



© 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**TUGAS AKHIR  
SPESIFIKASI DESAIN**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI PENGENALAN RAGAM  
DAN MANFAAT TEH INDONESIA DI KAFE HOUSE OF TEA**



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

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**  
Oleh:  
**Aqila Qilda**  
**1806421058**  
HALAMAN JUDUL

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK  
2022**



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

## LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

### LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Board Game* Mengenai Pengenalan Ragam dan Manfaat Teh Indonesia di Kafe House Of Tea

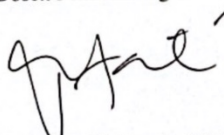
Penulis : Aqila Qilda

Jurusan : Teknik Grafika dan Penerbitan

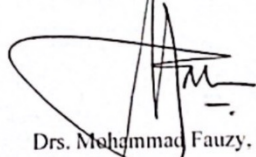
Program Studi : Desain Grafis

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan melalui proses bimbingan dan telah layak untuk mengikuti ujian sidang Tugas Akhir.

Depok, Juli 2022  
Menyetujui,  
Dosen Pembimbing I

  
Susilawati Thabrany, S.I.Kom., M.Si  
NIP.197209021995122001

Dosen Pembimbing II

  
Drs. Mohammad Fauzy, M.Psi  
NIP. 196003211997031001



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

### LEMBAR PENGESAHAN

#### PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI PENGENALAN RAGAM DAN MANFAAT TEH INDONESIA DI KAFE HOUSE OF TEA

Oleh:

Aqila Qilda

1806421058

Disahkan:

Depok, 2 Agustus 2022

Penguji I

Anggi Anggarini. M. Ds

NIP. 198503162010122002

Penguji II

MRR. Tiyas Maheni Dk, S.H., M.H

NIP. 197608241999032002

Ketua Jurusan

Teknik Grafika Penerbitan

Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M

NIP. 196407191997022001



## © 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

### PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul:

**Perancangan *Board Game* Mengenai Pengenalan Ragam dan Manfaat Teh Indonesia di Kafe House of Tea**

adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan 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 secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Depok, Juli 2022

Yang menyatakan,

  
  
Aqila Qilda

1806421058



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

Banyak masyarakat Indonesia yang masih belum mengetahui bahwa Indonesia memiliki banyak jenis-jenis teh. House of Tea hadir dengan visi ingin mengedukasi masyarakat Indonesia tentang ragam dan manfaat teh Indonesia. House of Tea sudah memiliki program untuk pengenalan teh Indonesia, program tersebut bernama Nyeduh, tetapi Nyeduh memiliki kuota yang cukup terbatas dan berbayar sehingga tidak semua pengunjung House of Tea dapat mengikuti program tersebut, Oleh karena itu, Pak Gunawan selaku owner House of tea berinisiatif untuk menciptakan media yang tetap dapat mengedukasi para pengunjungnya walaupun tidak bisa mengikuti program Nyeduh. *Board game* dipilih menjadi media yang paling tepat dikarenakan *board game* dapat mengedukasi dengan cara yang menyenangkan Perancangan *board game* dilakukan dengan metode pengumpulan data dan metode riset desain. Metode pengumpulan data dikumpulkan dengan wawancara, studi literatur, observasi, dokumentasi, dan kuesioner. Metode riset desain yang digunakan adalah *concepting, design & development* dan *testing*. Pada arahan kreatif, tone and manner yang terdapat pada *board game* mengenai pengenalan ragam dan manfaat teh Indonesia ialah *challenging, modern, dan nature*. Board game ini akan dimainkan di kafe House of Tea dan diharapkan dapat mengedukasi para pengunjung kafe House of Tea tentang ragam dan manfaat teh Indonesia.

**Kata kunci:** *Board Game Design, Ragam dan Manfaat Teh Indonesia, Permainan, Challenging.*



**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

## ABSTRACT

*Many Indonesians still do not know that Indonesia has many types of tea. House of Tea comes with a vision to educate the Indonesian people about the variety and benefits of Indonesian tea. House of Tea has a program for introducing Indonesian tea called Nyeduh. However, Nyeduh has a reasonably limited and paid quota, so not all House of Tea visitors can join the program. Therefore, Mr. Gunawan, as the owner of the House of Tea, took the initiative to create a media that can still educate the visitors even though they cannot participate in the Nyeduh program. Board games are the most appropriate media because board games can educate in a fun way. The board game design uses data collection and design research methods. Data collection methods collect through interviews, literature study, observation, documentation, and questionnaires. The design research methods are concept, design & development, and testing. In the creative direction, the tone and manner in the board game regarding introducing the variety and benefits of Indonesian tea are challenging, modern, and nature. This board game will be played at the House of Tea cafe and expect to educate visitors to the House of Tea cafe about the variety and benefits of Indonesian tea.*

**Kata kunci:** *Board Game Design, Variety and Benefits of Indonesian Tea, Games, Challenging*

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

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi saya kesempatan untuk menyelesaikan proposal tugas akhir dengan judul "Perancangan Board Game Mengenai Pengenalan Ragam dan Manfaat Teh Indonesia di Kafe House of Tea" dengan tepat waktu dalam kondisi sehat. Laporan Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Terapan Desain Grafis pada Prodi D4 pada Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan Politeknik Negeri Jakarta Tugas Akhir penelitian ini disusun atas Kerjasama dan berkat bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. sc. H. Zainal Nur Arifin, Dipl-Ing, HTL., M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Ibu 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 Susilawati Thabrany, S.I.Kom., M.Si selaku dosen pembimbing I dan
5. Bapak Drs. Mohammad Fauzy, M.Psi selaku dosen pembimbing II.
6. Para dosen dan Staff Teknik Grafika dan Penerbitan, khususnya Program Studi Desain Grafis atas ilmu yang telah diberikan kepada penulis.
7. Keluarga penulis, yang selalu mendukung penulis dengan kasih dan sayang.
8. Pak Satria Gunawan dan Kak Wulan selaku owner dari brand House of Tea
9. Seluruh Teman-teman DG8A yang selalu mendukung dalam menyusun laporan Tugas Akhir
10. Naila Raisya yang selalu mendukung, menemani, dan membantu untuk menyusun laporan Tugas Akhir.
11. Syafadilla Putra yang selalu memberikan semangat dukungan dan bantuan untuk menyusun Laporan Tugas Akhir.

Dukungan, nasihat, doa, serta bantuan yang diberikan tidak akan dilupakan oleh penulis. Adalah suatu kebahagiaan tersendiri untuk penulis dan akan selalu dikenang, yang kelak akan diceritakan kepada anak dan cucu. Semoga kebaikan



yang diberikan Bapak/Ibu, pasangan serta temanteman semua diganjar oleh Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari isi dan penyajiannya. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat dibutuhkan penulis supaya bisa lebih baik lagi. Semoga laporan ini bisa memenuhi tujuan yang diharapkan.

