

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI PENCAK SILAT



LAPORAN TUGAS AKHIR

Nurjihaan Surya A

00000063026

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI PENCAK SILAT



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

**Nurjihaan Surya A
00000063026**

**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 : Nurjihaan Surya A
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063026
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN BOARD GAME MENGENAI PENCAK SILAT

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, 11 Oktober 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA


(Nurjihaan Surya A)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI PENCAK SILAT

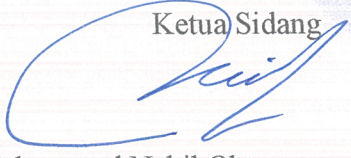
Oleh

Nama Lengkap : Nurjihaan Surya A
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063026
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

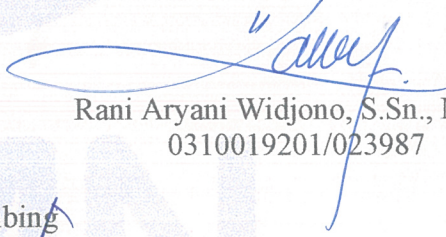
Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Januari 2025
Pukul 09.45 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

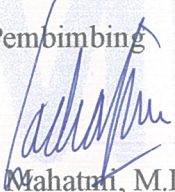
Ketua Sidang


Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/081434

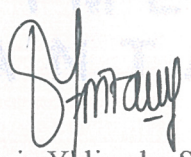
Penguji


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

Pembimbing


Nadia Mahatni, M.Ds.
0416038705/039375

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 : Nurjihaan Surya A
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063026
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2*
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BOARD GAME
MENGENAI PENCAK SILAT

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

- ☒ Penulis 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, 11 Oktober 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Nurjihaan Surya A)

* 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 Allah SWT, karena berkat dan rahmat yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan *Board Game* mengenai Pencak Silat dengan tepat waktu. Ketertarikan penulis pada topik ini berawal dari kekhawatiran akan mudurnya minat generasi muda terhadap seni bela diri tradisional Indonesia, yaitu pencak silat. Pencak silat merupakan warisan budaya yang kaya akan nilai dan filosofis mendalam yang patut lestari guna membangun karakter bangsa yang kuat dan berbudi luhur. Tujuan tugas akhir ini untuk mengenalkan pencak silat agar meningkatkan minat generasi penerus terhadap seni bela diri tradisional Indonesia dengan cara yang menarik dan relevan dengan generasi muda.

Dalam perancangan ini, penulis juga banyak menerima bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Dengan begitu penulis 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. Nadia Mahatmi, M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Isa Rachmad Akbar, S.Mb., selaku Narasumber yang telah memberikan wawasan mengenai perancangan *board game*.
6. Hendarman, S.Pd., selaku Narasumber yang telah memberikan berbagai informasi mengenai pencak silat, sehingga menambah wawasan penulis.
7. St Rochmah selaku kesiswaan SMPN 1 Balaraja yang telah membantu dalam mengumpulkan data responden dalam perancangan ini.
8. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material, moral, semangat, dan selalu memberikan doa yang terbaik sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

9. Nuridah dan Keluarga, yang tidak henti-hentinya berdoa untuk kelancaran penulis dalam menyusun tugas akhir.
10. Dzikry, dan Danesh, yang telah memberikan bantuan tak terhingga selama perancangan dilakukan.
11. Dzikra, yang selalu menemani penulis saat melengkapi keperluan tugas akhir.
12. Para responden dan peserta *FGD*, yang telah meluangkan waktu untuk mengisi data dalam perancangan.
13. Teman-teman terdekat, Valencia, Arfas, Arrel, Jane, Rara, Ezra, yang selalu menemani dan memberikan dukungan dalam pengerjaan tugas akhir ini.
14. Teman-teman bimbingan, Shanika, Michelle, Mutiara, dan teman-teman lainnya yang telah membantu dengan sabar, berdiskusi bersama, dan menciptakan rasa semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
15. Teman-teman perkuliahan, yang memberikan dukungan emosional selama perancangan tugas akhir ini berlangsung.

Besar harapan penulis agar karya ilmiah ini dapat bermanfaat, memberikan kontribusi positif dalam upaya melestarikan warisan budaya Indonesia khususnya bagi seni bela diri pencak silat. Penulis juga berharap hasil dari tugas akhir ini dapat memberikan inspirasi bagi generasi-generasi penerus untuk terus membuat karya yang lebih inovatif dan efektif dalam mengapresiasi warisan budaya Indonesia.

