



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF UNTUK *COLLECTIVE ART* KEDUTAAN BESAR BEKASI



Diajukan Sebagai Persyaratan Kelulusan
Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis
Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan
Politeknik Negeri Jakarta

Oleh:

Annisa Putri Hasetyany
5017020045

JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
DEPOK
2021



LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

1. Judul Tugas Akhir : Perancangan *Board Game* Edukatif untuk *Collective Art* Kedutaan Besar Bekasi
2. Penulis
 - a. Nama : Annisa Putri Hasetyany
 - b. NIM : 5017020045
3. Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan
4. Program Studi : Desain Grafis

Depok, 6 Agustus 2021

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds

NIP. 199005112019032019

Dosen Pembimbing II

Muchliyanto, M.Psi

NIP. 520000000000000078

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BOARD GAME EDUKATIF UNTUK COLLECTIVE ART KEDUTAAN BESAR BEKASI

Oleh:

ANNISA PUTRI HASETYANY

NIM: 5017020045

Disahkan:

Depok, 20 Agustus 2021

Penguji I

Penguji II

Dwi Agnes Natalia Bangun, S.Ds., M.Ds

NIP: 198812152018032001

Sujendro Hery Nugroho, M.Si

NIP: 520000000000000263

Ketua Jurusan Teknik Grafika Penerbitan



Dr. Wiwi Prastiwinanti, M.M

NIP. 196407191997022001



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, menyatakan bahwa Tugas Akhir berjudul:

Perancangan Board Game Edukatif untuk Collective Art Kedutaan Besar Bekasi

Adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi, dan atau sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah Tugas Akhir ini, dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Apabila pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya siap menerima sanksi akademik yang berlaku.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Depok, 6 Agustus 2021

Yang menyatakan

Amisa Putri Hasetyany

NIM. 5017020045



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan Laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRAK

Kebiasaan nongkrong atau kongkow menjadi fenomena gaya hidup yang sering dijumpai pada kota-kota besar. Seiring dengan berkembangnya gaya hidup tersebut, banyak berdiri kafe-kafe, ruang seni, dan ruang berekspresi dengan menunjukkan keunikannya masing-masing. Salah satu ruang berekspresi tersebut adalah Kedutaan Besar Bekasi atau biasa disebut Kedubes Bekasi. Ruang berekspresi yang mengusung tema Bekasi ini, ingin mengedukasi para pengunjungnya tentang Bekasi dengan cara yang menyenangkan. *Board game* dipilih untuk menjawab permasalahan tersebut dikarenakan *board game* merupakan media pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik pengunjung Kedubes Bekasi. Dalam perancangan *board game* edukatif ini, digunakan *design thinking* untuk metode riset desain. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini dengan wawancara, observasi, studi literatur dan dokumentasi. Hasil yang didapatkan dalam perancangan ini adalah *board game* edukatif yang mengangkat tema ceria khas anak muda. *Board game* edukatif ini diharapkan dapat menjadi media edukasi anak muda lebih mengenal daerah Bekasi dengan cara yang menyenangkan.

Kata kunci: Board Game, Konsep Visual, Bekasi, Ceria, Ilustrasi.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan Laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRACT

The habit of hanging out is a lifestyle phenomenon that is often found in big cities. Along with the development of this lifestyle, there are many cafes, art spaces, and spaces of expression that show their uniqueness. One of the spaces for expression is Kedutaan Besar Bekasi or commonly known as the Kedubes Bekasi. This expression space, which carries the Bekasi theme, wants to educate its visitors about Bekasi in a fun way. The board game was chosen to answer these problems because the board game is a fun learning media and is in accordance with the characteristics of visitors to the Bekasi Embassy. In designing this educational board game, design thinking is used for design research methods. Data collecting methods used in this design are interviews, observations, literature studies and documentation. The data analysis method used is SWOT, to look for weaknesses, strengths, threats, and opportunities in this design. The result obtained in this design is an educational board game with a cheerful theme typical of young people. This educational board game is expected to be a media for educating young people to know more about the Bekasi area in a fun way.

Key word: *Board Game, Visual Concept, Bekasi, Fun, Illustration*

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan berkah, rahmat, dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian dan laporan tugas akhir yang berjudul Perancangan *Board Game* Edukatif untuk *Collective Art* Kedutaan Besar Bekasi dengan baik. Tidak lupa juga saya ucapkan banyak terimakasih kepada ibu saya yang selalu memberikan doa dan dukungan selama saya melakukan penelitian dan perancangan hingga menyelesaikan laporan ini.