Depok, Juli 2022



Aqila Qilda

## © 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	v
ABSTRAK .....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
PRAKATA .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan .....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat .....	3
1.4.1 Tujuan Perancangan .....	3
1.4.2 Manfaat perancangan.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....</b>	<b>7</b>
2.1 Desain Grafis Pada Board Game.....	7
2.1.1 Definisi Board game .....	7
2.1.2 Prinsip-Prinsip Desain Grafis .....	8
2.2 <i>Board Game</i> .....	10
2.2.1 Jenis <i>Board game</i> .....	10
2.2.2 Metode Perancangan <i>Board game</i> .....	14
2.2.3 Manfaat <i>Board game</i> .....	18
2.2.4 Unsur-Unsur dalam <i>board game</i> .....	19
2.2.5 Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat <i>board game</i> .....	21
2.2.6 Material <i>Board Game</i> .....	22
2.3 Elemen Desain Grafis pada <i>board game</i> .....	23



**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

2.3.1	Garis .....	23
2.3.2	Bentuk .....	24
2.3.3	Warna .....	24
2.3.4	Tipografi .....	25
2.3.5	Ilustrasi .....	26
2.3.6	Grid .....	29
2.3.7	Layout .....	29
2.4	Kemasan Pada <i>Board Game</i> .....	30
2.4.1	Fungsi Pada Kemasan .....	30
<b>BAB III METODE PERANCANGAN .....</b>		<b>31</b>
3.1	Metode Riset Desain .....	31
3.2	Metode Penelitian .....	33
3.2.1	Wawancara .....	33
3.2.2	Studi Literatur .....	33
3.2.3	Observasi .....	33
3.2.4	Dokumentasi .....	34
3.2.5	Kuesioner .....	34
3.3	Data dan Fakta .....	36
3.3.1	Profil Klien .....	36
3.3.2	Data Tentang Teh .....	40
3.3.3	Data Tentang <i>Board Game</i> .....	42
3.4	Analisis Data dan Fakta .....	44
3.4.1	<i>Product Knowledge</i> .....	44
3.4.2	<i>Consumer Insight</i> .....	45
3.4.3	<i>Competitor Information</i> .....	48
3.4.4	SWOT .....	50
3.5	Arahan kreatif .....	52
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>54</b>
4.1	Mendapatkan Sebuah Ide .....	54
4.2	Tema vs Mekanik .....	54
4.3	Mengembangkan Ide .....	55
4.3.1	<i>Mindmap</i> .....	55
4.3.2	<i>Moodboard</i> .....	57



**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

4.4	Target Audiens .....	61
4.5	Prototype .....	61
4.5.1	<i>Gamplay flowchart</i> .....	61
4.5.2	<i>prototype</i> .....	63
4.6	Membuat Aturan Games .....	85
4.7	Testing .....	85
4.8	Pertimbangan produksi.....	86
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>89</b>
5.1	Kesimpulan.....	89
5.2	Saran.....	90
<b>DAFTAR REFERENSI .....</b>		<b>92</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>98</b>



**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 GAMBAR**

Gambar 2.2 Contoh Euro-Style Games.....	11
2.3 Contoh Deck-Building Games.....	12
2.4 Contoh Abstract Strategy Games.....	12
2.5 Contoh Strategy Games .....	13
2.6 Contoh Card-base Strategy Games .....	14
2.7 Pion .....	19
2.8 Contoh Penerapan Garis Pada Board Game .....	23
2.9 Contoh Warna Hue .....	24
2.10 Contoh Warna Value.....	24
2.11 Contoh Warna Saturation.....	25
2.12 Contoh Penerapan Font Futura .....	25
2.13 Contoh Penerapan Style Illustration Kartun .....	27
2.14 Contoh Penerapan Style Illustration Realis .....	27
2.15 Contoh Penerapan Style Illustration Semi Realis .....	28
2.16 Contoh Penerapan Style Illustration Hand-Drawn .....	28
3.1 Logo House of Tea.....	36
3.2 Kegiatan Nipak Tilas .....	38
3.3 Kegiatan Nipak Tilas .....	38
3.4 Produk Teh House Of Tea .....	39
3.5 Catatan .....	42
3.6 Bang! The Dice Game .....	43
3.7 Google meeting bersama kak Ferdian.....	44
3.8 Customer House of Tea .....	46
3.9 Customer House of Tea .....	46
3.10 logo What's Up Café .....	48
3.11 Logo Castle 8 .....	49
3.12 Logo Warunk Upnormal.....	49



**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

3.13 Customer Warunk Upnormal.....	50
3.14 Customer Warunk Upnormal 2.....	50
3.15 SWOT .....	51
4.1 Nama Permainan.....	54
4.2 Mindmap .....	54
4.3 Moodboard Konsep Visual .....	54
4.4 Moodboard Adult’s Problem .....	54
4.5 Moodboard Target Audiens .....	54
4.6 Moodboard Kemasan Board Game.....	60
4.7 Moodboard Layout Game.....	60
4.8 Sketsa Papan Permainan Alternatif 1.....	63
4.9 Sketsa Papan Permainan Alternatif 2.....	64
4.10 Sketsa Papan Permainan Alternatif 3.....	64
4.11 Sketsa Kemasan Permainan Alternatif 1.....	65
4.12 Sketsa Kemasan Permainan Alternatif 2.....	65
4.13 Sketsa Kemasan Permainan Alternatif 3.....	65
4.14 Sketsa Belakang kartu permainan alternatif 1.....	66
4.15 Sketsa Belakang kartu permainan alternatif 2.....	66
4.16 Sketsa Belakang kartu permainan alternatif 3.....	66
4.17 Desain Papan Permainan Terpilih.....	67
4.18 Desain Kemasan Permainan Terpilih.....	67
4.19 Desain Belakang Kartu Permainan Terpilih .....	68
4.20 Font Aubrey .....	69
4.21 Coloring Papan Permainan .....	70
4.22 Kode Warna Papan Permainan .....	70
4.23 Coloring Depan Kartu Kesempatan.....	72
4.24 Coloring Belakang Kartu Kesempatan .....	72
4.25 Kode Warna Belakang Kartu Kesempatan .....	72
4.26 Coloring Depan Kartu Pemain.....	73
4.27 Coloring Belakang Kartu Pemain .....	73



## © 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

4.28 Kode Warna Belakang Kartu Pemain .....	73
4.29 Coloring Token Check Point .....	74
4.30 Kode Warna Token Check Point .....	74
4.31 Coloring Pion .....	75
4.32 Kode Warna Pion .....	75
4.33 Coloring Rulebook .....	76
4.34 Kode Warna Rulebook .....	76
4.35 Coloring Kemasan .....	77
4.36 Kode Warna Kemasan .....	78
4.37 Coloring Design Pouch .....	78
4.38 Mock Up Kemasan 1 .....	79
4.39 Mock Up Kemasan 2 .....	79
4.40 Mock Up Papan Permainan .....	79
4.41 Mock Up Pion .....	79
4.32 Mock Up Kartu Pemain 1 .....	80
4.33 Mock Up Kartu Pemain 2 .....	80
4.34 Mock Up Kartu Kesempatan 1 .....	80
4.35 Mock Up Kartu Kesempatan 2 .....	80
4.36 Mock Up Rulebook .....	81
4.37 Mock Up Rulebook .....	81
4.38 Mock Up Token .....	81
4.39 Mock Up Pouch .....	81
4.40 Mock Up Setup Game .....	82
4.41 Ilustrasi .....	83
4.42 Font Aubrey .....	84
4.43 Font Caviar Dreams .....	84



**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

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Arahan Kreatif..... 53







**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 Lembar Bimbingan Tugas Akhir.....	98
2 Transkrip Wawancara.....	100
3 Hasil Kuesioner .....	101





**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 1 PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teh merupakan salah satu minuman yang sering dikonsumsi oleh masyarakat di Indonesia. Teh Indonesia diimpor dari berbagai negara, pada 2020 tercatat tidak kurang dari 58 negara yang menjadi pemasok teh di Indonesia. 5 besar negara antaranya adalah Vietnam, Kenya, India, Malaysia, dan Thailand (BPS, 2020). Impor-impor yang dilakukan seperti itu dapat mengancam para produsen lokal dalam penjualan teh yang mereka produksi.