Tangerang, 11 Oktober 2024



(Nurjihaan Surya A)

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI PENCAK SILAT

Nurjihaan Surya A

ABSTRAK

Pencak silat adalah seni bela diri tradisional Indonesia yang memiliki nilai mendalam yang dapat berperan dalam pengembangan individu guna membangun karakter bangsa yang tangguh, kuat, dan berbudi luhur. Melestarikan pencak silat, Indonesia tidak hanya mempertahankan keunikan budayanya, tetapi juga memastikan bahwa nilai-nilai yang terkandung dalam seni bela diri ini tetap relevan dan dapat diajarkan kepada generasi muda sebagai bagian dari pendidikan karakter dan pembangunan jati diri yang berkelanjutan. Namun minat masyarakat terutama generasi muda terhadap seni bela diri ini sudah menurun. Generasi muda sekarang cenderung teratrik pada trend global dibandingkan menggali dan melestarikan warisan leluhur. Jika hal ini terus terjadi, dikhawatirkan identitas budaya ini akan menghilang. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang lebih inovatif untuk memperkenalkan lebih pencak silat kepada masyarakat luas. Media berupa *board game* dirasa dapat efektif dan cocok untuk memperkenalkan ilmu-ilmu pencak silat kepada generasi muda sekarang. Metode perancangan yang digunakan adalah teori yang dikemukakan Tim Brown dengan metode perolehan data melalui wawancara, kuesioner, studi eksisting dan studi referensi

Kata kunci: Pencak Silat, Board Game, Identitas Budaya



DESIGNING A BOARD GAME ABOUT PENCAK SILAT

Nurjihaan Surya A

ABSTRACT (English)

Pencak silat is a traditional Indonesian martial art that has noble values that can play a role in individual development in order to build a strong, resilient, and noble national character. Preserving pencak silat not only serves to maintain Indonesia's unique cultural heritage but also ensures that the values embedded within this martial art remain relevant as a medium for character education and sustainable identity development. However, interest in pencak silat, particularly among the younger generation, has experienced a significant decline. This generation increasingly gravitates toward global trends, often neglecting the exploration and preservation of ancestral traditions. However, the interest of the community, especially the younger generation, in this martial art is decreasing. If this continues to happen, it is feared that this cultural identity will be lost. Therefore, more innovative media are needed to introduce pencak silat to the wider community. Media in the form of board games is considered effective and appropriate for introducing pencak silat to the current young generation. The design method used is the theory put forward by Tim Brown with data acquisition methods through interviews, questionnaires, existing studies and literature studies.

