* 56



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tabel Biaya Produksi.....	13
Tabel 2. konten yang perlu diubah dalam <i>challenge card</i>	52
Tabel 3. konten yang sudah sesuai dalam <i>challenge card</i>	55

