

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI TRADISI
PERANG KETUPAT DI DESA TEMPILANG
BAGI REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Cindy Amelia Putri
00000056056**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI TRADISI
PERANG KETUPAT DI DESA TEMPILANG
BAGI REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)**

Cindy Amelia Putri

00000056056

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Cindy Amelia Putri
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056056
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/ Tugas Akhir/Laporan~~
~~Magang/MBKM~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI TRADISI PERANG KETUPAT DI DESA TEMPILANG BAGI REMAJA

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 17 Desember 2024



(Cindy Amelia Putri)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI TRADISI
PERANG KETUPAT DI DESA TEMPILANG
BAGI REMAJA**

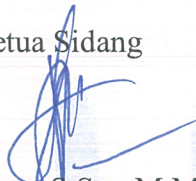
Oleh

Nama Lengkap : Cindy Amelia Putri
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056056
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

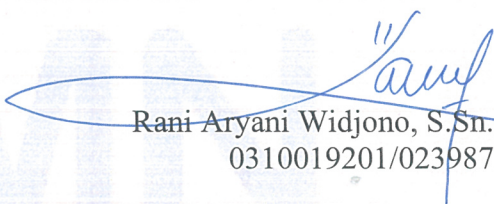
Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Januari 2025
Pukul 13.00 s.d. 13.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

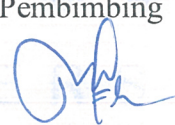
Ketua Sidang


Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/081472

Penguji


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/023987

Pembimbing


Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/074901

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Cindy Amelia Putri
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056056
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BOARD GAME
MENGENAI TRADISI PERANG
KETUPAT DI DESA TEMPILANG BAGI
REMAJA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 17 Desember 2024



(Cindy Amelia Putri)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah membimbing penulis dalam proses perancangan Tugas Akhir yang berjudul *Perancangan Board Game mengenai Tradisi Perang Ketupat di Desa Tempilang Bagi Remaja* sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Studi Sarjana (S1) Program Studi Desain Komunikasi Visual.

Tradisi Perang Ketupat merupakan tradisi yang telah dilaksanakan sejak lama oleh penduduk Desa Tempilang untuk menyambut Ramadhan dan menjalin silaturahmi menjelang ibadah puasa. Akan tetapi para remaja yang berasal dari Kepulauan Bangka Belitung sendiri tidak mengetahui keberadaan tradisi Perang Ketupat di Desa Tempilang, padahal tradisi ini merupakan salah satu kekayaan budaya daerah mereka. Hal tersebut membuat penulis memutuskan untuk merancang *board game* mengenai tradisi Perang Ketupat untuk memperkenalkan tradisi tersebut kepada mereka.

Selama perancangan Tugas Akhir ini, banyak pihak yang telah membimbing, membantu, dan mendukung penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Christina Flora, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Hadi Purnama, S.Ds., M.M., selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah membantu penulis selama masa perkuliahan.
6. Keman, selaku narasumber yang telah bersedia membantu memberikan *insight* untuk perancangan Tugas Akhir.
7. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap Tugas Akhir ini dapat mengenal dan menyukai tradisi Perang Ketupat agar budaya di Desa Tempilang tidak dilupakan. Penulis juga berharap perancangan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan memberikan inspirasi bagi para pembaca atau mahasiswa lain yang akan melaksanakan penelitian dengan topik serupa.

Tangerang, 17 Desember 2024



(Cindy Amelia Putri)



PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI TRADISI

PERANG KETUPAT DI DESA TEMPILANG

BAGI REMAJA

(Cindy Amelia Putri)

ABSTRAK

Tradisi Perang Ketupat merupakan tradisi yang telah dilakukan sejak tahun 1800 oleh penduduk di Desa Tempilang, Bangka Belitung. Tradisi ini dilakukan atas dasar kegembiraan dan dipercaya dapat membawa kebahagiaan bagi seluruh golongan masyarakat. Saat ini, para remaja yang berasal dari Pulau Bangka, khususnya Kota Pangkalpinang, banyak yang belum mengetahui keberadaan tradisi Perang Ketupat. Berdasarkan pra-kuesioner yang dilakukan, 8 dari 10 remaja yang berasal dari Kota Pangkalpinang tidak mengetahui adanya tradisi tersebut. Tradisi Perang Ketupat ini perlu diperkenalkan kepada mereka agar nilai-nilai budaya dapat dipertahankan. Oleh karena itu, penulis melakukan perancangan media interaktif berupa *board game* untuk memperkenalkan tradisi Perang Ketupat kepada mereka. Metode perancangan yang digunakan adalah metode perancangan *game* oleh Tracy Fullerton dalam bukunya yang berjudul *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Pengumpulan data dilakukan berdasarkan Creswell & Creswell yang berupa observasi, wawancara, FGD, dan kuesioner, serta dilengkapi dengan studi eksisting dan studi referensi. Setelah perancangan dilakukan, *board game* divalidasi dengan melakukan *user test* ke target audiens, yang merupakan para remaja asal Kota Pangkalpinang. Hasil yang diperoleh dari *user test* tersebut menyatakan bahwa perancangan *board game* ini dapat membantu mengenalkan tradisi Perang Ketupat ke target audiens.

