

**PERANCANGAN *BOARDGAME* PENGENALAN
KARAKTER INTROVERT**



TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Persyaratan Penyelesaian Studi untuk
Mencapai Ahli Madya Diploma Tiga (D3)
Program Studi Desain Grafis

Disusun Oleh:
Donni Setiawan
17110007

**JURUSAN DESAIN
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA 2020**

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *BOARDGAME* PENGENALAN
KARAKTER INTROVERT

Oleh:

DONNI SETIAWAN

NIM : 17110007

Pembimbing I:

Pembimbing II:

Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I.

Ogie Urvil R.A. M.Si.

NIP. 197711132010121001

MENGETAHUI:

Ketua Program Studi Desain Grafis

Pratiwi Kusumo Wardhani, S.Ds., M.Ds

NIP. 198512082014042002

Jakarta, 11 Agustus 2020

DISAHKAN OLEH:

KETUA JURUSAN DESAIN GRAFIS

Hafid Setyo Hadi, M.T.

NIP. 198305292014041001

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini telah dipertahankan di hadapan sidang peguji tugas akhir Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif pada tanggal 4 Agustus 2020 dan telah dinyatakan:

LULUS

Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
Drs. Hari Purnomo, M. Sn NIP. 196611271994031001	Penguji Ketua	
Rasuardie, S.E, M.Sn	Penguji Anggota	
Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I. NIP. 197711132010121001	Pembimbing (Moderator)	

LEMBAR PERSETUJUAN

1. Judul Tugas Akhir : Perancangan Board Game
Pengenalan Karakter Introvert
2. Penulis
- a. Nama Lengkap : Donni Setiawan
- b. NIM : 17110007
- c. Jurusan : Desain Grafis
- d. Telepon/HP : 082260938375
- e. Email : donnisetiawan01@gmail.com
3. Dosen Pembimbing I : Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I.
- Dosen Pembimbing II : Ogie Urvil R.A. M.Si.

Menyetujui :

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I.

Ogie Urvil R.A. M.Si.

NIP. 197711132010121001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Grafis

Ketua Prodi Desain Grafis

Hafid Setyo Hadi, M.T
NIP. 198305292014041001

Pratiwi Kusumowardhani, S.Ds.,M.Ds
NIP. 198512082014042002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Donni Setiawan
NIM : 17110007
Angkatan : Sepuluh (10)
Program Studi : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2019/2020

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**PERANCANGAN BOARD GAME PENGENALAN KARAKTER
INTROVERT** adalah original dan belum pernah dibuat oleh pihak lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini,
maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-
benarnya.

Jakarta, Agustus 2020

Yang menyatakan,

*Materai 6000
Tanda tangan*

**Donni Setiawan
17110007**

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma III Program Studi Desain Grafis, Politeknik Negeri Media Kreatif. Judul Tugas Akhir ini adalah Perancangan *Board Game* Pengenalan Karakterk Introvert.

Penulisan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan ,bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada pihak-pihak yang telah membantu banyak dalam penulisan Tugas Akhir ini.

1. Dr. Purnomo Ananto, MM. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora MM. selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik.
3. Hafid Setyo Hadi MM. selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Yuda Perdana, S. Pd., M. Pd. selaku Sekretaris Desain Grafis.
5. Pratiwi Kusumowardhani S. Ds., M. Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Grafis.
6. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I. Selaku Pembimbing 1.
7. Ogie Urvil R.A. M.Si. Selaku Pembimbing 2.
8. Para Dosen dan Staf Jurusan Desain Grafis serta karyawan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama 3 (tiga) tahun penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Komunitas Kata Djiwa selaku narasumber untuk perancangan tugas akhir saya.
10. Semua responden yang telah bersedia membantu dalam Karya Tugas Akhir ini.
11. Teman-teman Desain Grafis Polimedia dari semua angkatan yang sudah memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Tugas Akhir ini.

Jakarta, Agustus 2020

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penulisan.....	3
1.5.1 Tujuan Umum	3
1.5.2 Tujuan Pribadi.....	3
1.6 Manfaat Penulisan.....	4
1.6.1 Manfaat Pribadi.....	4
1.6.2 Manfaat Umum	4
1.6.3 Manfaat Akademis	4
1.7 Metodologi	4
1.7.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
a. Metode Wawancara	4
b. Metode Kepustakaan	5
c. Kuisisioner	5
1.8 Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Teori Umum.....	7
---------------------	---