Pak Satria Gunawan, selaku owner dari produk House of Tea adalah salah satu petani teh di Indonesia. Dalam perjalanannya sebagai petani, Pak Gunawan merasa petani di Indonesia kurang diuntungkan karena harga teh yang terus menurun, sementara biaya produksi yang tetap tinggi. Hal ini juga dibuktikan berdasarkan Badan Pusat Statistik dalam halaman berita BisnisNews.id pada 5 tahun terakhir produksi teh di dalam negeri mengalami penurunan (BisnisNews, 2021). Menurut Ketua Bidang Promosi Dewan Teh Indonesia, Ratna Soemantri, sekitar 80% teh yang dihasilkan petani Indonesia tidak memiliki merek (Harza et al., n.d.). Oleh karena itu, untuk mendongkrak produksi teh di Indonesia, Pak Gunawan membantu para petani untuk memasarkan tehnya melalui House of Tea.

House of Tea merupakan sebuah kafe yang berlokasi di Jakarta Selatan. House of tea menyediakan jenis-jenis teh Indonesia sejak tahun 2015. Memiliki visi ingin bisa menjadi wadah yang dapat memperkenalkan dan mengedukasi masyarakat tentang ragam teh yang ada di Indonesia, terutama ragam teh yang dimiliki oleh House of Tea. House of Tea sudah mempunyai program yang bernama "Nyeduh" sebagai wadah para pengunjungnya untuk mempelajari lebih dalam mengenai teh Indonesia, tetapi tidak semua pengunjung House of Tea bisa mengikuti program tersebut dikarenakan membayar dan memiliki kuota yang cukup terbatas. Oleh karena itu, Pak Gunawan berinisiatif untuk menciptakan media yang



## © 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 mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

tetap dapat mengedukasi para pengunjungnya walaupun tidak bisa mengikuti program "Nyeduh". Pak Gunawan ingin mengedukasi para pengunjungnya dengan cara yang menyenangkan. Salah satu media yang dapat mengedukasi dengan cara yang menyenangkan adalah *board game*.

*Board game* adalah permainan papan yang didesain dengan baik dan mampu menciptakan suasana menarik dan menyenangkan, namun, kompetitif untuk fokus pada konten dan dapat menerapkan pembelajaran. Tidak hanya anak-anak kecil, orang dewasa juga dapat menikmati pembelajaran ketika dianggap menyenangkan (Therer, 2011). Pada dekade terakhir ada beberapa *approaches* dalam menyajikan permainan contohnya *gamification, persuasive games, serious games* atau *game-based learning*. Walaupun menggunakan *approaches* yang berbeda-beda, semua itu tetap dapat meningkatkan motivasi belajar dan mendorong keterampilan abad ke-21 yaitu berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi dan komunikasi (Universitat Rovira i Virgili et al., 2018)

Pengunjung kafe House of Tea yang mayoritas adalah kalangan dewasa muda, yang suka bersenang-senang, berkumpul dan berbincang untuk menghabiskan waktu bersama. Berdasarkan hal tersebut, maka dibutuhkan perancangan *board game* untuk mengenalkan ragam dan manfaat teh Indonesia yang dimiliki oleh kafe House of Tea. Perancangan tersebut dijelaskan ke dalam tugas akhir yang berjudul "Perancangan *Board Game* Mengenai Pengenalan Ragam dan Manfaat Teh Indonesia di Kafe House of Tea"



**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

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana merancang *Board Game* sebagai media edukasi Pengenal ragam dan manfaat Teh Indonesia di kafe House of Tea untuk Pengunjung?

## 1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Dalam penyusunan tugas akhir, diperlukan pembatasan pembahasan agar dapat terfokus pada tujuan yang diinginkan. Maka ditetapkan ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Proses perancangan desain *board game* dengan tema pengenalan ragam dan manfaat teh Indonesia di kafe House of Tea.
2. Penerapan prinsip, elemen desain grafis, serta teori yang digunakan untuk perancangan visual *board game* sebagai media edukasi pengenalan ragam dan manfaat teh Indonesia di kafe House of Tea untuk para customer.
3. Material yang digunakan dalam perancangan *board game* sebagai edukasi pengenalan ragam dan manfaat teh Indonesia di kafe House of Tea.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat

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

### 1. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan tugas akhir ini, sebagai berikut:

- a. Mendesain dan menjelaskan proses perancangan permainan *board game* dari awal hingga ke tahap final yang terdiri dari papan bermain, buku panduan, kartu untuk permainan hingga packaging.
- b. Menjelaskan dan teori, prinsip dan elemen desain grafis pada desain *board game* bertema pengenalan ragam dan manfaat teh Indonesia di kafe House of tea dan
- c. Menjelaskan material yang digunakan untuk setiap komponen yang dibutuhkan untuk perancangan *board game*



## © 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. Manfaat perancangan

Dalam perancangan tugas akhir ini adapun manfaat-manfaat yang didapat, sebagai berikut:

- a. Memberikan manfaat kepada para pemain berupa media edukasi *board game* bertema pengenalan ragam dan manfaat teh Indonesia di kafe House of tea.
- b. Memberikan penjelasan secara menyeluruh kepada para pembaca mengenai perancangan *board game*.
- c. Perancangan *board game* pengenalan ragam dan manfaat teh Indonesia di kafe House of tea bertujuan untuk mengedukasi para pengunjung tentang jenis-jenis teh yang ada di Indonesia serta manfaat dari masing-masing teh tersebut
- d. 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.
- e. Dengan adanya *board game* menjadi media tambahan untuk kafe House of Tea memberikan wadah untuk mengedukasi para pengunjung untuk mengenal ragam dan manfaat teh Indonesia.

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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## 1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini diperlukan penulisan yang sistematis agar penyampaian pembahasan dapat tersampaikan dan terstruktur dengan baik, serta terarah dan mudah dipahami oleh para pembaca. Berikut adalah sistematika penulisan Tugas Akhir Media Edukasi Pengenalan Ragam dan Manfaat Teh Indonesia di Kafe House of tea:

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas latar belakang masalah yang ditemukan, yaitu kafe House of Tea memerlukan media untuk mengedukasi para pengunjungnya mengenai ragam dan manfaat teh Indonesia yang disediakan oleh kafe House of Tea sehingga perlu dirancang sebuah media edukasi berupa *board game* untuk memperkenalkan ragam dan manfaat teh Indonesia di kafe House of Tea. Bab ini akan memberikan latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

### BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Bab ini akan mencakup kajian tentang teori-teori yang digunakan untuk mendukung perancangan *board game* dan penyusunan tugas akhir ini. Landasan teori yang digunakan untuk prinsip-prinsip dan elemen-elemen desain adalah teori dari Robin Landa. Teori yang digunakan untuk metode pembuatan *board game* adalah teori dari Looney dalam buku yang ditulisnya yaitu *The Kobold Guide To Board Game Design*.