Keywords: Pencak Silat, Board Game, Culture



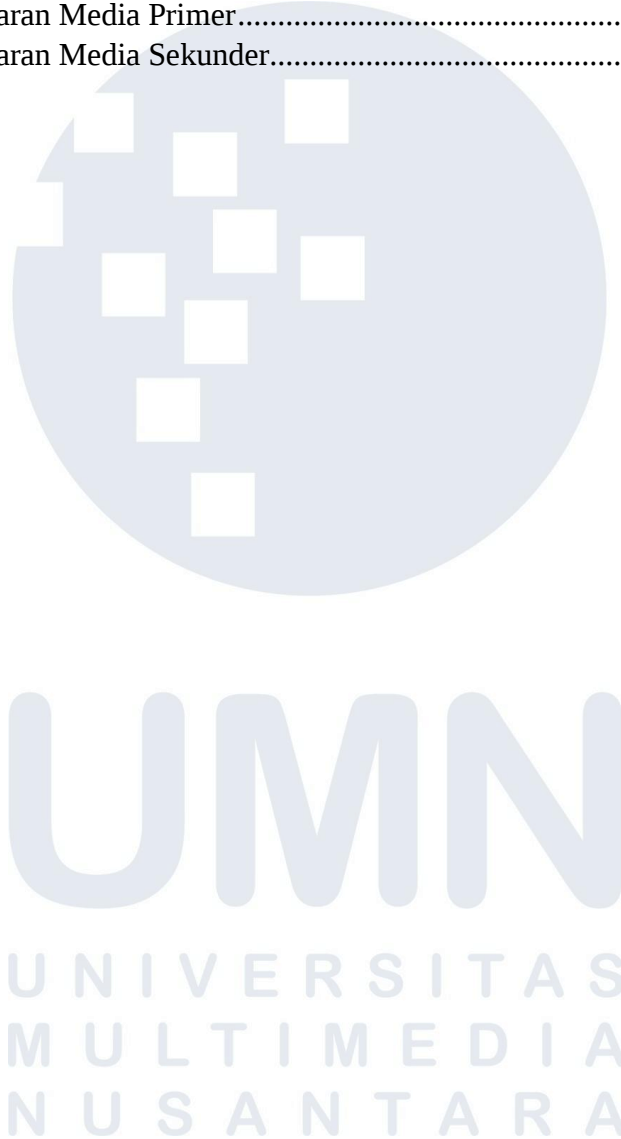
DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English)	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	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Desain Grafis	5
2.1.1 Elemen Desain	5
2.1.2 Prinsip Desain	13
2.2 Board Game	16
2.2.1 Element Board Game	20
2.2.2 Design dan playtesting	24
2.2.3 Jenis-Jenis Board Game	25
2.2.4 Fungsi Board Game	30
2.3 Pencak Silat	31
2.3.1 Sejarah	32
2.3.2 Aliran dalam Pencak Silat	32
2.3.3 Gerak Dasar	33
2.3.4 Kategori Pertandingan dalam Pencak Silat	37
2.3.5 Peraturan	39
2.3.6 Manfaat Pencak Silat	40

2.4 Penelitian yang Relevan.....	41
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	43
3.1 Subjek Perancangan	43
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	44
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	46
3.3.1 Wawancara	46
3.3.2 Kuesioner	48
3.3.2 Studi Eksisting.....	50
3.3.3 Studi Referensi	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	51
4.1 Hasil Perancangan	51
4.1.1 <i>Empathize</i>	51
4.1.2 Define.....	74
4.1.3 Ideate	75
4.1.4 Prototype.....	79
4.1.5 Testing	114
4.2 Pembahasan Perancangan.....	115
4.2.1 Analisis <i>Market Validation/ Beta Test</i>	115
4.2.2 Analisis Desain.....	117
4.2.3 Anggaran.....	127
BAB V PENUTUP.....	129
5.1 Simpulan	129
5.2 Saran.....	130
DAFTAR PUSTAKA.....	131
LAMPIRAN.....	133

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan.....	41
Tabel 4. 1 Hasil Skala Likert.....	60
Tabel 4. 2 SWOT "Laga Pendekar"	69
Tabel 4. 3 Daftar kartu	80
Tabel 4. 4 Hasil likert <i>Visual Alpha Test</i>	96
Tabel 4. 5 Hasil Likert <i>Gameplay Alpha Test</i>	97
Tabel 4. 6 Anggaran Media Primer.....	127
Tabel 4. 7 Anggaran Media Sekunder.....	128



