

TUGAS AKHIR

DESAIN BOARDGAME NUSANTARA FANTASY

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



PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK GRAFIS & MULTIMEDIA
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2015



MERCU BUANA

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

Q

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Novi Irmawati

Nomor Induk Mahasiswa : 41909120018

Program Studi : Desain Produk

Fakultas : Desain dan Seni kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan kerja asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar kesarjanaan saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat di pertanggung jawabkan sepenuhnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Jakarta, 10 Agustus 2015

Yang membuat pernyataan



Novi Irmawati

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

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

Semester : Ganjil

Tahun Akademik : 2014/2015

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

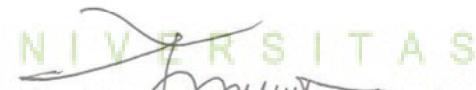
Judul Tugas Akhir : DESAIN BOARDGAME NUSANTARA FANTASY

Disusun oleh :

Nama : Novi Irmawati
NIM : 41909120018
Jurusan/ProgramStudi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 4 July 2015.

Pembimbing

UNIVERSITAS

MERCU BUANA
Hady Soedarwanto, ST., M.Ds
Jakarta, 10 Agustus 2015

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir



Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

Mengetahui,
Kaprodi Desain Produk


Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

Kata Pengantar

Segala puji dan syukur saya ucapkan kepada Allah SWT. Atas segala limpahan rahmat-Nya sehingga dapat terselesaikan tugas akhir Desain Permainan papan dengan judul " Nusantara Fantasy" beserta dengan buku laporan ini.

Penulisan laporan tugas akhir ini merupakan syarat kelulusan menjadi Sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Desain Produk, fakultas desain dan seni kreatif unifersitas mercu buana.

Tugas Akhir ini terselesaikan berkat doa dan dukungan dari pihak-pihak yang sangat membantu. Oleh karena itu saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Hady Soedarwanto, ST.MDs., selaku Kaprodi Jurusan Desain Produk, Universitas Mercu Buana dan dosen pembimbing dan yang senantiasa sabar memberi dukungan, arahan dan motivasi hingga terselesaiannya Tugas Akhir.
2. Mama, Papa dan adik tercinta.
3. Teman seperjuangan di Desain Produk : Rinaldy, Mercu Ranger , Ikha, Narti, Teman-teman komunitas Boargame Indonesia, dan semuanya yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

Penyusunan laporan tugas akhir ini penulis mengetahui masih jauh dari sempurna, dengan segala kekurangan yang penulis miliki. Oleh karena itu penulis mohon maaf atas segala hati menerima kritik dan saran yang membangun.

Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan serta pengetahuan tentang permainan tradisional dan permainan papan masa kini kepada penulis khususnya, dan juga kepada para pembaca pada umumnya.

Jakarta, 10 Agustus 2015

Penulis

Novi Irmawati

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBARAN PERNYATAAN	ii
LEMBARAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Pemilihan Studi	1
II METODE PERANCANGAN	3
A. Orisinalitas (<i>State of Art</i>)	3
B. Kelompok Pengguna Produk	4
C. Tujuan dan Manfaat	5
D. Relevansi dan Konsekuensi Studi	6
E. Skema Proses Kerja	13
III DATA DAN ANALISAPERANCANGAN	16
A. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan	16
B. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Estetika Produk Rancangan	20
C. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Teknis Produk Rancangan	23
D. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Ekonomi Produk Rancangan ...	27

IV KONSEP PERANCANGAN.....	32
A. Tataran Lingkungan / Komunitas.....	32
B. Tataran System	33
C. Tataran produk	36
D. Tataran Elemen	41
V PAMERAN	53
A. Desain Final	53
B. Konsep Pameran	60
C. Saran dan Kritik Pengunjung.....	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	63



DAFTAR GAMBAR

1.Referensi Desain.....	3
2.1 Mesin Bubut.....	8
2.2 Mesin Pemotong Kayu.....	8
2.3 Mesin Amplas Kayu.....	9
2.4 Alat Semprot Cat.....	9
2.5 Mesin Kompresor.....	9
2.6 Black board	10
2.7 Kayu Mahoni	10
2.8 Paper sticker	11
2.9 Cairan Resin.	11
2.10 Skema Proses Kerja	13
3.1 4 Elemen	20
3.2 Peta Nusantara	21
3.3 Tombak Pedang Dan Panah	22
3.4 Kartu Permainan.....	22
3.5 Ref Bendera Kerajaan Game of Thrones	23
3.6 Kayu Mahoni	25
3.7 Kertas Art Paper.....	25
3.8 Kertas Korean Cloth	26
3.9 Kertas stiker	26



4.1 Kumpulan Koleksi permainan papan	32
4.2 Event / Pameran.....	34
4.3 Tournament Boardgame	34
4.4 Nusantara Fantasy	35
4.5 Papan, Kartu dan Pion	36
4.6 Sketsa Perancangan pion	37
4.7 Sketsa Perancangan papan	37
4.8 Sketsa Perancangan kartu	38
4.9 Sketsa Perancangan peta	38
4.10 Hasil Perancangan pion	39
4.11 Hasil Perancangan peta	39
4.12 Hasil Perancangan kartu	40
4.13 Hasil Perancangan papan	40
4.14 Color	43
4.15 Color	44
4.16 Color	44
4.17 Color	45
4.18 Color	45
4.19 Referensi pion Ralic Boardgame	46
4.20 Bendera 4 elemen	47
4.21 Karakter Elemen Api (AGNI)	47

4.22 Karakter Elemen Api (AGNI)	47
4.23 Karakter Elemen Api (TIRTA)	47
4.24 Karakter Elemen Api (PAWANA)	48
4.25 Karakter Elemen Api (BHUMI)	48
4.26 Referensi peta Risk Boardgame	49
4.27 Peta Nusantara Fantasy	49
4.28 Referensi Kartu	50
4.29 Kartu Kerajaan Nusantara Fantasy	50
4.30 Kartu Senjata Nusantara Fantasy	51
4.31 Referensi papan catur	51
4.32 Referensi Congklak	52
4.33 Papan permainan Nusantara Fantasy	52
5.1 Display Boardgame	53
5.2 Pion.....	54
5.3 Kartu daerah	55
5.4 Kartu Senjata	57
5.5 Peta permainan	58
5.6 Papan permainan	59
5.7 Poster dan stiker	60
5.8 Suasana Pameran	61