Pada kesempatan ini, saya juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu saya selama masa pelaksanaan praktik kerja lapangan maupun dalam penyusunan laporan. Saya menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Dr.sc. H. Zainal Nur Arifin, Dipl-Ing, HTL., M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dra. Wiwi Prastiwinarti, S.Si, M.M selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Ibu Anggi Anggarini, M.Ds selaku ketua Program studi Desain Grafis.
4. Ibu Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds selaku dosen pembimbing teknis dalam perancangan tugas akhir ini.
5. Teman-teman dari Kedutaan Besar Bekasi khususnya Mas Nadhif dan Bang Alan yang memberikan saya kesempatan berkarya untuk Kedutaan Besar Bekasi.
6. Kepada teman-teman DGAⁿjuay yang telah menemani selama empat tahun masa kuliah.
7. Kepada Isnaini, Naimah, Nadira dan Syauqi yang sudah menemani dan bekerja sama selama masa pengerjaan laporan tugas akhir ini.
8. Kepada Miftah dan Nabila yang sudah bersedia untuk menjadi responden untuk bahan consumer insight



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan Laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

9. Miss Sari, Firanda, Ishmah dan Tarisyah yang tidak henti memberi semangat dan doa.
10. Mushthofa Kamal yang sudah menemani dan banyak membantu dari awal hingga laporan tugas akhir ini selesai dibuat.

Saya menyadari bahwa penyusunan laporan tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Untuk itu saya memohon maaf yang sebesar-besarnya bila ada salah dan mengharapkan saran serta kritik yang membangun dari berbagai pihak. Akhir kata saya mengharapkan laporan tugas akhir ini bermanfaat bagi pembaca.

Depok, 6 Agustus 2021

Annisa Putri Hasetyany

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR_PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan	3
1.4.1 Tujuan Perancangan	3
1.4.2 Manfaat Perancangan.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II.....	5
LANDASAN PERANCANGAN.....	5
2.1 Board Game	5
2.1.1 Jenis-Jenis Board Game.....	5
2.1.2 Mekanisme Board game	6
2.1.3 Manfaat Board Game.....	7
2.1.4 Material Board Game.....	8
2.2 Elemen Desain pada Board Game	9
2.2.1 Titik (Dot).....	9
2.2.2 Garis (Line).....	10
2.2.3 Bentuk (Shape)	11
2.2.4 Ruang (Space).....	12
2.2.5 Tekstur (Texture)	13
2.2.6 Warna (Color).....	14
2.3 Prinsip Desain pada Board game	17
2.4 Ilustrasi pada Board Game.....	20



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.5	Tipografi dalam Board Game	23
2.6	Layout pada Board Game	28
2.7	Karakteristik Dewasa Muda.....	31
2.8	Design Thinking.....	31
BAB III.....		33
METODE PERANCANGAN		33
3.1	Metode Riset Desain	33
3.2	Metode Penelitian	34
3.3	Data dan Fakta	35
3.4	Analisis Data dan Fakta	46
3.5	Arahan Kreatif	52
BAB IV.....		55
PEMBAHASAN		55
4.1	Konsep Permainan	55
4.2	Visualisasi Konsep.....	57
4.3	Testing	82
4.4	Pertimbangan Produksi	84
BAB V.....		88
PENUTUP		88
5.1	Simpulan.....	88
5.2	Saran	89
DAFTAR REFERENSI.....		90
LAMPIRAN		92



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Boardgame for Christmast	10
Gambar 2. 2 Mr. Bacon Big Adventure	11
Gambar 2. 3 The Settlers of Catan.....	12
Gambar 2. 4 War of The Ring.....	12
Gambar 2. 5 Jumanji Boardgame.....	13
Gambar 2. 6 Catan Boardgame	14
Gambar 2. 7 Warna Additive	15
Gambar 2. 8 Warna Additive	16
Gambar 2. 9 Hue, Saturation, & Value Warna	16
Gambar 2. 10 Monopoly Boardgame.....	18
Gambar 2. 11 Risk Boardgame	18
Gambar 2. 12 Three Arctic Boardgame	19
Gambar 2. 13 Space Boradgame.....	20
Gambar 2. 14 Dungeon & Dragons Boardgame	22
Gambar 2. 15 Risk Boardgame	23
Gambar 2. 16 Monopoly: Super Mario edition.....	23
Gambar 2. 17 Catan board game.....	24
Gambar 2. 18 Monopoly for losers	25
Gambar 2. 19 Everdell board game.....	25
Gambar 2. 20 Dixit board game	26
Gambar 3. 1 Dokumentasi Ruangn Kedubes Bekasi	35
Gambar 3. 2 Dokumentasi Ruangn Kedubes Bekasi	35
Gambar 3. 3 Dokumentasi Ruangn Kedubes Bekasi.....	36
Gambar 3. 4 Dokumentasi Ruangn Kedubes Bekasi	36
Gambar 3. 5 Dokumentasi Ruangn Kedubes Bekasi	36
Gambar 3. 6 Dokumentasi Ruangn Kedubes Bekasi	36
Gambar 3. 7 Dokumentasi Kegiatan Kedubes Bekasi	37
Gambar 3. 8 Dokumentasi Kegiatan Kedubes Bekasi	37
Gambar 3. 9 Dokumentasi Kegiatan Kedubes Bekasi	37
Gambar 3. 10 Dokumentasi Kegiatan Kedubes Bekasi	37