2.1.1 Teori Desain Grafis	7
2.1.2 Element-Element Desain	8
2.1.2.1 Garis	8
2.1.2.2 Bidang	8
2.1.2.3 Warna	9
2.1.2.3.1 Pengaruh Psikologis Warna	9
a. Warna Hitam	10
b. Warna Putih	10
c. Warna Merah	10
d. Warna Biru	10
e. Warna Hijau	11
f. Warna Kuning	11
g. Warna Ungu	11
h. Warna Cokelat	11
i. Warna Jingga	12
j. Warna Merah Muda (Pink)	12
2.1.2.4 Titik	12
2.1.3 Prinsip Desain.....	13
2.1.3.1 Keseimbangan(Balance).....	13
a. Keseimbangan Simetris/Formal	13
b. Keseimbangan Asimetris/Informal	14
2.1.3.2 Irama(Rhythm).....	14
2.1.3.3 Penekanan/Dominasi(Emphasis).....	14
a. Kontras	14
b. Isolasi Objek	15
c. Penempatan Objek.....	15
2.1.3.4 Kesatuan(Unity)	15
2.1.4 Teori Layout	15
a. Sequence	16
b. Emphasis	16
c. Balance	16

d. Unity	16
2.1.5 Tipografi	16
a. Old Style	17
b. Modern	17
c. Slab Serif	17
d. Sans Serif	18
2.1.6 Ilustrasi	18
2.2 Teori Khusus	19
2.2.1 Game Edukasi.....	19
a. Strategi	19
2.2.2 Board Game.....	20
2.2.2.1 Komponen	20
a. Papan	21
b. Kartu	21
2.2.2.2 Sesi Permainan	22
2.2.3 Pengertian Karakter	23
2.2.4 Pengertian Pendidikan Karakter	24
2.3 Himpunan Data	25
2.3.1 Profile Perusahaan	25
2.3.2 Data Perusahaan	26
a. Wawancara	26
b. Kepustakaan	27
c. Kuisisioner	27
d. Studi Pustaka	28
2.4 Analisis Swot.....	29
2.4.1 Strength	29
2.4.2 Weakness.....	29
2.4.3 Oportunity	29
2.4.4 Treatment	29
2.5 Analisa Khalayak Sasaran	29
2.5.1 Demografis, Usia, Jenis Kelamin, Kelas Sosial.....	29

2.5.2 Psikografis.....	30
------------------------	----

BAB III KONSEP PERANCANGAN KARYA

3.1 Deskripsi Karya.....	32
3.1.1 Tujuan Perancangan Karya	32
3.1.2 Tujuan Komunikasi.....	32
3.2 Strategi Perancangan Karya	33
3.2.1 Strategi Perencanaan Board Game	33
3.2.2 Strategi Perencanaan Media Promosi	33
a. Brosur	33
b. Flyer	33
c. Poster	33
d. X-Banner	33
e. Gimmick	34
3.2.3 Strategi Perancangan Tipografis	34
3.2.4 Strategi Perancangan Warna	34
3.2.5 Strategi Perancangan Ilustrasi	35
3.3 Perencanaan Konsep Kreatif dan Konsep Teknis	36
3.3.1 Konsep Kreatif	36
3.3.2 Konsep Teknik	36
a. Ide atau Konsep	37
b. Sketsa	38
c. Eksekusi Karya	41
d. Finishing	41

BAB IV Rincian Desain

4.1 Jenis Rancangan.....	42
4.1.1 Perancangan Judul Board Game	42
4.1.2 Perancangan Karakter	43
4.1.3 Packaging Board Game	44
a. Bentuk Fisik	45
b. Ilustrasi	45
c. Tata Letak	45

4.1.4	Map Board Game	46
4.1.5	Guide Book Ayo Bercerita	47
4.2	Jenis Rancangan	47
4.2.1	Media Sosial	48
4.2.2	Brosur	48
4.2.3	Flyer	50
4.2.4	Poster	50
4.2.5	X-Banner	51
4.2.6	Pin Peniti	52
4.2.7	Sticker vynil	53
4.2.8	Totebag	53
4.2.9	T-shirt	53
4.3	Penetapan Biaya dan Teknis Produksi	54
BAB V Penutup		
5.1	Kesimpulan	55
5.2	Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA		
		57
LAMPIRAN.....		
		59

DAFTAR GAMBAR

2.1	Contoh gambar garis	8
2.2	Contoh gambar bidang	8
2.3	Contoh gambar warna	9
2.4	Contoh gambar titik.....	13
2.5	Contoh gambar ilustrasi	18
2.6	Logo Kata Djiwa	25
2.7	Kuisisioner 1	27
2.8	Kuisisioner 2	27
2.9	Kuisisioner 3	28
2.10	Kuisisioner 4	28
3.1	Penggunaan font.....	34
3.2	Penggunaan warna	36
3.3	Sketsa ilustrasi monster untuk kartu	35
3.4	Moodboard	37
3.5	MindMapping.....	37
3.6	Desain cover packaging board game.....	38
3.7	Desain x-banner satu dan dua	39
3.8	Desain flyer	39
3.9	Desain brosur	40
3.10	Desain poster.....	40
3.11	Proses pengerjaan packaging	41
3.12	Desain packaging	41
4.1	Judul board game	42
4.2	Desain Karakter Ito	43
4.3	Desain Karakter Eto	43
4.4	Desain Karakter Abi.....	44
4.5	Desain Karakter Kai.....	44
4.6	Desain Packaging Board Game.....	44

4.7	Map Board Game	46
4.8	Guide Book Board Game	48
4.9	Media Sosial Instagram.....	49
4.10	Brosur.....	49
4.11	Flyer	50
4.12	Poster.....	50
4.13	Banner	51
4.14	Pin Peniti	52
4.15	Sticker	52
4.16	Totebag.....	53
4.17	T-Shirt	54