

**PERANCANGAN *BOARDGAME* MENGENAI LEGENDA
PANGERAN PANDEGLANG DAN PUTRI CADASARI**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Alvin Matthew Handrean

00000071446

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN *BOARDGAME* MENGENAI LEGENDA
PANGERAN PANDEGLANG DAN PUTRI CADASARI**



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

**Alvin Matthew Handrean
00000071446**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Alvin Matthew Handrean
NIM : 00000071446
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN *BOARDGAME* MENGENAI
LEGENDA PANGERAN PANDEGLANG DAN
PUTRI CADASARI

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/~~Tugas Akhir~~*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 16 Desember 2025



Yang Menyatakan, Alvin Matthew Handrean

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Alvin Matthew Handrean
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071446
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan
Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

**PERANCANGAN *BOARDGAME* MENGENAI LEGENDA PANGERAN
PANDEGLANG DAN PUTRI CADASARI**

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, 8 Desember 2025



Alvin Matthew Handrean

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *BOARDGAME* MENGENAI LEGENDA PANGERAN PANDEGLANG DAN PUTRI CADASARI

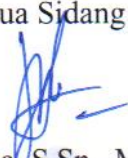
Oleh

Nama Lengkap : Alvin Matthew Handrean
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071446
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

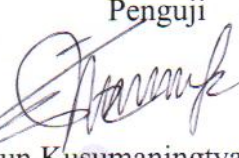
Telah diujikan pada hari Rabu, 7 Januari 2026
Pukul 13.00 s.d. 13.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

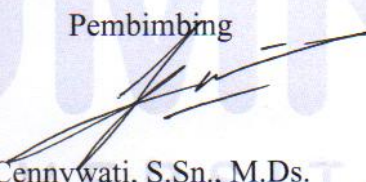
Ketua Sidang


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

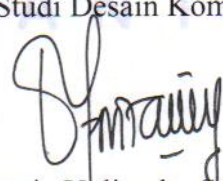
Penguji


Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/ 077724

Pembimbing


Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/ 071277

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 : Alvin Matthew Handrean
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071446
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ ~~S2~~* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *BOARDGAME*
MENGENAI LEGENDA PANGERAN PANDEGLANG DAN PUTRI
CADASARI

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, 16 Desember 2025



Alvin Matthew Handrean

* 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 ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Boardgame Mengenai Legenda Pangeran Pandeglang Dan Putri Cadasari dengan baik. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara. Dalam proses penyusunan laporan ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa dukungan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, laporan ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang kepada:

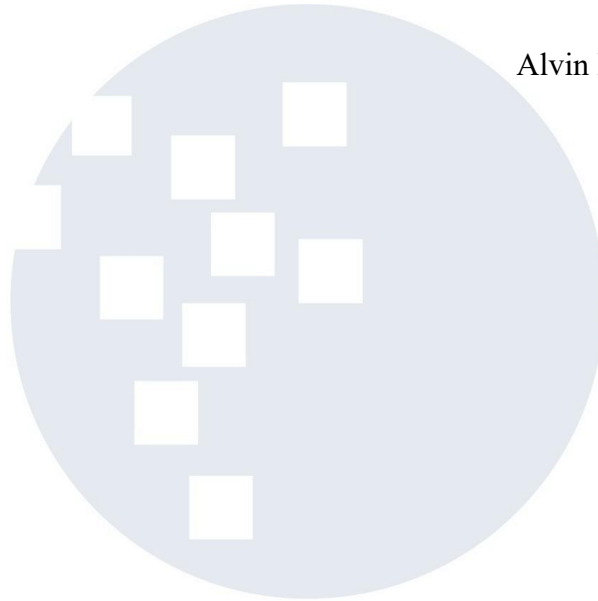
1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Cennywati, S.SN., M.Ds., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Nanda Ghaida Fauziyyah, S.S. dan Anitawati Bachtiar, S.Pd. selaku narasumber dalam perancangan tugas akhir ini.
7. Teman-teman saya yang juga memberikan *support* mental kepada penulis.
8. Para peneliti dan desainer yang hasil karyanya menjadi acuan dan referensi dalam penyusunan karya ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Tangerang, 16 Desember 2025