### BAB III METODE PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan metode penelitian yang dipakai yaitu metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Metode penelitian kualitatif dilakukan wawancara dengan *designer board game* untuk mendapatkan informasi lebih mengenai pembuatan *board game*. Metode penelitian kuantitatif dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner secara online. Metode penelitian tersebut berguna untuk mendapatkan data dan fakta informasi yang akurat sebagai kebutuhan desain tugas akhir ini.

#### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan proses perancangan *board game*. Dari menentukan konsep visua yang didapatkan dari penggunaan *mindmap* dan *moodboard*, setelah itu membuat sebuah prototype permainan, dan membuat aturan dan alur permainan. Kemudian proses setelah mengkonsep adalah membuat sketsa alternatif untuk menjadi pilihan. Setelah mendapatkan desain yang terpilih maka lanjut ke digital dan pertimbangan produksi perancangan *board game*.

#### BAB V PENUTUP

Pada bab ini menjabarkan kesimpulan dan saran yang didapat pada perancangan *board game* mengenai pengenalan ragam dan manfaat teh Indonesia di kafe House of Tea.

#### 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



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

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dalam proses perancangan *board game* mengenai ragam dan manfaat teh Indonesia di kafe House of Tea, dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Proses mendesain dan merancang permainan *board game*, dilakukan dari tahap awal mencari data-data yang diperlukan, dengan wawancara, studi literatur, observasi, dokumentasi, dan kuesioner. Setelah meriset data, didapatkan arahan kreatif, *key message* yang didapat adalah mengedukasi mengenai ragam dan manfaat teh Indonesia untuk para pengunjung kafe House of Tea dengan media edukasi yang menarik dan menyenangkan yaitu *board game*. Setelah itu melakukan *brainstorming* dengan membuat *mindmap* dan *moodboard* untuk mendapatkan kata kunci dan *key visual* yang digunakan untuk keperluan visual. *Style* ilustrasi yang didapatkan dari hasil *brainstorming* adalah *hand-drawn*. Warna yang digunakan adalah warna-warna *earth tone* yang didapat dari *mindmap* dan *moodboard* konsep visual. Setelah mendapat *key visual* dilanjutkan dengan membuat sketsa alternatif untuk menjadi bahan pertimbangan desain. Setelah desain terpilih dari sketsa alternatif dilanjutkan sampai tahap akhir yaitu *prototype*.
2. Dalam perancangan *board game* Nyieunti, terdapat komponen-komponen yang digunakan, seperti papan permainan, kartu permainan, token, pion dan kemasan *board game*. Elemen-elemen yang digunakan menggunakan *style hand-drawn*. Papan permainan menggunakan *layout isometric*. *Layout isometric* terlihat seperti 3d sehingga mempunyai kesan modern. Alur dan aturan permainan dibuat menjadi permainan yang cukup kompetitif sehingga para pemain mendapatkan keseruan yang menantang saat bermain *board game* Nyieunti.





## © 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

3. Prinsip yang digunakan dalam layout komponen-komponen board game adalah prinsip format, format yang digunakan dalam pembuatan desain papan permainan dan kemasan permainan adalah berbentuk persegi sedangkan untuk kartu permainan menggunakan format persegi panjang. Prinsip keseimbangan yang digunakan adalah simetris dan asimetris. Prinsip keseimbangan asimetris digunakan pada papan permainan, kartu permainan, sedangkan simetris digunakan pada kemasan permainan. Prinsip kesatuan, pada desain *board game* Nyieunti semua komponen permainan menggunakan warna-warna *earth tone* dan *style* ilustrasi *hand-drawn*. Prinsip penekanan, *emphasis by placement* digunakan pada visual desain kemasan yaitu judul dari nama permainan *board game* ini ditempatkan ditengah. *Emphasis through direction and pointers*, prinsip ini digunakan untuk membentuk penekanan alur pada papan permainan para pemain memainkan *board game* ini yaitu petak-petak yang disediakan. Selain itu alur pada petak permainan juga menggunakan prinsip irama, sehingga mata pemain dapat tertuju dari garis 'start' hingga ke garis 'finish'.

### 5.2 Saran

Dalam proses perancangan *board game* pengenalan ragam dan manfaat teh Indonesia, didapatkan beberapa saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Dalam membuat perancangan *board game*, diperlukannya riset lebih dalam mengenai permasalahan dan kebutuhan target konsumen, riset-riset tersebut berguna untuk mendapatkan hasil data dan fakta yang lebih akurat, sehingga solusi yang diberikan akan lebih tepat dan efektif.
2. Dalam membuat konsep sebuah *board game* diperlukan mencari banyak referensi dari banyak sumber untuk mendapatkan banyak ide tentang bagaimana alur permainannya akan berlangsung dan bagaimana aturan permainan tersebut.

3. Sebelum melakukan cetak *prototype*, harus diriset terlebih dahulu material apa yang digunakan, bagaimana cara mencetaknya, dan berapa lama mencetaknya agar tidak ada kesalahan dalam percetakan.



## © 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 REFERENSI

- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2016). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Nuansa Cendekia.
- BisnisNews. (2021). *Ironis, Produksi Teh di Indonesia Terus Menurun*.  
<https://bisnisnews.id/detail/berita/ironis-produksi-teh-di-indonesia-terus-menurun>
- BPS. (2020). *Statistik Teh Indonesia*. Badan Pusat Statistik.
- Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2009). *Challenges for game designers*. Course Technology/Cengage Learning.
- Everlin, S., & Yosephine, C. (2018). ANALISIS DESAIN KEMASAN YOGURT DRINK “CIMORY.” *Titik Imaji*, 1(2). <https://doi.org/10.30813/.v1i2.1413>
- Hananto, B. A. (2018). *MELIHAT KESEIMBANGAN VISUAL DALAM TIPOGRAFI (STUDI KASUS KARYA DESAIN LOGOTYPE PADA MATA KULIAH TIPOGRAFI DASAR)*. 1, 7.
- Harza, R. A., Nugraha, N. D., Sn, S., & Sn, M. (n.d.). *PERANCANGAN MEDIA EDUKASI MENGENAI PENGENALAN RAGAM DAN MANFAAT TEH DI INDONESIA*. 10.
- IllustrationEnthusias. (2017). *Manual Illustration/Hand Drawing*.  
<https://illustrationartsite.wordpress.com/2017/11/06/manula-illustration-hand-drawing/>
- Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). *Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali*. 5, 7.

### 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



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

- Landa, R. (2011). *Graphic design solutions* (4th ed). Wadsworth/Cengage Learning.
- Maharsi, I. (2016). *BADAN PENERBIT ISI YOGYAKARTA*. 24.
- Nasrulloh, M., Noviadji, B. R., & Kristalydia, I. (2019). Perancangan Board Game Edukatif Untuk Mengenalkan Cita-Cita Bagi Anak Usia 6-9 Tahun. *Artika*, 3(1), 18–30. <https://doi.org/10.34148/artika.v3i1.216>
- Prasanti, D. (2018). Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1). <https://doi.org/10.30656/lontar.v6i1.645>
- Purnomo, P. (2016). PENGEMBANGAN TES HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI MENYELESAIKAN MASALAH YANG BERKAITAN DENGAN WAKTU, JARAK DAN KECEPATAN UNTUK SISWA KELAS V. *Jurnal Penelitian*, 20(2), 7.
- Rohdiana, D. (2015). *Teh: Proses, Karakteristik & Komponen Fungsionalnya*. X.
- Rosaliza, M. (2015). *Wawancara, Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Kualitatif*. 71–79.
- S, P. (2019). *Benefit of Playing Board Game*. <https://buckslib.org/benefits-of-playing-board-games/>
- Selingker, M., Ernest, J., Garfield, R., Jackson, S., & Looney, A. (2011). *The Kobold Guide to Board Game Design*. Wolfgang Baur.
- Silverman, D. (2013). *How to Learn Board Game Design and Development*. <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607>



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

Slack, J. (2017). *The Board Game Designer's Guide: The Easy 4 Step Process to Create Amazing Games That People Can't Stop Playing*.