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Board Game</i> "Survive the Island"	6
Gambar 2. 2 Temperatur Warna pada <i>Board Game</i> "Hotzone"	7
Gambar 2. 3 Warna Monokramatik pada Catur Kayu	8
Gambar 2. 4 <i>Board Game</i> "Canazee"	9
Gambar 2. 5 <i>Board Game</i> "Dixit"	9
Gambar 2. 6 Warna <i>Split Complementary</i> pada <i>Board Game</i> "Dimention"	10
Gambar 2. 7 <i>Triadic</i> pada <i>Board Game</i> "Azul"	10
Gambar 2. 8 Warna <i>Tetradic</i> pada <i>Board Game</i> "Survive the Island"	11
Gambar 2. 9 Tekstur dalam <i>Board game</i> "Patchwork"	12
Gambar 2. 10 <i>Typography</i> dalam <i>Board game</i> "Calestia"	12
Gambar 2. 11 Keseimbangan pada <i>Board Game</i> "Azul"	13
Gambar 2. 12 <i>Emphasis</i> pada <i>board game</i> "Satorini"	14
Gambar 2. 13 Ritme pada <i>Board Game</i> "Splendor"	15
Gambar 2. 14 Keselarasan pada <i>Board Game</i> "Wingspan"	16
Gambar 2. 15 Permainan Catur	25
Gambar 2. 16 Permainan "Chutes and Ladders"	26
Gambar 2. 17 Permainan "Harry Potter"	26
Gambar 2. 18 Permainan "Cranium"	27
Gambar 2. 19 Permainan "Axis & Allies 1941"	28
Gambar 2. 20 Tekstur dalam <i>Board Game</i> "Dragonfire"	28
Gambar 2. 21 Permainan "Magic The Gathering"	29
Gambar 2. 22 Permainan "Catan"	29
Gambar 2. 23 Permainan "Terraforming Mars"	29
Gambar 2. 24 Kuda-Kuda Depan	34
Gambar 2. 25 Kuda-Kuda Belakang	34
Gambar 2. 26 Kuda-Kuda Tengah	35
Gambar 2. 27 Kuda-Kuda Samping	35
Gambar 2. 28 Kategori Tanding	37
Gambar 2. 29 Kategori Tunggal	38
Gambar 2. 30 Kategori Ganda	38
Gambar 2. 31 Kategori regu	39
Gambar 2. 32 Gelanggang Pencak Silat	39
Gambar 4. 1 Setelah Wawancara Isa Akbar	51
Gambar 4. 2 Wawancara Hendarman	54
Gambar 4. 3 Hasil Usia Responden	57
Gambar 4. 4 Hasil Domisi dalam Kuesioner	57
Gambar 4. 5 Hasil Kuesioner tentang Mendengar Kata Pencak Silat	58
Gambar 4. 6 Hasil Kuesioner Mengetahui Pencak Silat	59
Gambar 4. 7 Hasil Kuesioner Manfaat Pencak Silat	61
Gambar 4. 8 Hasil Kuesioner Konten Informasi	62
Gambar 4. 9 Hasil Kuesioner Minat Remaja untuk Berpartisipasi Secara Nyata	62
Gambar 4. 10 Hasil Kuesioner mengenai Alasan Tidak Berminat Pencak Silat	63

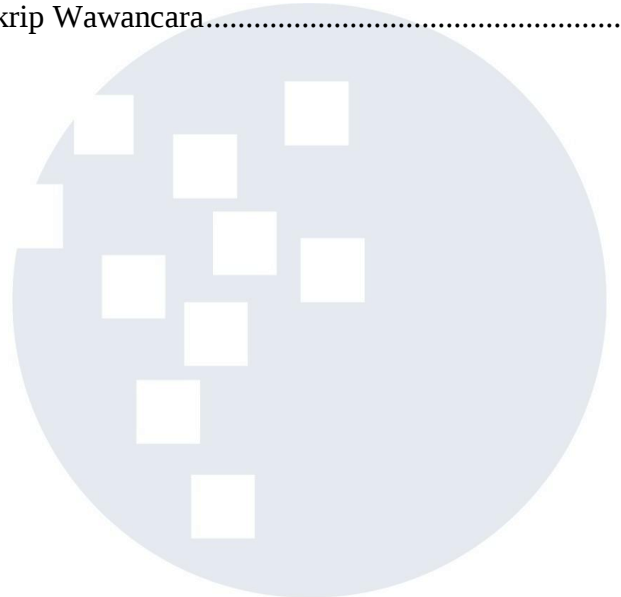
Gambar 4. 11 Hasil Kuesioner Media yang Pernah Dilihat/Mainkan	64
Gambar 4. 12 Hasil Kuesioner Ekspetasi Permainan.....	65
Gambar 4. 13 Hasil Kuesioner Waktu untuk Bermain <i>Board game</i>	65
Gambar 4. 14 <i>Board Game</i> “Laga Pendekar”	67
Gambar 4. 15 Komponen <i>Board Game</i> “Kung Fu Fighting”	70
Gambar 4. 16 <i>Board Game</i> “King of Tokyo”	71
Gambar 4. 17 Kartu-Kartu pada Board Game “King of Tokyo”	72
Gambar 4. 18 Papan permainan "King of Tokyo"	73
Gambar 4. 19 User persona	74
Gambar 4. 20 <i>Mindmapping</i>	75
Gambar 4. 21 <i>Big Idea</i>	76
Gambar 4. 22 <i>Moodboard</i> Pertama.....	78
Gambar 4. 23 <i>Moodboard</i> setelah Perbaikan.....	78
Gambar 4. 24 <i>Mood Reference</i>	79
Gambar 4. 25 <i>Stylescape</i>	79
Gambar 4. 26 <i>Playtest</i> 1.....	84
Gambar 4. 27 <i>Playtest</i> 2.....	85
Gambar 4. 28 Alternatif visual.....	86
Gambar 4. 29 Alternatif Karakter	87
Gambar 4. 30 <i>Color Palette</i> Perancangan Visual	87
Gambar 4. 31 Perancangan Ilustrasi.....	89
Gambar 4. 32 Perancangan Visual Gerakan	90
Gambar 4. 33 Hasil Perancangan Setiap Gerakan Pertahanan.....	90
Gambar 4. 34 <i>Layout</i> Kartu Pertama.....	91
Gambar 4. 35 <i>Draft Layout</i> Kedua.....	91
Gambar 4. 36 Hasil Pewarnaan <i>Draft</i> Kedua.....	92
Gambar 4. 37 <i>Layout Draft</i> Ketiga	92
Gambar 4. 38 Hasil Pewarnaan <i>Layout Draft</i> Ketiga	93
Gambar 4. 39 <i>Layout</i> Terpilih.....	93
Gambar 4. 40 Sketsa Papan Permainan.....	94
Gambar 4. 41 Finalisasi Papan Permainan.....	94
Gambar 4. 42 <i>Alpha Test</i> pada <i>Prototype Day</i>	95
Gambar 4. 43 <i>Flowchart</i> <i>Gameplay</i> 2.....	99
Gambar 4. 44 <i>Protoype Cardboard</i>	100
Gambar 4. 45 <i>Gameplay Test</i>	101
Gambar 4. 46 <i>Layout Cardboard</i>	102
Gambar 4. 47 Progres Pembuatan Papan Identitas	102
Gambar 4. 48 <i>Dials</i>	103
Gambar 4. 49 <i>Layout</i> Kartu Aksi	103
Gambar 4. 50 <i>Breakdown Layer</i> Kartu	104
Gambar 4. 51 <i>Layout</i> Kartu Fiksi	104
Gambar 4. 52 Papan Permainan Awal	105
Gambar 4. 53 Proses Pembuatan Papan Permainan.....	105