Alvin Matthew Handrean



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *BOARDGAME* MENGENAI LEGENDA PANGERAN PANDEGLANG DAN PUTRI CADASARI

Alvin Matthew Handrean

ABSTRAK

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang luar biasa, salah satunya berupa cerita rakyat yang diwariskan secara turun-temurun. Namun, keberadaan cerita rakyat semakin terancam akibat kurangnya minat generasi muda dan metode penyampaian yang kurang menarik. Kisah Pangeran Pandeglang dan Putri Cadasari merupakan salah satu legenda dari Banten yang memiliki nilai moral dan sejarah penting, namun kini semakin terlupakan. Penggunaan media pembelajaran konvensional yang bersifat pasif, seperti buku teks dan ceramah satu arah, kurang efektif dalam meningkatkan minat belajar budaya lokal. Untuk mengatasi permasalahan ini, penelitian ini mengusulkan perancangan *boardgame* yang mengangkat legenda Pangeran Pandeglang dan Putri Cadasari. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini mencakup wawancara, kuesioner daring, studi eksisting dan studi referensi, dengan menggunakan metode perancangan *game design method* (2024) oleh Fullerton. Data pra-penelitian menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan minat belajar budaya lokal secara signifikan, sehingga pendekatan ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam pelestarian budaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan pelajar di Banten mengenai cerita rakyat Pangeran Pandeglang dan Putri Cadasari pada media *boardgame* mampu untuk memperkenalkan siswa-siswi SMP di wilayah Banten.

Kata kunci: Cerita Pangeran Pandeglang dan Putri Cadasari, *Boardgame*



DESIGNING A BOARD GAME BASED ON THE LEGEND OF PRINCE PANDEGLANG AND PRINCESS CADASARI

Alvin Matthew Handrean

ABSTRACT (English)

Indonesia has a wealth of culture, one of which is in the form of folklore that has been passed down from generation to generation. However, the existence of folklore is increasingly threatened due to a lack of interest among the younger generation and uninteresting methods of delivery. The story of Prince Pandeglang and Princess Cadasari is one of the legends from Banten that has important moral and historical values but is now increasingly forgotten. The use of conventional, passive learning media, such as textbooks and one-way lectures, is ineffective in increasing interest in learning about local culture. To overcome this problem, this study proposes the design of a board game based on the legend of Prince Pandeglang and Princess Cadasari. The methodology used in this study includes interviews, online questionnaires, existing studies, and reference studies, using the game design method (2024) by Fullerton. Pre-research data shows that interactive media can significantly increase interest in learning about local culture, so this approach is expected to be an innovative solution for cultural preservation. The results of the study show that students in Banten have minimal knowledge about the folk tales of Prince Pandeglang and Princess Cadasari, and the application of these stories in board games can introduce them to junior high school students in the Banten region.