Suardi, M., & Djemedi, D. (2020). *PENERAPAN TEKNIK ISOMETRIC ART DAN DIGITAL IMAGING UNTUK STORYTELLING DENGAN DATA VISUALIZATION*. 4.

Taru, A. (2018). *Ini Dia 7 Komponen Board Game Yang Paling Sering Kita Jumpai!* <https://www.playday.id/blog/43-komponen-board-game>

Therer, E. (2011). *Learning with Board Games Play for Performance*.

Universitat Rovira i Virgili, Gonzalo-Iglesia, J. L., Lozano-Monterrubbio, N., Universitat Rovira i Virgili, Prades-Tena, J., & Universitat Rovira i Virgili. (2018). Noneducational board games in University Education. Perceptions of students experiencing Game-Based Learning methodologies. *Revista LUsófona de Educação*, 41, 45–62. <https://doi.org/10.24140/issn.1645-7250.rle41.03>

Wahyudi, N., & Satriyono, S. (2017). *Mantra Kemasan Juara*. Elex Media Komputindo.

White, A. (2018). *Illustration Styles: Hand-Drawn Sketches vs Flat Style Vector*. <https://www.shutterstock.com/blog/handmade-vs-flat-illustration-styles>

Anggraini, L., & Nathalia, K. (2016). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Nuansa Cendekia.



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

BisnisNews. (2021). *Ironis, Produksi Teh di Indonesia Terus Menurun.*

<https://bisnisnews.id/detail/berita/ironis-produksi-teh-di-indonesia-terus-menurun>

BPS. (2020). *Statistik Teh Indonesia.* Badan Pusat Statistik.

Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2009). *Challenges for game designers.* Course Technology/Cengage Learning.

Everlin, S., & Yosephine, C. (2018). ANALISIS DESAIN KEMASAN YOGURT DRINK “CIMORY.” *Titik Imaji, 1*(2). <https://doi.org/10.30813/.v1i2.1413>

Hananto, B. A. (2018). *MELIHAT KESEIMBANGAN VISUAL DALAM TIPOGRAFI (STUDI KASUS KARYA DESAIN LOGOTYPE PADA MATA KULIAH TIPOGRAFI DASAR).* 1, 7.

Harza, R. A., Nugraha, N. D., Sn, S., & Sn, M. (n.d.). *PERANCANGAN MEDIA EDUKASI MENGENAI PENGENALAN RAGAM DAN MANFAAT TEH DI INDONESIA.* 10.

Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). *Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali.* 5, 7.

Landa, R. (2011). *Graphic design solutions* (4th ed). Wadsworth/Cengage Learning.

Maharsi, I. (2016). *BADAN PENERBIT ISI YOGYAKARTA.* 24.

Nasrulloh, M., Noviadi, B. R., & Kristalydia, I. (2019). Perancangan Board Game Edukatif Untuk Mengenalkan Cita-Cita Bagi Anak Usia 6-9 Tahun.

*Artika, 3*(1), 18–30. <https://doi.org/10.34148/artika.v3i1.216>



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

Prasanti, D. (2018). Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1). <https://doi.org/10.30656/lontar.v6i1.645>

Purnomo, P. (2016). PENGEMBANGAN TES HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI MENYELESAIKAN MASALAH YANG BERKAITAN DENGAN WAKTU, JARAK DAN KECEPATAN UNTUK SISWA KELAS V. *Jurnal Penelitian*, 20(2), 7.

Rohdiana, D. (2015). *Teh: Proses, Karakteristik & Komponen Fungsionalnya*. X.

Rosaliza, M. (2015). *Wawancara, Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Kualitatif*. 71–79.

Selingker, M., Ernest, J., Garfield, R., Jackson, S., & Looney, A. (2011). *The Kobold Guide to Board Game Design*. Wolfgang Baur.

Slack, J. (2017). *The Board Game Designer's Guide: The Easy 4 Step Process to Create Amazing Games That People Can't Stop Playing*.

Suardi, M., & Djemedi, D. (2020). *PENERAPAN TEKNIK ISOMETRIC ART DAN DIGITAL IMAGING UNTUK STORYTELLING DENGAN DATA VISUALIZATION*. 4.

Therer, E. (2011). *Learning with Board Games Play for Performance*.

Universitat Rovira i Virgili, Gonzalo-Iglesia, J. L., Lozano-Monterrubio, N., Universitat Rovira i Virgili, Prades-Tena, J., & Universitat Rovira i Virgili. (2018). Noneducational board games in University Education. Perceptions of students experiencing Game-Based Learning



**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

methodologies. *Revista LUsófona de Educação*, 41, 45–62.

<https://doi.org/10.24140/issn.1645-7250.rle41.03>

Wahyudi, N., & Satriyono, S. (2017). *Mantra Kemasan Juara*. Elex Media Komputindo.







## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Lembar Bimbingan Tugas Akhir

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		Aqila Qilda	
NAMA PEMBIMBING		Susilawati Thabrany, S.I.Kom., M.Si	
JUDUL TUGAS AKHIR		Perancangan <i>Board game</i> Mengenai Pengenalan Ragam dan Manfaat Teh Indonesia di Kafe House of Tea	
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	10 Mei 2022	Lengkapin data-data pada bab 3, penjelasan kompetitor, SWOT, dan Observasi	Meriset kompetitor, perjelas SWOT, mengobservasi kafe House of Tea dan kafe dari kompetitor
2	22 Juni 2022	SWOT di jelaskan dengan menggunakan 4p. Tidak perlu menggunakan STP. Menjelaskan hasil	Merevisi SWOT dengan 4p. Take out STP. Membuat penjelasan hasil kuesioner seperti, profil responden,
3	14 Juli 2022	Memperjelas aturan games. Membuat SWOT dengan tabel yang lebih simple. Mengganti tone and manner helpful	Mengganti tone and manner, menambah cabang baru dari tone and manner yang sudah diubah. Mengedit
4	15 Juli 2022	Perbaiki kesimpulan dan saran pada bab 5, menjabarkan prinsip-prinsip yang digunakan, mencantumkan masalah	Lebih menjelaskan bagian kesimpulan dengan prinsip-prinsip yang digunakan
5			Sudah ACC
6			
7			
8			

\*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

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 mengumumkkan 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 mengumunkan 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	Aqila Qilda
NAMA PEMBIMBING	Drs. Mohammad Fauzy, M.Psi
JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan Board Game Mengenai Pengenalan Ragam dan Manfaat Teh Indonesia di Kafe House of Tea

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	16 mei 2022	Daftar isi diperbaiki. Spasi. Tidak ada nomer halaman pada cover. Pada daftar gambar jangan mengulang	Memperbaiki daftar isi, menghilangkan nomer halaman pada cover, tidak menggunakan pengulangan kata
2	18 juli 2022	Perbaiki spasi	memperbaiki spasi pada semua bab dan sub bab
3			
4			
5			
6			
7			
8			

\*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## Lampiran 2

### Transkrip Wawancara

Waktu : 23 Februari 2022

Narasumber : Kak Ferdian Kelana

Lokasi : Google meeting

A: Manfaat dari Board Game yang kak Ferdian rasain sendiri dan kakak liat?