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 3. 11 Dokumentasi Kegiatan Kedubes Bekasi	37
Gambar 3. 12 Observasi Pengunjung Kedubes Bekasi.....	39
Gambar 3. 13 Dokumentasi Observasi Pengunjung Kedubes Bekasi.....	40
Gambar 3. 14 Dokumentasi Observasi Pengunjung Kedubes Bekasi.....	40
Gambar 3. 15 Dokumentasi Observasi Pengunjung Kedubes Bekasi.....	41
Gambar 3. 16 Dokumentasi Observasi Pengunjung Kedubes Bekasi.....	41
Gambar 3. 17 Dokumentasi Observasi Pengunjung Kedubes Bekasi.....	41
Gambar 3. 18 Dokumentasi Observasi Pengunjung Kedubes Bekasi.....	41
Gambar 3. 19 Dokumentasi observasi memainkan monopoli	42
Gambar 3. 20 Dokumentasi observasi memainkan monopoli	42
Gambar 3. 21 Dokumentasi observasi memainkan monopoli	42
Gambar 3. 22 Dokumentasi Observasi Board Game Competitor	42
Gambar 3. 23 Dokumentasi Observasi Board Game Competitor	43
Gambar 3. 24 Monopoly world edition.....	45
Gambar 3. 25 Board Game Balap Kuliner	46
Gambar 4. 1 Mindmap	60
Gambar 4. 2 Moodboard	62
Gambar 4. 3 Sketsa alternatif playmat 1	63
Gambar 4. 4 Sketsa alternatif playmat 2	64
Gambar 4. 5 Sketsa alternatif playmat 3	64
Gambar 4. 6 Sketsa bagian depan playmat	65
Gambar 4. 7 Sketsa alternatif playmat 3	66
Gambar 4. 8 Sketsa referensi kemasan 1	67
Gambar 4. 9 Sketsa referensi kemasan 2	67
Gambar 4. 10 Sketsa referensi kemasan 3	67
Gambar 4. 11 Sketsa playmat terpilih	68
Gambar 4. 12 Sketsa kartu terpilih	68
Gambar 4. 13 Sketsa referensi kemasan terpilih.....	69
Gambar 4. 14 Colored playmat	71
Gambar 4. 15 Colored playmat 2	72
Gambar 4. 16 Colored card	72



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4. 17 Colored Packaging	73
Gambar 4. 18 Mock up Pouch	73
Gambar 4. 19 Desain buku petunjuk.....	74
Gambar 4. 20 Desain buku petunjuk 2.....	74
Gambar 4. 21 Desain buku petunjuk 3.....	74
Gambar 4. 22 Desain pion.....	75
Gambar 4. 23 Desain token dan check point	75
Gambar 4. 24 Ilustrasi.....	76
Gambar 4. 25 Font Helvetica	77
Gambar 4. 26 Hand writing	77
Gambar 4. 27 Mock up board game main di bekas	78
Gambar 4. 28 Prototype board game	78
Gambar 4. 29 Prototype Kemasan 1	79
Gambar 4. 30 Prototype Kemasan 2	79
Gambar 4. 31 Prototype Token point.....	79
Gambar 4. 32 Prototype katu tilang 1	79
Gambar 4. 33 Prototype katu tilang 2	79
Gambar 4. 34 Prototype katu tol dan kali	79
Gambar 4. 35 Prototype kartu tol.....	80
Gambar 4. 36 Prototype buku petunjuk	80
Gambar 4. 37 Prototype Pion.....	80
Gambar 4. 35 Prototype pouch.....	80



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan Laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persepsi warna.....	17
Tabel 3. 1 Matriks Swot	48
Tabel 3. 2 Tabel Creative Brief.....	48





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan Laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Hasil Wawancara 1
- Lampiran 2. Hasil Wawancara 2
- Lampiran 3. Form Bimbingan 1
- Lampiran 4. Form Bimbingan 2





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritikan atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini kegiatan nongkrong atau kongko sudah menjadi gaya hidup yang sering ditemukan di antara kalangan remaja hingga dewasa khususnya di kota-kota besar. Kongko dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti beberapa orang yang berkumpul duduk santai dengan pembicaraan yang tidak menentu ujung pangkalnya (dalamkbbi.web.id).

Menurut Philip Kotler, gaya hidup merupakan perilaku yang ditunjukkan seseorang melalui aktivitas, minat dan opini yang menunjukkan citra diri dan merefleksikan status sosialnya (dalam Kabalmay, 2017). Fenomena tersebut dapat kita lihat dengan banyaknya kafe yang berdiri hampir di setiap sudut jalan di kota-kota besar. Para pemuda memilih kafe sebagai tempat untuk kongko atau berkumpul bersama teman-teman dengan alasan tempat yang nyaman dan *prestige* yang didapatkan dari cap masyarakat yang menilai bahwa pemuda yang sering kongko di kafe adalah anak yang gaul dan keren. Salah satu tempat berkumpul yang sering dikunjungi oleh anak muda adalah Kedubes Bekasi.

Kedutaan Besar Bekasi atau biasa disebut Kedubes Bekasi, merupakan sebuah *collective art* yang didirikan oleh sekelompok seniman yang berdomisili di Bekasi. Sebagai *collective art*, Kedubes Bekasi memiliki beragam kegiatan dan ruang untuk berekspresi. Para pengunjung biasanya menikmati beragam karya seni yang disajikan dan berkongko.