Keywords: *The Legend of Prince Pandeglang and Princess Cadasari, Boardgame*

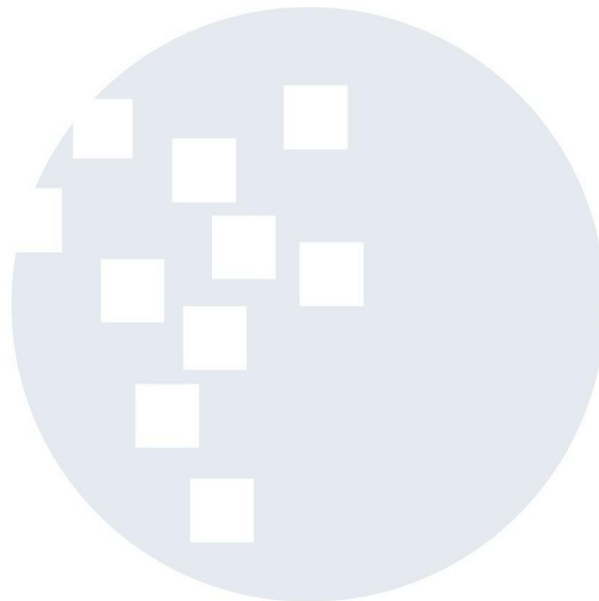


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
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 Boardgame	5
2.1.1 Jenis-jenis Boardgame	5
2.1.2 Game Design	11
2.1.3 Game Design Basic	12
2.1.4 Ilustrasi.....	41
2.1.5 Logo.....	42
2.1.6 Tipografi	44
2.1.7 Warna.....	46
2.1.8 Grid dan Layout	51
2.2 Game Character Design.....	55
2.3 Pangeran Pandeglang dan Putri Cadasari	57
2.4 Penelitian yang Relevan	57

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	61
3.1 Subjek Perancangan	61
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	61
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	63
3.3.1 Wawancara	63
3.3.2 Kuesioner	65
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	70
4.1 Hasil Perancangan	70
4.1.1 Ideasi	70
4.1.2 Prototyping	106
4.1.3 <i>Play-Testing</i>	128
4.1.4 Kesimpulan Perancangan	132
4.2 Pembahasan Perancangan	133
4.2.1 Analisis <i>Market Validation/ Beta Test</i>	133
4.2.2 Analisis Desain Cover	141
4.2.3 Analisis Desain Boardgame.....	141
4.2.4 Analisis Desain Karakter	143
4.2.5 Analisis Desain Kartu Karakter	145
4.2.6 Analisis Desain Kartu Misi	145
4.2.7 Analisis Desain Kartu Barang Mentah	147
4.2.8 Analisis Desain Kartu Barang Jadi	147
4.2.9 Analisis Desain Jangjawokan.....	148
4.2.10 Analisis Desain Dadu.....	149
4.2.11 Analisis Desain Kartu Kejadian.....	150
4.2.12 Analisis Desain Keping Emas dan Perak	151
4.2.13 Analisis Desain Crafting Sheets	152
4.2.14 Analisis Desain Rulesbook	152
4.2.15 Analisis Desain Resep Tempaan.....	153
4.2.16 Analisis Desain Media Sekunder Poster.....	154
4.2.17 Analisis Desain Media Sekunder Standee	155
4.2.18 Analisis Desain Media Sekunder Sticker	156
4.2.19 Anggaran	157

BAB V PENUTUP.....	159
5.1 Simpulan	159
5.2 Saran	159
DAFTAR PUSTAKA.....	162
LAMPIRAN.....	xviii



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Rules of Play dari Salen dan Zimmerman	29
Tabel 2. 2 Penelitian yang relevan	57
Tabel 4. 1 Kuesioner Bagian Pertama.....	74
Tabel 4. 2 Kuesioner Bagian Kedua	76
Tabel 4. 3 Kuesioner Bagian Ketiga	77
Tabel 4. 4 Kuesioner Bagian Keempat	79
Tabel 4. 7 Tabel Analisis SWOT	86
Tabel 4. 8 Hasil Kuesioner Alpha Test 1	129
Tabel 4. 9 Hasil Kuesioner Alpha Test 2	130
Tabel 4. 10 Hasil Kuesioner Alpha Test 3	131
Tabel 4. 11 Hasil beta test dengan Dave.....	133
Tabel 4. 12 Hasil beta test dengan Valen.....	136
Tabel 4. 13 Hasil beta test dengan Kayla.....	138