B: Manfaat yang paling dirasakan ya interaksi antar pemain, kita bisa liat ekspresinya mereka, respon mereka ketika kita lagi main dibandingkan dengan digital

A: Board game menjadi sarana edukatif menurut kakak efektif ga

b: Jika target marketnya adalah customer nya kafe tuh cocok bgt, jadi bisa dimainkan saat mereka menunggu, atau ketika board game ini dijadikan menjadi souvenir atau bisa customer beli di sana bisa jadi bahan promosi juga jika itu dimainkan di luar kafe jadi dia misal ajak temen temennya untuk main, otomatis selain edukasi tentang tehnya, bisa mengedukasi tentang kafenanya

A: Menurut kakak, apakah visual dalam board game itu penting?

B: Penting banget. Setelah prototypenya sudah jadi dan beberapa kali di uji coba, lalu masuk ke desain visualnya, itu sangat penting karna dapat menarik minat orang untuk bermain, biasanya orang-orang akan liat covernya dulu kan baru cari tau itu games apa

A: Kesulitan dalam membuat board game

B: Kesulitannya itu membuat si board gamenya itu menarik dimainkan berulang kali, bukan sekedar cuma sekali main dan udah selesai orang gamau main lag, tapi gimana caranya board game ini menarik untuk dimainkan terus menerus. Itu dapat diasah pada tahap testing dengan orang baru yang kita ga kenal jadi bisa lebih objective memberikan feedbacknya, lalu ditampung dan diperbaiki.



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

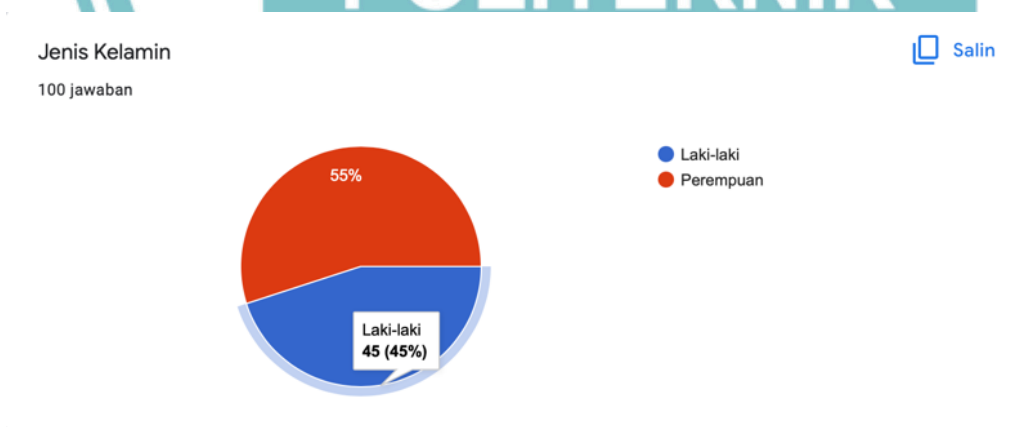
A: Tips-Tips dan step-step dalam membuat board game

B: Biasanya saya kalo diminta klien untuk buat board game, ada 3 hal yang aku minta, pertama, apa aja yang ingin disampaikan kepada si pemain, jadi bahan bahannya dari mereka, contoh kalo teh, jenisnya apa aja kelebihannya apa aja, apa yang penting banget disampaikan untuk si pemain. Kedua target audiens nya siapa. Ketiga harapannya setelah pemain ini selesai bermain apa yang mereka harapkan untuk bisa diingat oleh pemainnya.

nah dari bahan bahan yang dikasih oleh klien, aku coba dulu buat prototypenya bentuk teks lalu asistensi ke klien tentang konsep, kalo klien oke aku coba buat prototypenya, lalu ketemuan lagi untuk melakukan testing. Prorotype awal jadi masih pake kertas, kartunya msih pake kartu yang lama terus di print. lalu tesntng dengan klien lalu dapat feedback dan butuh diubah, lalu coba untuk membuat prorotype yang selanjutnya.

### Lampiran 3 Hasil Kuesioner

Survey dilakukan secara online dan offline dengan cara penyebaran kuesioner kepada 127 reponsen





## © 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.

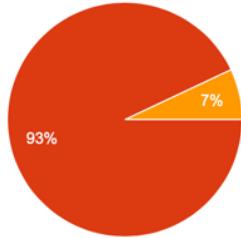
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Umur

100 jawaban

Salin

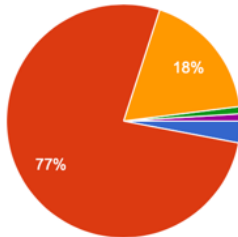


● <15 Tahun  
● 15 - 25 Tahun  
● 25 - 40 Tahun  
● > 40 Tahun

Pekerjaan

100 jawaban

Salin

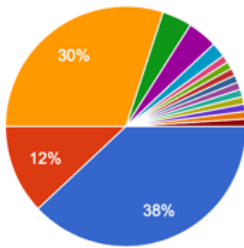


● Pelajar  
● Mahasiswa  
● Pekerja  
● Pengangguran  
● Pengangguran

Domisili

100 jawaban

Salin



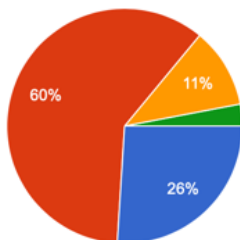
● Jakarta  
● Bogor  
● Depok  
● Tangerang  
● Bekasi  
● Palembang  
● Cirebon  
● Margonda city

▲ 1/2 ▼

Berapa banyak pengeluaran kamu sebulan

100 jawaban

Salin



● <Rp1.000.000  
● Rp1.000.000-Rp4.000.000  
● Rp4.000.000-Rp7.000.000  
● >Rp7.000.000



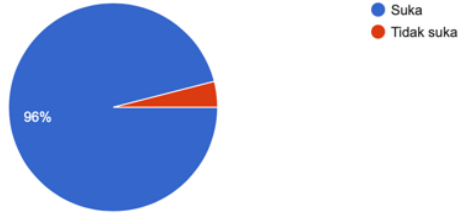
## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### 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

Suka atau tidak mengonsumsi teh

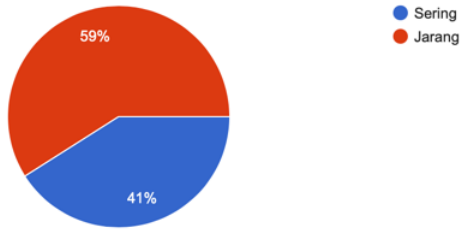
100 jawaban



Salin

Sering atau jarang mengonsumsi teh?

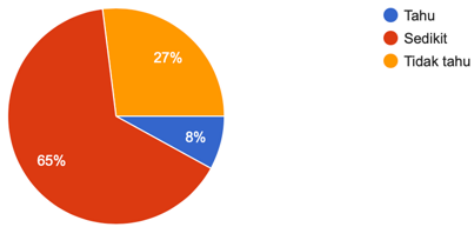
100 jawaban



Salin

Apakah kamu mengetahui jenis-jenis teh yang ada di Indonesia

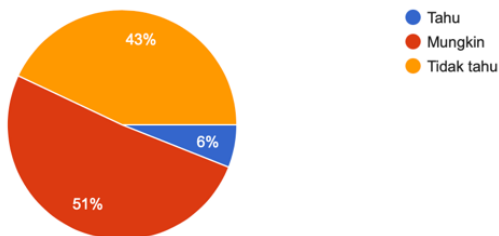
100 jawaban



Salin

Apakah kamu tau manfaat masing-masing jenis teh?

100 jawaban



Salin



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

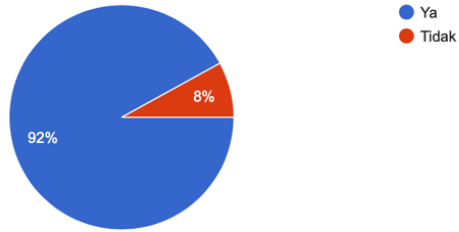
### Hak Cipta :

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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Tertarik atau tidak untuk mengenal jenis-jenis teh dan manfaatnya

Salin

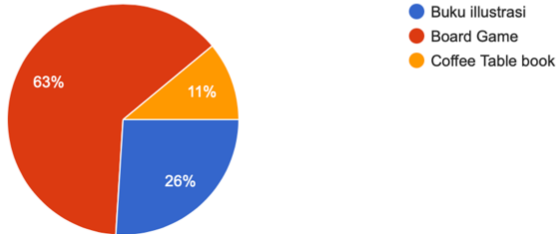
100 jawaban



Media yang dapat mendukung perancangan pengenalan jenis-jenis teh dan manfaatnya

Salin

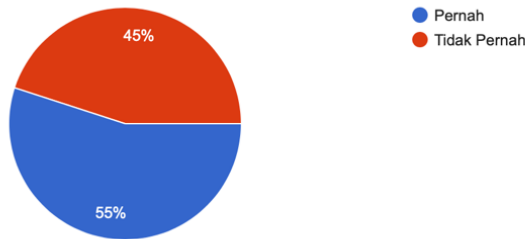
100 jawaban



Apakah kamu pernah ke kafe yang menyediakan board game?

Salin

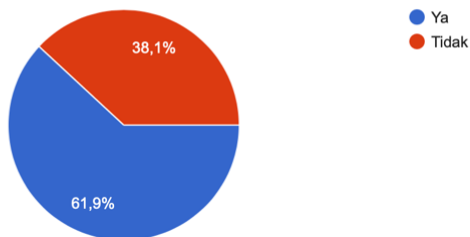
100 jawaban



Jika pernah, apakah kamu memainkan board game di kafe tersebut?

Salin

84 jawaban





## © 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Sebutkan nama kafe yang menyediakan board game yang pernah kamu kunjungi

100 jawaban

Belum ada

Mixue

Tacobis, Backbone

upnormal, teras japan

Upnormal Bogor

Warung Upnormal

Serantau

whatsup cafe

warunk upnormal

Kesulitan yang terjadi saat bermain board game

100 jawaban

penjelasan mengenai gamesnya

Mencari celah permainan untuk memenangkan permainan

Jarang menang

waktunya lama

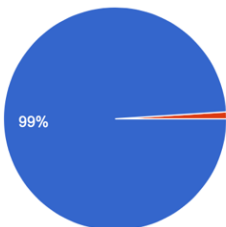
kesulitan memahami permainan

Kuantitas board game

Kurang hoki

kesabaran

peraturan



● Ya  
● Tidak





## © 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.

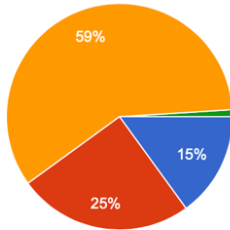
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Jenis board game seperti apa yang suka kamu mainkan

[Salin](#)

100 jawaban

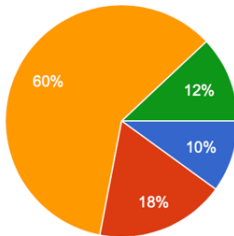


- Memikirkan strategi (contoh: Catur)
- Mengandalkan keberuntungan (contoh: Ular tangga)
- Keduanya (contoh: Monopoli)
- Belum pernah memainkan board game

Dalam bermain board game tingkat kerumitan yang kamu sukai

[Salin](#)

100 jawaban

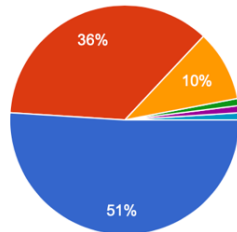


- Expert
- Hard
- Medium
- Easy

Lama waktu yang kamu inginkan saat bermain board game

[Salin](#)

100 jawaban

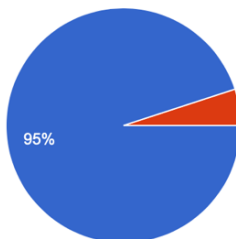


- 15-30 menit
- 30-45 menit
- 45-60 menit
- 2 jam
- Belum pernah memainkan board game
- tergantung permainannya

Saat bermain board game, apakah visual dalam board game itu penting?

[Salin](#)

100 jawaban



- Sangat Penting
- Biasa saja
- Tidak Penting



## Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

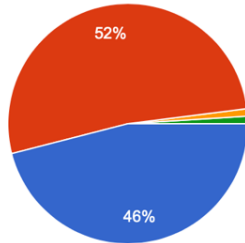
### Hak Cipta :

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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Kamu lebih suka visual yang simple dan minimalis atau visual yang ramai memiliki banyak ilustrasi dan elemen desain?

Salin

100 jawaban



- Simple dan minimalis
- Ramai memiliki banyak ilustrasi dan elemen desain
- Tergantung, kalau memang konsepnya have fun ya ramai tapi menarik
- Tergantung boardgamenya kalau mengarah seperti pengenalan, sejarah, tentang sesuatu lebih suka yanh banyak elemen, dan ilustrasi namun juga tidak terlalu ramai khawatir seandainya ada...

### PERANGANGAN BOARD GAME MENGENAI PENGENALAN RAGAM DAN MANFAAT TEH INDONESIA DI KAFE HOUSE OF TEA

Hai Teman-Teman!