Gambar 4. 54 <i>Draft</i> Nama Permainan.....	106
Gambar 4. 55 <i>Draft</i> Nama Permainan Kedua	106
Gambar 4. 56 Hasil Pertama pada Logo	107
Gambar 4. 57 Hasil Logo	107
Gambar 4. 58 Pembuatan <i>Rulesbook</i>	108
Gambar 4. 59 Proses Awal Pembuatan Box Kemasan	108
Gambar 4. 60 Proses Box Bagian Bawah	108
Gambar 4. 61 Proses Pembuatan Sampul Box Kemasan.....	109
Gambar 4. 62 Desain Final Kartu Aksi.....	110
Gambar 4. 63 Desain Final Papan Identitas	110
Gambar 4. 64 Desain Final Papan Permainan.....	111
Gambar 4. 65 Desain Final Pion Permainan	111
Gambar 4. 66 desain final <i>rulesbook</i>	111
Gambar 4. 67 Desain Final Logo	112
Gambar 4. 68 Desain Final Box Kemasan	112
Gambar 4. 69 Desain Media Sekunder Baju.....	113
Gambar 4. 70 Desain Media Sekunder Botol Minum.....	114
Gambar 4. 71 Desain Media Sekunder Stiker	114
Gambar 4. 72 Saat <i>Beta Test</i>	115
Gambar 4. 73 Desain Semua Kartu Aksi	117
Gambar 4. 74 Desain Semua Papan Identitas	119
Gambar 4. 75 Hasil Desain Papan Permainan	120
Gambar 4. 76 Hasil Desain <i>Rulesbook</i>	121
Gambar 4. 77 Hasil Desain Logo	121
Gambar 4. 78 Hasil Desain Box Kemasan.....	122
Gambar 4. 79 Analisis Baju	124
Gambar 4. 80 <i>Mockup</i> Botol Minum	125
Gambar 4. 81 Analisis Stiker	126

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	133
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	134
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement 1</i>	137
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement 2</i>	138
Lampiran <i>Consent Form</i>	139
Lampiran Kuesioner.....	140
Lampiran Transkrip Wawancara.....	147



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA