

TUGAS AKHIR

**BOARD GAME BALAJUANG SEBAGAI MEDIA EDUKASI SEJARAH  
PERJUANGAN KEMERDEKAAN BANGSA INDONESIA**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagai Syarat  
dalam mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh:

**Fiqih Prianto Indrawan**

NIM 42313010158

Program Studi Desain Komunikasi Visual



**MERCU BUANA**

Dosen Pembimbing:

Waridah Muthi'ah, S.Ds, M.Ds

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA**

**2015**

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Fiqih Prianto Indrawan**  
 Nomor Induk Mahasiswa : **42313010158**  
 Jurusan/Program Studi : **Desain Komunikasi Visual**  
 Fakultas : **Fakultas Desain dan Seni Kreatif**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan 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, 31 Juli 2015

Yang memberikan pernyataan,



**Fiqih Prianto Indrawan**

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA



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

Q

Semester: Genap

Tahun akademik: 2015/2016

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

Judul Tugas Akhir : BOARD GAME BALAJUANG SEBAGAI MEDIA EDUKASI  
SEJARAH PERJUANGAN KEMERDEKAAN PERJUANGAN  
KEMERDEKAAN BANGSA INDONESIA

Disusun Oleh :

Nama : Fiqih Prianto Indrawan  
NIM : 42313010158  
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 9 Juli 2015

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Pembimbing,

Waridah Muthi'ah, S.Ds, M.Ds.

Jakarta, 31 Juli 2015

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir

Lukman Arief, S.Ds, M.Sn

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas karunia serta rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir ini yang berjudul “BOARD GAME BALAJUANG SEBAGAI MEDIA EDUKASI SEJARAH PERJUANGAN KEMERDEKAAN BANGSA INDONESIA”.

Laporan Tugas Akhir ini berisi mengenai seluruh seluk-beluk yang dilakukan dalam proses perancangan *Board Game* BALAJUANG guna dapat melestarikan permainan papan yang saat ini mulai jarang ditemui dan menjadi media bermain dan belajar bagi generasi muda dalam mempelajari sejarah perjuangan kemerdekaan Bangsa Indonesia.

Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun tetap penulis nantikan demi kesempurnaan tugas akhir ini. Penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat dan menjadi pedoman untuk para pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Selesainya Laporan Tugas Akhir ini dapat terlaksana karena do'a serta bimbingan, saran, dukungan secara moril dan materil dari berbagai pihak, untuk itu penulis dalam kesempatan ini memberikan terima kasih kepada :

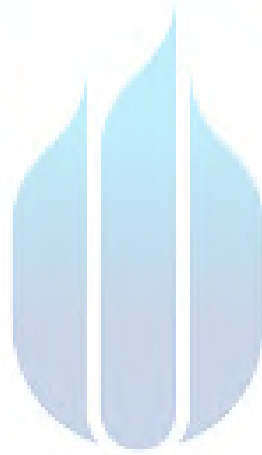
1. Bapak Edy Muladi, Ir. Msi selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif
2. Bapak Lukman Arief, S.D.s, M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
3. Ibu Waridah Muthi'ah, S.Ds, M.Ds selaku dosen pembimbing
4. Kedua Orang tua Bapak Supriyanto, dan Ibu Umi Maryam yang selalu memberi dukungan baik moril maupun materil.
5. Siti Sofri Ayu Cristianti, Herdian, Muhamad Ihsan, Auliya Augrah Putri, Fahrul Fahrizal, Muhammad Irsyah, Ichwan Nurcholis A, Dimas Prastyo P, Muhammad Izzat dan Ramdhan Suprayogi yang telah memberikan dukungan bagi penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir .

6. Rekan – rekan sesama mahasiswa Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana angkatan tahun 2011.

Penulis menyadari penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu saran serta kritik yang membangun sangat diharapkan. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Jakarta, 5 Agustus 2015

Penulis



Fiqih Prianto Indrawan

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## DAFTAR ISI

COVER DALAM .....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
ABSTRACT .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Perancangan .....	2
II. METODE PERANCANGAN .....	3
A. Orisinalitas .....	3
B. Kelompok Pengguna Produk .....	4
1. Sasaran Pengguna .....	4
2. Target <i>Market</i> .....	5
C. Tujuan Dan Manfaat .....	5
1. Tujuan .....	5
2. Manfaat .....	5
D. Relevansi Dan Konsekuensi Perancangan .....	6
1. Logika Dasar Perancangan .....	6
2. Teknologi yang Dibutuhkan .....	7
3. Biaya Perancangan dan Produksi .....	8
E. Skema Proses Kerja .....	9
1. Rumusan Masalah .....	10
2. Pengumpulan Data .....	10
3. Analisis SWOT .....	10
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN .....	13