Perkenalkan saya Aqila Qilda mahasiswi semester akhir Desain Grafis, Politeknik Negeri Jakarta. saya mengharapkan bantuan dari teman-teman untuk membantu saya mengisi kuesioner ini sebaik-baiknya. Data yang akan diisi ini nantinya akan dijaga kerahasiannya dan tentu saja hanya akan digunakan untuk kepentingan akademis penelitian. Atas bantuan dan kesediaan teman-teman, saya ucapkan terima kasih sebesar-besarnya <3

<p><b>1. Jenis Kelamin</b></p> <p><input type="radio"/> Perempuan <input checked="" type="radio"/> Laki-laki</p> <p><b>2. Umur</b></p> <p><input type="radio"/> &lt;15 Tahun <input checked="" type="radio"/> 15 - 25 Tahun <input type="radio"/> 25 - 40 Tahun</p> <p><input type="radio"/> &gt;40 Tahun <input type="radio"/> .....</p> <p><b>3. Pekerjaan</b></p> <p><input checked="" type="radio"/> Pelajar <input type="radio"/> Mahasiswa <input type="radio"/> Pekerja</p> <p><input type="radio"/> .....</p> <p><b>4. Domisili</b></p> <p><input checked="" type="radio"/> Jakarta <input type="radio"/> Bogor <input type="radio"/> Depok</p> <p><input type="radio"/> Tangerang <input type="radio"/> Bekasi <input type="radio"/> .....</p> <p><b>5. Berapa banyak pengeluaran sebulan</b></p> <p><input checked="" type="radio"/> &lt;Rp1.000.000 <input type="radio"/> Rp1.000.000-Rp.4.000.000</p> <p><input type="radio"/> Rp4.000.000-Rp7.000.000 <input type="radio"/> &gt;Rp7.000.000</p> <p><b>6. Suka atau tidak mengkonsumsi teh?</b></p> <p><input checked="" type="radio"/> Suka <input type="radio"/> Tidak Suka</p> <p><b>7. Sering atau jarang mengkonsumsi teh?</b></p> <p><input checked="" type="radio"/> Sering <input type="radio"/> Jarang</p> <p><b>8. Apakah kamu mengetahui ragam teh yang ada di Indonesia?</b></p> <p><input type="radio"/> Tahu <input checked="" type="radio"/> Sedikit <input type="radio"/> Tidak tahu</p>	<p><b>9. Apakah kamu tertarik untuk mengenal ragam teh dan manfaatnya?</b></p> <p><input checked="" type="radio"/> Tertarik <input type="radio"/> Tidak Tertarik</p> <p><b>10. Media yang dapat mendukung perancangan pengenalan ragam teh dan manfaatnya?</b></p> <p><input type="radio"/> Buku Ilustrasi <input checked="" type="radio"/> Board Game</p> <p><input type="radio"/> Coffee table book <input type="radio"/> .....</p> <p><b>11. Apakah kamu pernah ke kafe yang menyediakan board game?</b></p> <p><input type="radio"/> Pernah <input checked="" type="radio"/> Tidak pernah</p> <p><b>12. Jika pernah apakah kamu memainkan board game di kafe tersebut?</b></p> <p><input type="radio"/> Ya <input type="radio"/> Tidak</p> <p><b>13. Sebutkan nama kafe yang menyediakan board game yang pernah kamu kunjungi</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><b>14. Board game apa yang paling sering kamu mainkan?</b></p> <p><input checked="" type="radio"/> Catur <input type="radio"/> Monopoli <input type="radio"/> Ular tangga</p> <p><input type="radio"/> Ludo <input type="radio"/> .....</p> <p><b>15. Jika ada board game untuk memperkenalkan ragam dan manfaat teh Indonesia apakah kamu tertarik?</b></p> <p><input checked="" type="radio"/> Ya <input type="radio"/> Tidak</p>
--	--

CS Scanned with CamScanner



## © 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

<p>16. Kesulitan apa yang terjadi saat bermain board game? <u>Kalau Catur mainnya harus</u> <u>berpikir keras</u></p> <p>17. Jenis board game seperti apa yang kamu suka mainkan</p> <p><input checked="" type="radio"/> Memikirkan strategi co: Catur</p> <p><input type="radio"/> Mengandalkan keberuntungan co: Ular tangga</p> <p><input type="radio"/> Keduanya co: Monopoli</p> <p>18. Dalam bermain board game tingkat kerumitan yang kamu sukai</p> <p><input type="radio"/> Expert      <input type="radio"/> Hard</p> <p><input checked="" type="radio"/> Medium      <input type="radio"/> Easy</p>	<p>19. Lama waktu yang kamu inginkan saat bermain board game</p> <p><input checked="" type="radio"/> 15 - 30 menit      <input type="radio"/> 30 - 45 menit</p> <p><input type="radio"/> 45 - 60 menit      <input type="radio"/> ..... menit</p> <p>20. Saat bermain board game, apakah visual dalam board game itu penting?</p> <p><input checked="" type="radio"/> Ya      <input type="radio"/> Tidak</p> <p>21. Kamu lebih suka visual yang simple dan minimalis atau visual yang ramai memiliki banyak ilustrasi dan elemen desain?</p> <p><input type="radio"/> Simple dan minimalis</p> <p><input checked="" type="radio"/> Ramai memiliki banyak ilustrasi dan elemen desain</p>
--	---

TERIMA KASIH :)

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



## Lampiran 4 Daftar riwayat hidup

### 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

# Aqila Qilda

Depok, 16418 | LinkedIn: Aqila Qilda | 085717137797 | aqilaqilda@gmail.com

## SUMMARY PROFILE

Aqila is a graphic designer, she solve problem through visualization. She is able to work well both individually and within a team. Interested in developing skills in the field of social media and marketing. She is also able to work with a wide range adaptations, manage multiple deadline in complete work order and maintain visual consistency.

## FORMAL BACKGROUND

State Polytechnic of Jakarta	Depok, Indonesia   2018 - present
Undergraduate Graphic Design Student	CGPA: 3,75 out of 4,00
SMA Cakra Buana	Depok, Indonesia   2015 - 2018
Science Student	

## PROFESSIONAL EXPERIENCE

<b>Graphic Designer Freelancer</b> - working with clients, briefing and advising them with regard to design	January - May 2022
<b>Shopee Indonesia</b> Graphic Designer Internship	
<b>ZenPro (Zenius)</b> Graphic Designer Internship - Assist ZenPro Graphic Designer in making the necessary designs required by the ZenPro division. - Learn about CCA enabled by Zenius for the communication needs of interns.	August - December 2021
<b>JelasID</b> Social Media Specialist Internship - Made 2 webinars with big themes: Personal Branding and Public Speaking - Interpreting creative direction and technical information and turning them into persuasive copy concepts - Writing copy content and caption for a JelasID's Social Media (TikTok & Instagram) - Building and executing social media strategy through competitive and audience research - Manage and oversee social media content - create video content on tiktok by following the existing trends for softselling webinar created by my team	July - September 2021
<b>Aksantara Digital</b> Graphic Designer Internship - Designing branding from Aksantara Digital (Invoice Templates, Letter Templates, Business Cards, Promotional Posters, Tagline Posters, PPT Templates, etc.) - Create illustration and icon designs which will be marketed to the freelance market	June - September 2021
<b>Mhysa Learning</b> Graphic Designer Staff Internship - Created design for Mhysa Learning's social media ( Instagram & LinkedIn) - Created design for program purposes (poster softsell and hardsell) - Created an instagram filters for Mhysa Learning - Brainstorm new color palette	March - June 2021

## CERTIFICATES

Runner up of Design Poster Competition in Universitas Negeri Jakarta  
Participant at "Sebelas Maret Statistics Infographic Competition (SSIC)" in Universitas Sebelas Maret

## SKILLS AND EXPERTISE

Branding, Digital Illustration, Packaging Design, Photography, Editorial Design, Digital Imaging, Social Media Content, Digital Marketing

## TECHNICAL SKILLS

Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Figma

**Portfolio:** [https://drive.google.com/file/d/1kBD18AjBuENkMLMRimXItSGVVZ\\_Xlag/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1kBD18AjBuENkMLMRimXItSGVVZ_Xlag/view?usp=sharing)