Kata kunci: Perang Ketupat, Remaja, *Board Game*

**BOARD GAME DESIGN ABOUT PERANG KETUPAT
TRADITION IN TEMPILANG VILLAGE
FOR ADOLESCENT**

(Cindy Amelia Putri)

ABSTRACT (English)

Perang Ketupat tradition is a tradition that has been implemented since 1800 by Tempilang Village locals in Bangka Belitung. This tradition is performed out of joy and is believed to bring happiness to all groups of society. Currently, many adolescents from Bangka Island, especially Pangkalpinang City, don't know about the existence of Perang Ketupat tradition. Based on the pre-questionnaire that has been conducted, 8 out of 10 adolescents from Pangkalpinang City were not aware of this tradition. This Perang Ketupat tradition needs to be introduced to them so that cultural values can be maintained. Therefore, the author designed an interactive media in the form of a board game to introduce Perang Ketupat tradition to them. The design method used is Tracy Fullerton's method in her book entitled Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. Data collection was carried out based on Creswell & Creswell in the form of observations, interview, FGD and questionnaire, and was complemented by existing study and reference studies. Once the design was complete, the board game was validated by conducting a user test on the target audience, which were the adolescents from Pangkalpinang City. The results obtained from the user test stated that the board game that has been designed could help introduce Perang Ketupat tradition to the target audience.

Keywords: Perang Ketupat, Adolescent, Board Game

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Board Game</i>	5
2.1.1 Elemen <i>Board Game</i>	5
2.1.2 Prinsip <i>Board Game</i>	30
2.2 Perang Ketupat	32
2.2.1 Prosesi Perang Ketupat	33
2.2.2 Simbol dalam Perang Ketupat.....	34
2.2.3 Pantangan dalam Perang Ketupat	34
2.3 Penelitian yang Relevan.....	35
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	37
3.1 Subjek Perancangan	37
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	38
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	39
3.3.1 Observasi.....	40

3.3.2 Wawancara	40
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	41
3.3.4 Kuesioner	41
3.3.5 Studi Eksisting	42
3.3.6 Studi Referensi	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	44
4.1 Hasil Perancangan	44
4.1.1 <i>Conceptualization</i>	44
4.1.2 <i>Prototyping</i>	88
4.1.3 <i>Playtesting</i>	109
4.1.4 <i>Functionality, Completeness, Balance, Fun, Accessibility</i>	117
4.1.5 Kesimpulan Perancangan	121
4.2 Pembahasan Perancangan	122
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	122
4.2.2 Analisis Desain Kartu	126
4.2.3 Analisis Desain Token	129
4.2.4 Analisis Desain <i>Badge</i>	130
4.2.5 Analisis Desain Papan Permainan	131
4.2.6 Analisis Desain <i>Rulebook</i>	132
4.2.7 Analisis Desain <i>Packaging</i>	134
4.2.8 Analisis Desain Pelengkap dan Media Sekunder	135
4.2.9 Anggaran	139
BAB V PENUTUP	141
5.1 Simpulan	141
5.2 Saran	142
DAFTAR PUSTAKA	144
LAMPIRAN	149

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	35
Tabel 4.1 Alasan tidak mengetahui Perang Ketupat	53
Tabel 4.2 Pandangan terhadap Perang Ketupat.....	53
Tabel 4.3 Ketertarikan terhadap Perang Ketupat	54
Tabel 4.4 Alasan Tertarik terhadap Perang Ketupat	54
Tabel 4.5 Pertama Kali mengetahui Perang Ketupat	54
Tabel 4.6 Kesukaan terhadap Perang Ketupat	55
Tabel 4.7 Alasan menyukai Perang Ketupat.....	55
Tabel 4.8 Frekuensi Membaca Berita atau Artikel Pemerintah	55
Tabel 4.9 Media Informasi yang Diakses	56
Tabel 4.10 Kesukaan terhadap <i>Board Game</i>	56
Tabel 4.11 Aspek yang Dicari dalam <i>Board Game</i>	56
Tabel 4.12 Pilihan Gaya Visual	57
Tabel 4.13 Analisis SWOT <i>Semarak Perang Ketupat</i>	59
Tabel 4.14 <i>Game Rules</i>	109
Tabel 4.15 Tujuan Permainan	109
Tabel 4.16 Waktu	110
Tabel 4.17 Keseimbangan Permainan.....	110
Tabel 4.18 Keseruan dalam Bermain	110
Tabel 4.19 Pemberian Rekomendasi.....	110
Tabel 4.20 Desain Unik.....	111
Tabel 4.21 Desain Papan.....	111
Tabel 4.22 Ukuran Papan	111
Tabel 4.23 Kesesuaian Ilustrasi.....	111
Tabel 4.24 Kombinasi Warna	111
Tabel 4.25 Kejelasan Font	112
Tabel 4.26 Jenis Font	112
Tabel 4.27 <i>Layout</i> Desain	112
Tabel 4.28 Kelengkapan Komponen.....	112
Tabel 4.29 Konsistensi Desain.....	112
Tabel 4.30 <i>Budgeting</i> Media Utama	140
Tabel 4.31 <i>Budgeting</i> Media Sekunder.....	140