Pengunjung Kedutaan Besar Bekasi mayoritas adalah kalangan dewasa muda. Kebiasaan yang kerap dilakukan anak muda ketika kongko bersama teman-temannya adalah berbincang tanpa arah tujuan, menikmati kopi, mendengarkan musik, bermain gim bersama dan banyak hal lainnya. Hal ini membuat Kedubes Bekasi memiliki kelas sosial tersendiri karena para anggota atau pengunjungnya memiliki nilai, minat, dan tingkah laku yang sama (dalam Kabalmay, 2017).



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Sebagai tempat yang kental membawa nama Bekasi, Kedubes Bekasi ingin membuat tempat tersebut tak hanya sekedar tempat berkumpul saja tetapi juga ingin lebih mengedukasi tentang Bekasi dengan cara yang menyenangkan dan dapat dilakukan saat berbincang dan berkumpul bersama teman-teman.

Kedubes bekasi ingin membuat sebuah media edukasi yang dapat memperkenalkan para pengunjungnya tentang tempat ataupun makanan dari bekasi. Hal ini dikarenakan kerap kali pengunjung merasa bingung dengan tempat-tempat dan budaya yang ada dibekasi saat mereka sedang berbincang bersama. Alasan lain Kedubes Bekasi ingin membuat media edukatif yang menyenangkan adalah, Kedubes Bekasi hanya ramai pada saat adanya *event* yang berlangsung dan hanya kafe saja yang buka dengan sedikit pengunjung saat hari biasa atau saat tidak ada *event* sehingga teman-teman Kedubes Bekasi ingin membuat daya tarik baru dengan menghadirkan permainan yang menyenangkan dan berisi edukasi. Berdasarkan hal tersebut, membuat *board game* atau permainan papan menjadi solusi yang tepat.

Mayoritas pengunjung Kedutaan Besar Bekasi adalah dewasa muda dan senang menghabiskan waktu untuk beristirahat. Dilansir dari boardgame.id (2021), salah satu istirahat yang dapat dilakukan dengan menyenangkan bersama teman ataupun keluarga adalah bermain *board game*. Manfaat dari bermain *board game* untuk dewasa muda adalah dapat menghilangkan stress, meningkatkan fungsi otak, meningkatkan kreativitas, mempererat hubungan dan merasa lebih enerjik. Manfaat dari *board game* berisi nilai edukasi juga dipaparkan oleh Novak, menurutnya media *board game* digunakan karena anak muda dapat tereduksi dan termotivasi secara menyenangkan (dalam Salmy, Aryanto, Christianna, 2018).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan, maka rumusan masalah adalah bagaimana proses perancangan *board game* edukatif Kedubes Bekasi?



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Dalam penyusunan tugas akhir ini, ditentukan ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

- a. Proses perancangan *board game* Kedubes Bekasi.
- b. Proses penerapan prinsip dan elemen desain grafis pada *board game* Kedubes Bekasi.

1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Dalam penyusunan tugas akhir ini, ditentukan tujuan dan manfaat perancangan sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan pembahasan pada tugas akhir perancangan *board game* Kedubes Bekasi adalah sebagai berikut:

- a. Menjelaskan proses desain dalam perancangan *board game* untuk Kedubes Bekasi.
- b. Menerapkan teori yang digunakan dalam perancangan *board game* Kedubes Bekasi.

1.4.2 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dari perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

a. Manfaat Praktis

Perancangan *board game* Kedubes Bekasi bertujuan untuk mengedukasi para pengunjung tentang tempat-tempat ikonik serta informasi lain tentang Bekasi dengan cara yang menyenangkan, yang dapat pula dijadikan media promosi untuk menarik minat pengunjung.

b. Manfaat Teoritis

Pembuatan tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi referensi dan media informasi serta menjawab persoalan pada perancangan *board game* bagi peneliti selanjutnya maupun bagi mahasiswa desain.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan tugas akhir ini, diperlukan sistematika penulisan yang baik agar pembahasan dan pembuatan karya tugas akhir dapat terstruktur dan mudah dipahami. Oleh karena itu, terdapat lima bagian dalam sistematika penulisan yaitu:



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan mengenai latar belakang perancangan *board game* Kedubes Bekasi. Bab ini juga menjelaskan mengenai rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan dalam penyusunan tugas akhir ini.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai teori dasar yang digunakan sebagai pendukung dalam perancangan *board game* Kedubes Bekasi dalam penyusunan tugas akhir ini. Landasan teori yang digunakan adalah teori desain grafis secara umum, yaitu: unsur desain grafis, prinsip desain grafis, tipografi, dan *layout*. Serta menggunakan teori khusus yang terkait judul perancangan, yang membahas seputar teori *board game* dan karakteristik dewasa muda.

BAB III METODE PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai cara-cara penelitian, yaitu: metode pengumpulan data, metode riset desain, analisis data dan fakta, serta arahan kreatif untuk memperoleh data dan informasi yang akurat sebagai kebutuhan perancangan tugas akhir ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses perancangan *board game* Kedubes Bekasi. Bab ini juga berisikan proses desain mulai dari menentukan konsep visual dengan metode *mindmap*, *moodboard*, dan sketsa. Kemudian proses desain yang meliputi desain komprehensif beserta penjelasan elemen dan prinsip yang dipakai lalu menentukan desain yang terpilih. Dan langkah terakhir adalah pengaplikasian *elemen key visual* pada media pendukung, serta pertimbangan produksi media utama.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan hasil perancangan *board game* Kedubes Bekasi serta saran dari laporan tugas akhir yang telah disusun.