A.	Data Mengenai Aspek Fungsi Dari Produk Rancangan .....	13
B.	Data Mengenai Estetika Fungsi Produk Rancangan .....	15
1.	Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual .....	15
C.	Data Mengenai Aspek Teknis Produk Rancangan .....	22
1.	Perancangan <i>Board</i> atau Papan Permainan .....	22
2.	Perancangan <i>Pion</i> Permainan .....	22
3.	Perancangan Kartu Permainan .....	23
D.	Data Mengenai Aspek Ekonomi Produk Rancangan .....	24
IV.	KONSEP PERANCANGAN .....	25
A.	Tataran Lingkungan/Komunitas .....	25
B.	Tataran Sistem .....	26
1.	Penyebaran Karya .....	26
2.	Pemanfaatan Karya/Produk .....	26
3.	Cara Kerja Produk .....	27
C.	Tataran Produk .....	28
1.	Pion .....	28
2.	Kartu Pertahanan dan Serangan .....	28
3.	Papan Permainan (Board) .....	29
D.	Tataran Elemen .....	30
1.	Karakter Pion .....	30
a.	Bangsa Belanda .....	27
b.	Bangsa Portugis .....	35
c.	Bangsa Jepang .....	35
d.	Bangsa Indonesia .....	35
2.	Kartu Serangan dan Pertahanan .....	37
3.	Papan Permainan (Board) .....	37
V.	PAMERAN .....	42
A.	Desain Final .....	42
B.	Konsep Pameran .....	42
C.	Respon Pengunjung .....	45
	KEPUSTAKAAN .....	46
	LAMPIRAN .....	48

## DAFTAR GAMBAR

Gb.1. Punokawan <i>Board Game</i> .....	3
Gb.2. <i>Adobe Illustrator CS 6</i> .....	8
Gb.3. <i>3Ds Max 2015</i> .....	8
Gb.4. Kerangka berfikir studi .....	9
Gb.5. Persentasi pada SDN 6 Kota Tangerang Selatan .....	25
Gb.6. Digitalisasi model <i>pion Board Game</i> BALAJUANG .....	28
Gb.7. Ukuran kartu serangan dan pertahanan <i>Board Game</i> BALAJUANG .....	29
Gb.8. <i>Board Game</i> dengan ilustrasi <i>Pixel art</i> .....	30
Gb.9. Ide Pembuatan Karakter pada <i>Pion</i> Bangsa Belanda .....	30
Gb.10. Ide Pembuatan Karakter pada <i>Pion</i> Bangsa Portugis .....	31
Gb.11. Ide Pembuatan Karakter pada <i>Pion</i> Bangsa Jepang .....	31
Gb.12. Ide Pembuatan Karakter pada <i>Pion</i> Bangsa Indonesia .....	32
Gb.13. Meratakan <i>Rubber</i> sebagai Bahan Cetakan .....	33
Gb.14. Mencampurkan <i>Ctalysh</i> dengan <i>Rubber</i> .....	33
Gb.15. Membuat model dengan <i>clay</i> dan meletakkannya .....	33
Gb.16. Melepaskan cetakan setelah mengering .....	34
Gb.17. Menggabungkan 2 cetakan dan di isi dengan resin .....	34
Gb.18. Kartu <i>Board Game</i> BALAJUANG Tampak Depan .....	35
Gb.19. Frame Kartu <i>Board Game</i> Balajuang .....	35
Gb.20. Candi bercorak Budha di Indonesia .....	36
Gb.21. Skema warna kartu <i>Board Game</i> BALAJUANG .....	36
Gb.22. Gambaran Peta Imago Mundi Tahun 1271-1292 .....	37
Gb.23. Motif Batik Jlamprang khas Pekalongan .....	38
Gb.24. Visualisasi Goa Jepang dengan gaya <i>Pixel art</i> .....	38



Gb.25. Visualisasi Benteng Portugis .....	39
Gb.26. Visualisasi kapal laut Belanda .....	39
Gb.27. Visualisasi Peta Indonesia .....	40
Gb.28. Skema warna dominan pada <i>Board</i> .....	40
Gb.29. Material Papan Multiplex .....	41
Gb.30. Karakter Pion <i>Board Game</i> BALAJUANG .....	43
Gb.31. Hasi akhir pembuatan <i>Board Game</i> BALAJUANG .....	43
Gb.32. <i>Display</i> Pameran <i>Board Game</i> BALAJUANG .....	43
Gb.33. Tampak Samping Pada <i>Display</i> Pameran .....	43
Gb.34. Antusiasme Pengunjung Pameran .....	44
Gb.35. Antusiasme Pengunjung Pameran .....	44
Gb.36. Antusiasme Pengunjung Pameran .....	44
Gb.37. Antusiasme Pengunjung Pameran .....	44
Gb.38. Respon Pengunjung Pameran .....	45
Gb.39. Respon Pengunjung Pameran .....	45
Gb.40. Respon Pengunjung Pameran .....	46

MERCU BUANA

## DAFTAR TABEL

Tb.1. Biaya Perancangan <i>Board Game</i> BALAJUANG .....	9
Tb.2. Macam – macam warna dan presepsi nya .....	21



## DAFTAR LAMPIRAN

Gb.1. Kartu Asistensi Tugas Akhir .....	3
Gb.2. Lembar penilaian hasil siding Tugas Akhir .....	7