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Board Game</i>	5
Gambar 2.2 Warna Aditif dan Subtraktif.....	8
Gambar 2.3 Warna Analog	9
Gambar 2.4 Warna Komplementer	10
Gambar 2.5 Warna Hampir Kontras	10
Gambar 2.6 Warna Triad.....	10
Gambar 2.7 Kategori Estetika Warna	11
Gambar 2.8 <i>Lively, Morning Vegetable Market</i>	12
Gambar 2.9 <i>Throbbing Heart</i>	12
Gambar 2.10 <i>Festival</i>	12
Gambar 2.11 <i>Sea-shore</i>	13
Gambar 2.12 Ilustrasi Sederhana	14
Gambar 2.13 Ciri Khas Kartun	15
Gambar 2.14 Prinsip <i>Fulcrum-Lever</i>	16
Gambar 2.15 Sudut Pandang.....	17
Gambar 2.16 Arah Pandang	18
Gambar 2.17 Anatomi <i>Grid</i>	21
Gambar 2.18 <i>Single-Column Grid</i>	22
Gambar 2.19 <i>Two-Column Grid</i>	22
Gambar 2.20 <i>Multicolumn Grid</i>	23
Gambar 2.21 Tampilan Huruf	25
Gambar 2.22 Kotak Jadi.....	27
Gambar 2.23 Pola Kemasan Kotak Jadi.....	28
Gambar 2.24 Piramida Maslow.....	31
Gambar 2.25 Perang Ketupat di Tempilang.....	32
Gambar 4.1 Observasi Video Perang Ketupat	45
Gambar 4.2 Observasi Siaran Ulang Perancangan <i>Board Game</i>	46
Gambar 4.3 Wawancara dengan Keman.....	49
Gambar 4.4 Buku Semarak Perang Ketupat	57
Gambar 4.5 Buku Semarak Perang Ketupat	58
Gambar 4.6 Buku Semarak Perang Ketupat	58
Gambar 4.7 Studi Referensi Ramen Fury	60
Gambar 4.8 Studi Referensi Exploding Kittens.....	62
Gambar 4.9 <i>Gameplay Throw Throw Burrito</i>	63
Gambar 4.10 <i>What's the Shape of Love</i>	64
Gambar 4.11 Dashan Hawan	65
Gambar 4.12 Monopoly	66
Gambar 4.13 Monster Mash.....	67
Gambar 4.14 Dead Below Deck.....	68
Gambar 4.15 Potato Pirates.....	69

Gambar 4.16 <i>User Persona 1</i>	70
Gambar 4.17 <i>User Persona 2</i>	70
Gambar 4.18 <i>Mind Map</i> Perancangan.....	71
Gambar 4.19 <i>Stylescapes</i>	73
Gambar 4.20 <i>Lively, Morning Vegetable Market</i>	75
Gambar 4.21 <i>Throbbing Heart</i>	75
Gambar 4.22 <i>Festival</i>	76
Gambar 4.23 <i>Sea-shore</i>	76
Gambar 4.24 Pantai Pasir Kuning, Tempilang.....	77
Gambar 4.25 Remaja Desa.....	77
Gambar 4.26 Sketsa Gaya dan Komposisi Ilustrasi	78
Gambar 4.27 Sketsa Komprehensif Aset	80
Gambar 4.28 <i>Color Blocking</i>	80
Gambar 4.29 Warna Dasar	81
Gambar 4.30 <i>Shading dan Lighting</i>	81
Gambar 4.31 <i>Rendering</i>	82
Gambar 4.32 Kumpulan Aset.....	82
Gambar 4.33 Referensi Tipografi <i>Board Game</i>	83
Gambar 4.34 Pilihan Tipografi <i>Display</i>	84
Gambar 4.35 Pilihan Tipografi Sekunder	85
Gambar 4.36 Referensi <i>Layout Kartu</i>	86
Gambar 4.37 <i>Layout Kartu</i>	87
Gambar 4.38 <i>Layout Packaging</i>	87
Gambar 4.39 <i>Playtest 1</i>	88
Gambar 4.40 <i>Playtest 2</i>	90
Gambar 4.41 <i>Playtest 3</i>	91
Gambar 4.42 Proses Kartu Karakter	95
Gambar 4.43 Kartu Karakter.....	95
Gambar 4.44 Kartu Bermain	96
Gambar 4.45 Kumpulan Kartu Bermain	96
Gambar 4.46 Kartu Perang.....	97
Gambar 4.47 Bagian Belakang Kartu	98
Gambar 4.48 Token.....	98
Gambar 4.49 Kumpulan Token.....	99
Gambar 4.50 <i>Badge Pemenang</i>	99
Gambar 4.51 Papan Permainan.....	100
Gambar 4.52 <i>Cover Rulebook</i>	100
Gambar 4.53 <i>Layout Rulebook</i>	101
Gambar 4.54 <i>Layout Rulebook</i>	101
Gambar 4.55 <i>Spread Rulebook</i>	102
Gambar 4.56 <i>Cover Depan</i>	102
Gambar 4.57 <i>Packaging</i>	103
Gambar 4.58 Dadu Ketupat.....	104