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan *board game* edukatif yang dibuat dalam laporan penulisan tugas akhir ini dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Proses perancangan *board game* edukatif dirancang sesuai dengan arahan kreatif yang dikembangkan menjadi *key message* dan *tone and manner* yang didapat dari *mindmap*. Hasil dari *key message* dan *tone and manner* yang didapat dari *mindmap* dikembangkan menjadi *key visual* dengan *moodboard*. Konsep pada *board game* main di Bekasi adalah ilustrasi *hand drawing* dengan warna ceria khas anak muda. Setelah proses *brainstorming* dengan *mindmap* dan *moodboard*, proses dilanjutkan pada tahap sketsa alternatif. Pada tahap sketsa alternatif dibuat beberapa sketsa referensi untuk komponen-komponen *board game* yang nantinya akan dipilih satu sebagai desain terpilih dan akan dilanjutkan hingga *final artwork* dan *prototype*.
2. Dalam perancangan desain *board game* main di Bekasi ini menggunakan elemen desain yang meliputi bentuk geometris untuk kotak kartu tilang yang berbentuk persegi panjang serta token dan lantai *playmat* yang berbentuk lingkaran. Bentuk organik digunakan untuk menggambarkan objek-objek dalam *board game* main di Bekasi karena *board game* ini menggunakan gaya ilustrasi *hand drawing* sehingga bentuk yang dihasilkan bersifat bebas dan fleksibel.
3. Prinsip desain yang digunakan dalam *board game* ini berupa prinsip keseimbangan asimetris yang ada pada pola lantai *playmat* dan kartu kali sedangkan keseimbangan simetris digunakan pada kartu tol dan kartu tilang. Irama dalam prinsip desain digunakan pada pola alur jalan *board game* yang membentuk huruf B sebagai inisial Bekasi.
4. Pengaplikasian elemen visual dengan *tone and manner* yang sama dgn media utama juga diterapkan pada komponen pendukung *board game* yaitu

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



kemasan dan buku petunjuk yang berguna sebagai pelindung *board game* dan sebagai acuan cara bermain.

5.2 Saran

Berdasarkan proses perancangan *board game* main di Bekasi maka saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. *Board game* main di Bekasi dapat dikembangkan menjadi beberapa versi seperti versi khusus kabupaten, makanan khas dan budaya lainnya. Sehingga makin banyak media edukasi menyenangkan yang dapat disajikan kepada para dewasa muda agar lebih mengenal Bekasi.
2. Desainer grafis dapat mencari informasi lebih luas dengan media sosial ataupun grup komunitas untuk pengumpulan data sehingga data yang didapatkan lebih luas dan sesuai dengan kriteria target market.
3. Penting untuk desainer mempelajari penentuan konsep permainan dan memperbanyak referensi baik dari referensi lokal maupun internasional sehingga bisa mendapatkan ide yang banyak dan kreatif.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Anggraini, L., & Nathalia. K. (2018). *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia.
- Dharma, L. A., & Darmawan, A. J. (2016). *Bahan Ajar Kursus dan Pelatihan Desain Grafis. Pengantar Desain Grafis*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Maharsi, I. (2018). *Ilustrasi*. Quantum
- Swasty, W. (2017). *Serba Serbi Warna: Penerapan Pada Desain*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya
- Wahyudi, N., & Satriyono, S. (2017). *Mantra Kemasan Juara*. Elex Media Komputindo.

Jurnal

- Amalina, S., Wahid, F., Satriadi, V. (2017). Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*, 2.
- Fajarizka, A., Rizkiantoro, R. E. (2016). Perancangan Board Game Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3 dan 4. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 2.
- Kabalmay, Y. A. (2017). *Cafe Addict: Gaya Hidup Remaja Perkotaan*. *Skripsi Thesis, Universitas Airlangga*, 2.
- Pariyani, I. R., & Rizkya, M. L. (2016). Psikologi Perkembangan (Periode Dewasa Awal 18-40). Universitas Negeri Walisongo
- Salmy, J. Q., Aryanto. H., & Christianna. A. (2018). Perancangan Board Game Mengenai Baik Buruknya Penggunaan Smartphone Bagi Remaja. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*, 2.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Internet

Guesehat.com. (2018). Board Game VS Video Game Mana yang Lebih Baik Untuk Kesehatan. <https://www.guesehat.com/board-game-vs-video-game-mana-yang-lebih-baik-untuk-kesehatan>

Vagansza. (2020). 51 Game Mekanik Yang Kerap Digunakan dalam Tabletop Game. <https://boardgame.id/51-game-mekanik-yang-kerap-digunakan-dalam-tabletop-game/>



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran I. Hasil Wawancara Klien



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Lampiran 1. Hasil Wawancara Klien

WAWANCARA 1

Narasumber : Iqbal Maulana – *Copywriter* Kedubes Bekasi
 Nadhif Akram – *Content* Desainer Kedubes Bekasi
 Waktu & Tempat : 19 May 2021 via Google Meet
 Keterangan : Wawancara langsung secara *online*

1. Pada saat kapan Kedubes Bekasi kedatangan banyak pengunjung?

Kedutaan Besar Bekasi adalah sebuah ruang seni yang memiliki beragam kegiatan seperti pameran, *live music*, *talkshow* dan lain-lain. *Event-event* tersebut diselenggarakan rutin tiap bulannya. Mayoritas pengunjung Kedubes Bekasi adalah mereka yang senang dengan dunia seni, maka dari itu mereka ramai mengunjungi Kedubes Bekasi saat adanya *event* yang berlangsung. Biasanya mereka akan datang beramai-ramai bersama dengan teman-temannya. Saat sedang tidak ada *event* yang berlangsung, Kedubes Bekasi tetap buka dan bisa didatangi untuk menikmati makanan ataupun minuman pada bagian Kantin Kedubes tetapi pengunjungnya tidak sebanyak saat sedang berlangsungnya *event*.

2. Bagaimana perilaku mayoritas pengunjung Kedubes Bekasi?

Mayoritas pengunjung Bekasi adalah penikmat seni ataupun seniman, mereka datang untuk menikmati pertunjukan seni yang disajikan pada *event-event* tertentu. Rata-rata pengunjung Kedubes Bekasi juga membawa teman-teman mereka. Disela-sela acara mereka memiliki kebiasaan untuk bercerita tentang hal yang menyenangkan, sejenak pekerjaan, bermain *game online* ataupun menyantap makanan dan minuman yang tersedia.

3. Mengapa diperlukan perancangan *board game* ini?

Berdasarkan kebiasaan pengunjung Kedubes Bekasi yang hanya datang saat adanya *event*, perancangan *board game* ini diharapkan akan menjadi daya tarik baru agar para pengunjung akan datang pada hari-hari biasa diluar adanya *event*. Pengunjung Kedubes Bekasi juga tidak hanya datang dari Kota Bekasi tetapi dari luar bekasi seperti Jakarta, Depok dan Tangerang. Maka dari itu perancangan

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

board game ini pula diharapkan dapat menjadi saran edukasi yang memuat informasi tentang Bekasi dengan cara yang seru.

4. Apakah ada *tone and manner* khusus dari Kedubes untuk *board game* ini?

Kedubes Bekasi merupakan ruang seni kolektif yang memberikan kesempatan pada siapa saja untuk berkreatifitas. Kedubes Bekasi tidak memiliki Batasan-batasan khusus untuk mereka yang ingin berkreatifitas di Kedubes Bekasi. Setiap seniman ataupun desainer bebas menggunakan gaya khas mereka masing-masing. Namun diberikan masukan untuk perancangan *board game* ini, bahwa pengunjung bekasi mayoritas adalah usia dewasa muda, maka perlu diperhatikan gaya visual yang cocok untuk target market.

5. Mandatory elemen apa saja yang harus ada dalam *board game* ini?

Mandatory element yang diperlukan adalah logo Kedutaan Besar Bekasi dan font Helvetica.



Lampiran II. Hasil Wawancara Consumer



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 2. Hasil Wawancara Consumer

WAWANCARA 2

Narasumber : Utari – 18 tahun, Kota Depok
 Raihan – 19 tahun, Kota Jakarta
 Chandra – 23 tahun, Kota Depok
 Miftah – 22 tahun, Kota Bekasi
 Nadira – 22 tahun, Kota Bogor
 Nabila – 23 tahun, Kota Tangerang
 Taufan – 23 tahun, Kota Jakarta

Waktu & Tempat : 19- 23 May 2021 via *Whatsapp*

Keterangan : Wawancara tidak langsung

1. Apa *board game* favorit kamu?

Utari : *Board game* favorit Utari adalah monopoli.

Raihan : *Board game* favorit Raihan adalah monopoli

Chandra : Chandra menyebutkan tidak ada *board game* khusus yang menjadi favoritnya, selama *board game* itu mudah di pelajari dan ada teman untuk bermain, ia menyukai *board game* tersebut.

Miftah : *Board game* favorit Miftah adalah ludo dan monopoli

Nadira : *Board game* favorit Nadira adalah *scrabble*

Nabila : *Board game* favorit Nabila adalah ular tangga dan othello

Taufan : *Board game* favorit Taufan adalah ular tangga, monopoli dan catur

2. Apa alasan kamu ingin terus memainkan *board game*?

Utari : Menurut utari bermain *board game* menyenangkan karena dapat menghabiskan waktu bersama teman-teman dan berinteraksi dengan lebih seru.

Raihan : Menurut Raihan karena *board game* merupakan permainan yang menyenangkan.

Chandra : Menurut Chandra, ia menjadi adiktif bermain *board game* karena dapat menghabiskan waktu bersama teman-teman dengan



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

menyenangkan, dan mendapatkan teman-teman baru dalam komunitas *board game*.

Miftah : Miftah tidak memiliki alasan khusus karena ia lebih menyukai bermain *card game* dibanding *board game*.

