

**PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF TENTANG  
PERDAGANGAN 5 KERAJAAN INDONESIA SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN ANAK**



**TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai salah satu syarat  
memperoleh gelar Ahli Madya  
program studi Desain Grafis

Disusun Oleh

**EZRA AUDRIC**

**17110008**

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

**PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF TENTANG  
PERDAGANGAN 5 KERAJAAN INDONESIA SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN ANAK**

Oleh:

**EZRA AUDRIC**

**NIM: 17110008**

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH:

Pembimbing 1,

Pembimbing 2,

**Drs. Hari Purnomo, M.Sn.**

**NIP. 196611271994031001**

**Drs. Noor Riyadhi**

**NIDN. 0026095306**

MENGETAHUI:

Ketua Program Studi Desain Grafis

**Pratiwi Kusumowardhani. S.Ds., M.Ds.**

**NIP. 198512082014042002**

Jakarta 10 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 penguji tugas akhir Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif pada tanggal 3 Agustus 2020, dan telah dinyatakan:

**LULUS**

Tim Penguji:

<b>Nama Penguji</b>	<b>Jabatan</b>	<b>Tanda Tangan</b>
<b>Udhi Marsudi, S.Sn., M.Sn.</b> NIP. 0306106506	Penguji Ketua	
<b>Pratiwi Kusumowardhani, S.Ds., M.Ds.</b> NIP. 198512082014042002	Penguji Anggota	
<b>Drs. Hari Purnomo, M.Sn.</b> NIP. 196611271994031001	Pembimbing (Moderator)	

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ezra Audric  
NIM : 17110008  
Angkatan : 10  
Program Studi : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2019/2020

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:  
Perancangan Board Game Edukatif Tentang Perdagangan 5 Kerajaan Indonesia  
Sebagai Media Pembelajaran Anak 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, Juli 2020  
Yang Menyatakan,

*Materai 6000*  
*Tanda tangan*

**Ezra Audric**  
**17110008**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Semesta Alam Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan nikmat dan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Perancangan Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF TENTANG PERDAGANGAN 5 KERAJAAN INDONESIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK” dengan lancar. Tujuan penulisan Tugas Akhir ini merupakan salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma III Jurusan Desain Grafis Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam proses penulisan Tugas Akhir ini penulis mendapat banyak saran, bantuan, bimbingan, dan dorongan semangat dari banyak pihak. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang sudah terlibat dan membantu banyak dalam proses penulisan Tugas Akhir ini.

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala
2. Dr. Purnomo Ananto, MM. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Dr. Benget Simamora, MM. selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik.
4. Hafid Setyo Hadi, MM selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
5. Pratiwi Kusumowardhani, S.Ds, M.Ds selaku Ketua Prodi Desain Grafis.
6. Drs. Hari Purnomo, M. Sn. Selaku Pembimbing 1.
7. Drs. Noor Riyadhi Selaku Pembimbing 2.
8. Para Dosen yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat selama 3 tahun.

9. Staf Jurusan Desain Grafis dan karyawan Politeknik Negeri Media Kreatif yang sudah melayani mahasiswa selama 3 tahun.
10. Hendri Gunawan selaku klien dan pendamping dalam pencarian konsep
11. Orang tua yang sudah mendukung secara moril dan materi.
12. Elina Bertin yang sudah menemani dalam penulisan dan perancangan Tugas Akhir ini
13. Teman-teman Desain Grafis angkatan 10 yang sudah memberikan bantuan juga sebagai teman seperjuangan

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

Jakarta, Agustus 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah .....	4
1.5 Tujuan Penulisan .....	4
1.6 Manfaat Penulisan .....	4
1.7 Metodologi Penulisan.....	5
1.8 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Teori Umum .....	7
2.1.1 Pengertian Desain Grafis.....	7
2.1.2 Prinsip-Prinsip Desain Grafis .....	8
2.1.3 Teori Tipografi .....	13
2.1.4 Teori Layout .....	15

2.1.5	Teori Warna.....	20
2.2	Teori Khusus .....	21
2.2.1	Board Game.....	22
2.2.2	Teori Ilustrasi .....	28
2.2.3	Teori Kerajaan di Indonesia .....	32
2.3	Himpunan Data.....	43
2.3.1	Data Klien.....	43
2.3.2	Sumber Data .....	43
2.4	Analisis SWOT.....	45
2.5	Analisis Khalayak Sasaran .....	45
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN KARYA .....</b>		<b>46</b>
3.1	Deskripsi Karya .....	46
3.1.1	Tujuan Perancangan Karya.....	46
3.1.2	Tujuan Komunikasi .....	46
3.2	Strategi Perancangan Karya .....	47
3.2.1	Strategi Perancangan <i>Board Game</i> .....	47
3.2.2	Strategi Perancangan Packaging .....	48
3.2.3	Strategi Perancangan Ilustrasi .....	48
3.2.4	Strategi Perancangan Warna .....	49
3.2.5	Strategi Perancangan Tipografi .....	49
3.2.6	Strategi Perancangan Media Pendukung.....	51
3.3	Perancangan Konsep Kreatif.....	51
3.3.1	Konsep Kreatif .....	51
3.3.2	Konsep Teknis .....	52

<b>BAB IV RINCIAN DESAIN .....</b>	<b>62</b>
4.1    Jenis Rancangan .....	62
4.1.1 Perancangan Judul .....	62
4.1.2 Perancangan Papan Permainan .....	62
4.1.3 Perancangan Kartu Permainan .....	63
4.1.4 Perancangan Pion Karakter .....	66
4.1.5 Perancangan Mata Uang .....	66
4.1.6 Perancangan Packaging .....	67
4.1.7 Perancangan Buku Peraturan .....	68
4.1.8 Perancangan Poster .....	68
4.1.9 Perancangan Character Stand .....	69
4.1.10 Perancangan Gantungan Kunci .....	70
4.1.11 Perancangan Stiker .....	70
4.1.13 Penetapan Biaya .....	71
 <b>BAB V PENUTUP .....</b>	 <b>72</b>
5.1    Simpulan .....	72
5.2    Saran .....	73
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	 <b>74</b>
 <b>LAMPIRAN .....</b>	 <b>76</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Prinsip Desain Grafis Keseimbangan.....	8
Gambar 2.2 Prinsip Desain Grafis Keseimbangan Luna De Oriente.....	9
Gambar 2.3 Prinsip Desain Grafis Hierarki .....	10
Gambar 2.4 Prinsip Desain Grafis Kontras.....	11
Gambar 2.5 Prinsip Desain Grafis Pengulangan.....	11
Gambar 2.6 Prinsip Desain Grafis Deretan.....	12
Gambar 2.7 Klasifikasi Huruf Roman .....	13
Gambar 2.8 Klasifikasi Huruf Egyptian.....	14
Gambar 2.9 Klasifikasi Huruf Sans Serif .....	14
Gambar 2.10 Klasifikasi Huruf Script .....	15
Gambar 2.11 Klasifikasi Huruf Miscellaneous.....	15
Gambar 2.12 Single Column Grid .....	17
Gambar 2.13 Multiple Column Grid.....	18
Gambar 2.14 Modular Grid.....	19
Gambar 2.15 Alternative Grid.....	19
Gambar 2.16 Warna Primer .....	20
Gambar 2.17 Warna Sekunder .....	21
Gambar 2.18 Warna Tersier.....	21
Gambar 2.19 Monopoly .....	23
Gambar 2.20 7 Wonders .....	23
Gambar 2.21 Asension.....	24
Gambar 2.22 Photosynthesis.....	24
Gambar 2.23 Terraforming Mars .....	25
Gambar 2.24 Munchkin .....	26
Gambar 2.25 Gambar Ilustrasi Naturalis .....	29
Gambar 2.26 Gambar Ilustrasi Dekoratif.....	29
Gambar 2.27 Gambar Kartun.....	30
Gambar 2.28 Gambar Karikatur.....	30

Gambar 2.29 Cerita Bergambar .....	31
Gambar 2.30 Ilustrasi Buku Pelajaran .....	31
Gambar 2.31 Ilustrasi Khayalan.....	32
Gambar 2.32 Ilustrasi Hayam Wuruk .....	33
Gambar 2.33 Ilustrasi Gajah Mada .....	33
Gambar 2.34 Ilustrasi Tribhuana.....	34
Gambar 2.35 Ilustrasi Mpu Sindok .....	35
Gambar 2.36 Prajurit Mataram Kuno.....	36
Gambar 2.37 Patung Dapunta Hyang .....	37
Gambar 2.38 Patung Balaputradewa.....	37
Gambar 2.39 Patung Prajurit Suku Laut Sriwijaya.....	38
Gambar 2.40 Patung Ken Arok (Ken Angrok) .....	39
Gambar 2.41 Patung Kertanegara .....	40
Gambar 2.42 Ilustrasi Sultan Iskandar Muda.....	42
Gambar 2.43 Prajurit Aceh .....	42
Gambar 3.0 Referensi Ilustrasi.....	48
Gambar 3.1 Warna Pilihan Dasar.....	49
Gambar 3.2 Garamond .....	50
Gambar 3.3 Droid Serif.....	50
Gambar 3.4 Mind Mapping.....	53
Gambar 3.5 Moodboard .....	54
Gambar 3.6 Sketsa dan Konsep .....	54
Gambar 3.7 Proses Digital Karakter 1 .....	55
Gambar 3.8 Proses Digital Karakter 2 .....	56
Gambar 3.9 Proses Digital Logo .....	56
Gambar 3.10 Proses Digital Sketsa Peta .....	57
Gambar 3.11 Proses Digital Coloring Karakter 1 .....	57
Gambar 3.12 Proses Digital Coloring Karakter 2 .....	58
Gambar 3.13 Pembuatan Peta Dengan Art Carton.....	58
Gambar 3.14 Pembuatan Peta Dengan Art Board.....	59
Gambar 3.15 Penyelesaian Peta 3D Dengan Cat Akrilik dan Tekstur.....	59

Gambar 3.16 Packaging .....	60
Gambar 3.17 Display Permainan .....	60
Gambar 3.18 Display Deck Kartu Permainan.....	61
Gambar 4.1 Peta Board Game.....	63
Gambar 4.2 Desain Karakter “ADIKARA” .....	64
Gambar 4.3 Desain Kartu “ADIKARA”.....	65
Gambar 4.4 Desain Pion Karakter “ADIKARA” .....	66
Gambar 4.5 Desain Icon 5 Elemen “ADIKARA” .....	67
Gambar 4.6 Desain Packaging “ADIKARA” .....	67
Gambar 4.7 Layout Buku Peraturan.....	68
Gambar 4.8 Desain Poster “ADIKARA”.....	69
Gambar 4.9 Karakter Stand.....	70

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Penetapan Biaya.....	71
--------------------------------	----