Gambar 4.59 Proses Kartu Ucapan	104
Gambar 4.60 Kartu Ucapan.....	105
Gambar 4.61 <i>Sticker Sheet</i>	106
Gambar 4.62 <i>Sticker Pack</i>	106
Gambar 4.63 <i>Keychain</i>	107
Gambar 4.64 <i>Stacked Wooden Pin</i>	107
Gambar 4.65 <i>Gimmick</i> Kartu Karakter	108
Gambar 4.66 <i>Gimmick</i> Tatakan Kartu	108
Gambar 4.67 <i>Alpha Test</i>	109
Gambar 4.68 Perbaikan Papan Permainan	114
Gambar 4.69 Perbaikan Bagian Belakang Kartu	115
Gambar 4.70 Perbaikan <i>Layout</i> Kartu Bermain	115
Gambar 4.71 Perbaikan Kartu Perang.....	116
Gambar 4.72 Perbaikan Token.....	116
Gambar 4.73 Tatakan Kartu	117
Gambar 4.74 <i>Token Skill</i>	117
Gambar 4.75 <i>Beta Test 1</i>	118
Gambar 4.76 <i>Beta Test 2</i>	119
Gambar 4.77 Perbaikan Token.....	121
Gambar 4.78 <i>Beta Test 1</i>	122
Gambar 4.79 <i>Beta Test 2</i>	123
Gambar 4.80 Perbaikan Token Gabut.....	125
Gambar 4.81 Analisis Kartu Karakter.....	126
Gambar 4.82 Analisis Kartu Bermain.....	127
Gambar 4.83 Analisis Kartu Perang	128
Gambar 4.84 Analisis Bagian Belakang Kartu	128
Gambar 4.85 Analisis Token Poin	129
Gambar 4.86 Analisis Token Poin	129
Gambar 4.87 Analisis <i>Token Skill</i>	130
Gambar 4.88 Analisis <i>Badge</i>	131
Gambar 4.89 Analisis Papan Permainan.....	132
Gambar 4.90 Analisis <i>Rulebook</i>	133
Gambar 4.91 Analisis <i>Rulebook</i>	133
Gambar 4.92 Analisis <i>Rulebook</i>	134
Gambar 4.93 Analisis <i>Packaging</i>	134
Gambar 4.94 Analisis Dadu Ketupat	135
Gambar 4.95 Analisis Tatakan Kartu	136
Gambar 4.96 Analisis Kartu Ucapan	136
Gambar 4.97 Analisis <i>Sticker Sheet</i>	137
Gambar 4.98 Analisis <i>Sticker Pack</i>	137
Gambar 4.99 Analisis <i>Keychain</i>	138
Gambar 4.100 Analisis <i>Wooden Pin</i>	138
Gambar 4.101 Analisis <i>Gimmick</i>	139

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Persentase Turnitin	149
Lampiran B Form Bimbingan	153
Lampiran C Hasil Kuesioner	154
Lampiran D Hasil FGD	161
Lampiran E Hasil Survei <i>Alpha Test</i>	165
Lampiran F Hasil Wawancara 1 <i>Beta Test</i>	176
Lampiran G Hasil Wawancara 2 <i>Beta Test</i>	178
Lampiran H Hasil Wawancara 3 <i>Beta Test</i>	179
Lampiran I Hasil Wawancara 4 <i>Beta Test</i>	180
Lampiran J Form NDA	182
Lampiran K Form NDS	183