Nadira : Bermain *board game* menyenangkan dan membuatnya merasa teruji.

Nabila : Menurut Nabila ia senang bermain *board game* dengan peraturan yang mudah.

Taufan : Taufan merasa lebih senang saat bermain *board game* karena memiliki wujud asli dibanding permainan yang ada dalam gawai.

3. Apa kesulitan yang kamu rasakan saat bermain *board game*?

Utari : Kesulitan yang Utari rasakan adalah seringkali komponen permainan hilang sehingga sulit untuk melanjutkan permainan.

Raihan : Kesulitan yang Raihan rasakan saat bermain *board game* adalah ketika dirinya tidak beruntung dan menjadi kalah.

Chandra : Kesulitan yang dirasakan Chandra adalah ketika instruksi permainan sulit untuk dimengerti.

Miftah : Kesulitan yang dirasakan Miftah saat bermain *board game* adalah ketika ia harus memahami peraturan permainan baru.

Nadira : Kesulitan yang dirasakan Nadira saat bermain *board game* adalah komponen yang sering berantakan saat tidak sengaja tersentuh dan tergeser.

Nabila : Kesulitan yang Nabila rasakan adalah di dalam *board game* tidak dapat memuat banyak informasi seperti permainan dalam gawai.

Taufan : Kesulitan yang Taufan rasakan adalah *board game* membutuhkan tempat yang cukup luas dan sulit dibawa kemana-mana.

4. Apa yang kamu rasakan setelah bermain *board game*

Utari : Utari mengatakan bahwa setelah bermain *board game* ia merasa senang karena menghabiskan waktunya dengan berkualitas.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Raihan : Raihan merasa lebih senang setelah bermain *board game* dan dapat menghabiskan waktu lebih berkualitas bersama teman ataupun keluarga.

Chandra : Efek yang Chandra rasakan setelah bermain *board game* adalah ia semakin penasaran dengan *board game* lainnya dan ingin terus mengeksplorasi.

Miftah : Setelah bermain *board game*, Miftah merasa lebih memahami tentang mengatur strategi.

Nadira : Nadira merasa senang setelah bermain *board game*.

Nabila : Nabila merasa lebih senang setelah bermain *board game* karena dapat menghabiskan waktu dengan teman dan keluarga.

Taufan : Taufan merasa senang setelah bermain *board game* karena dapat bernostalgia saat kecil ketika belum ada gawai.

5. Apa board game termudah untuk mu?

Utari : *Board game* termudah untuk Utari adalah ular tangga

Raihan : *Board game* termudah untuk Raihan adalah ular tangga

Chandra : *Board game* termudah untuk Chandra adalah *box of answer*

Miftah : *Board game* termudah untuk Miftah adalah monopoli

Nadira : *Board game* termudah untuk Nadira adalah ular tangga

Nabila : *Board game* termudah untuk Nabila othello

Taufan : *Board game* termudah untuk Taufan ular tangga

6. Apa board game tersulit untuk mu?

Utari : *Board game* tersulit untuk utari adalah ludo

Raihan : *Board game* tersulit untuk Raihan adalah catur

Chandra : *Board game* tersulit untuk Chandra adalah *board game* yang berisikan persaingan

Miftah : *Board game* tersulit untuk Miftah adalah ludo

Nadira : *Board game* tersulit untuk Nadira adalah halma

Nabila : *Board game* tersulit untuk Nabila adalah monopoli

Taufan : *Board game* tersulit untuk Taufan adalah catur

Lampiran III. Form Bimbingan I



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA Annisa Putri Hasyany
NAMA PEMBIMBING Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds
JUDUL TUGAS AKHIR Perancangan boardgame edukatif untuk collective art Kedubes Bekasi

KETERANGAN:

1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang

BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	29 Maret 2021	berdiskusi tentang project utama serta turunan, (notes: membuat monopoli dengan memodifikasi sedikit rules yang efektif untuk edukasi tentang budaya bekasi) dan pemberian timeline (esp. bab 1-3 untuk sem pro)	menyusun bab 1 dan menyusun konsep rules permainan
2	2 April 2021	diskusi tentang penyebutan "kolektif" pada kedubes bekasi, untuk dicantumkan pada judul perancangan. (notes: masukan kegiatan dan ruang-ruang yang ada di kedubes bekasi, tuliskan dulu tentang anak muda lalu tempat nongkrong dalam latar belakang.)	mengkonfirmasi penyebutan kolektif art pada kedubes bekasi kepada teman-teman di kedubes bekasi. menyusun bab 1 dengan menceritakan tentang anak muda dan kebiasaan nongkrong, lalu dikaitkan dengan arahnya perkembangan cafe dan tempat nongkrong di kota-kota besar Indonesia.
3	19 April 2021	mereview bab 1 (notes: ada komentar pada google docx untuk memperbaiki kata-kata atau teori yang kurang pas)	merevisi bab 1 pada komentar yang sudah ditinggalkan dalam google docx
4	19 May 2021	mereview bab 1-3 (notes: [bab2] urutan teori ada yang belum pas, masukan teori board game dulu, baru desain dan karakteristik anak muda, masukan landasan teori design thinking. [bab3] menyusun strategi observasi, consumer insight dan wawancara pada klien dan juga konsumen)	merapikan urutan teori dalam bab 2, dan mencari landasan teori untuk board game, karakteristik anak muda dan design thinking. mewawancarai klien dan konsumen dengan pertanyaan yang sesuai
5	3 June 2021	membahas hasil sem pro dari pengujian	revisi mayor bab 1-3. (BAB 1: latar belakang dan rencana solusi kurang kuat.) (BAB 2: banyak teori board game dan referensi media board game) (BAB 3: jelaskan detail board game dan metodologi yang digunakan)
6	9 June 2021	membahas skema board game	approval skema board game dan melanjutkan diskusi dengan pihak klien
7	2 July 2021	asistensi bab 4 (konsep permainan, mekanismenya hingga mind map). membahas revisi bab 3 (metode penelitian dan product knowledge)	bab 4: membuat kartu penanda jika sudah melewati start. mind map masih bisa dipecah lagi untuk keyword ceria untuk menentukan key visual (typo, gaya desain, objek). buat moodboard yang mencakup warna, typo dan gaya ilustrasi. buat alternatif ilustrasi dan objek dalam board minimal 3. buat alternatif pion dengan bentuk landmark bekasi. bab 3: masukan metodologi penelitian (kualitatif dgn wawancara, observasi, literatur dan dokumentasi)
8	8 July 2021	asistensi moodboard	lebih diperlihatkan referensi tipografinya
9	23 July 2021	asistensi sketsa alternatif	dipilih alternatif ke-2 karena objek lebih stand out, desain kartu terpilih alternatif ke-1 karena setiap kartu ada perbedaan jenis ilustrasi. kemasan yang dipilih yang dapat di slide karena memiliki ukuran yang compact
10	27 July 2021	asistensi desain komprehensif	lanjutkan untuk mock up & persiapan sem nas
11	6 Agustus 2021	asistensi final	proposal di acc. lanjut pendaftar sidang

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran IV. Form Bimbingan II



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA Annisa Putri Hasetyany
NAMA PEMBIMBING Muchliyanto, M.Psi
JUDUL TUGAS AKHIR perancangan board game edukatif untuk kedubes bekas

KETERANGAN:

1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang

BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	3 juli 2021	latar belakang dibatasi hanya pada kemampuan untuk tugas akhir	buat batasan yang akan dicantumkan dan cantumkan kepentingan board game pada project ini
2	14 juli 2021	final project insight	fokuskan pada apa yang cukup dikerjakan dalam proyek TA ini. kerjakan apa yang bisa dikerjakan dulu. cari orang untuk bertukar pikiran dan cari acuan dalam membuat proyek yang sedang dikerjakan.
3			
4			
5			
6			
7			
8			

*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran V. Riwayat Hidup



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Curriculum Vitae ✨😊



"So.. Hai! My name is Annisa Putri Hasetyany or you can call me Nisa. I am a design student at State Polytechnic of Jakarta. I am a hard working person and loves to learn new things. Besides being a design student, i also make some videos on youtube and work as freelance designer. Nice to meet you!" 😊

Name : Annisa Putri Hasetyany
 Nickname : Nisa / Nisadayo
 Email : nsdy.co@gmail.com
 Phone : +62 899 37 000 19
 Address : Berkat Agung Village, blok.c1 rt.01/11 Jl.H.Tekel, Jatiluhur, Jatiasih, Kota Bekasi, 17425
 Date of birth : Jakarta, September 8th, 1999
 Social Media : Instagram : @nisadayo

Working Experience

- 2020 - 2021 : Intern Designer at PT Pertamina (persero)
- 2017 – present : Designer freelancer
- 2016 – 2017 : Art Tutor at Homeschooling Berkemas
- 2014 – 2015 : Collaborate with PT.Haula Toys on making moslem comic
- 2010 – 2013 : PT.Duta Nusantara as illustrator

Other Experiences

- 2020 :
- 1st place winner of Wardah #RiseWithRose review
 - Voucher Winner of #SelaluAdaBahagia Challenge
- 2019 :
- Volunteer for 'Bursa Kerja Politeknik Terpadu 2019' as Head of Design, Decoration and Documentation team.
 - Volunteer for 'PasaRame' as Head of Decoration Team.
 - Drawing Judges for 'ALKA : Ajang Lomba dan Kreatifitas Agama 2019'.
 - Volunteer for 'Seminar Softskill Politeknik Negeri Jakarta 2019' as Design team.
 - Drawing Judges for 'Pesantren Kilat SDIT Teladan Suci Ciracas'.
 - Volunteer for 'Career Development Center, Politeknik Negeri Jakarta' as Designer.

Education History

- 2017 – present : Undergraduate degree (D4) of Graphic Design School of Printing and publishing technology department of State Polytechnic of Jakarta.
- 2014 – 2016 : Senior High School, Homeschooling Berkemas, Pejaten, South Jakarta.
- 2013 – 2014 : Junior High School, School of Universe, Parung, Bogor.

Skills

- Manual Art & Crafting
- Digital Illustration
- Video Editing
- English