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Permainan Monopoly	6
Gambar 2. 2 A Game of Thrones The Boardgame	7
Gambar 2. 3 Permainan Dixit	7
Gambar 2. 4 Permainan Memoir'44	8
Gambar 2. 5 Dungeons & Dragons	9
Gambar 2.6 Pokemon Trading Card Game Sword & Shield	10
Gambar 2.7 Ticket to Ride	11
Gambar 2. 8 Beragam Player Interaction Patterns	14
Gambar 2. 9 Penerapan Alignment dalam permainan Ramen Fury	17
Gambar 2. 10 Forbidden Act dalam Don't Break the Ice	18
Gambar 2. 11 Unit dalam catur	22
Gambar 2. 12 Inventory dalam Pokemon Trading Card Game	24
Gambar 2. 13 Special Terrain dalam permainan Scrabble	24
Gambar 2. 14 Diagram Flow	28
Gambar 2. 15 Classic Dramatic Arc	33
Gambar 2. 16 Putaran feedback positif dan negatif	38
Gambar 2. 17 Additive Color	47
Gambar 2. 18 Grayscale	48
Gambar 2. 19 Hue	49
Gambar 2. 20 Saturation	50
Gambar 2. 21 Value	50
Gambar 2. 22 Single-Coloumn Grid dalam permainan Once Upon a Time	53
Gambar 2. 23 Two-Coloumn Grid dalam permainan Magic the Gathering	53
Gambar 2. 24 Multicoloumn Grid dalam Terraforming Mars	54
Gambar 2. 25 Modular Grid dalam permainan catur	54
Gambar 2. 26 Hierarchical Grid dalam permainan Pandemic	55
Gambar 4. 1 Wawancara dengan Aniwati Bachtiar	70
Gambar 4. 2 Wawancara dengan Nanda Ghaida Fauziyyah	72
Gambar 4. 3 Buku Kisah Pangeran Pandeglang karya Maulana Syamsuri	83
Gambar 4. 4 Sampul Buku Cerita Rakyat Pandeglang karya Sopyan Sauri	84
Gambar 4. 5 Sampul Buku Cerita Rakyat Banten dan Jakarta	85
Gambar 4. 6 Stuffed Fables	89
Gambar 4. 7 Above and Below	90
Gambar 4. 8 Robinson Crusoe	91
Gambar 4. 9 Mansions of Madness	92
Gambar 4. 10 Ramen Fury	92
Gambar 4. 11 Hasil Ide Mindmap	93
Gambar 4. 12 Moodboard Tampilan Papan Permainan	96
Gambar 4. 13 Referensi layout papan permainan	96
Gambar 4. 14 Moodboard referensi typeface	97

Gambar 4. 15 Moodboard referensi ilustrasi papan permainan	97
Gambar 4. 16 Moodboard Tampilan Karakter	98
Gambar 4. 17 User Persona.....	99
Gambar 4. 18 Kedua variasi logo	107
Gambar 4. 19 Logo Terpilih	107
Gambar 4. 20 Tampilan Cover Boardgame	108
Gambar 4. 21 Sketsa Awal Tampilan Papan Permainan	109
Gambar 4. 22 Line art tampilan papan permainan.....	109
Gambar 4. 23 Tampilan papan permainan setelah diberikan based color	110
Gambar 4. 24 Tampilan ilustrasi papan permainan setelah	110
Gambar 4. 25 Tampilan ilustrasi permainan setelah diberi petak.....	111
Gambar 4. 26 Tampilan papan permainan setelah diberi margin	112
Gambar 4. 27 Desain awal ketiga karakter	113
Gambar 4. 28 Sketsa yang telah di revisi.....	113
Gambar 4. 29 Proses desain Pangeran Pandeglang	114
Gambar 4. 30 Proses desain Pangeran Cunihin	114
Gambar 4. 31 Proses desain Putri Cadasari	115
Gambar 4. 32 Tampilan dari kartu karakter	116
Gambar 4. 33 Salah satu contoh kartu misi	116
Gambar 4. 34 Salah satu contoh kartu barang mentah.....	117
Gambar 4. 35 Contoh desain barang jadi.....	118
Gambar 4. 36 Ketiga variasi jangjawokan	119
Gambar 4. 37 Desain jangjawokan yang dipilih.....	120
Gambar 4. 38 Tampilan dari keping emas dan perak	120
Gambar 4. 39 Tampilan dadu setelah alpha test	121
Gambar 4. 40 Kedua variasi crafting sheets	122
Gambar 4. 41 Tampilan resep tempaan	123
Gambar 4. 42 Cover Rulesbook.....	124
Gambar 4. 43 Konten Rulesbook.....	124
Gambar 4. 44 Ukuran packaging permainan	125
Gambar 4. 45 Poster Media Sekunder	126
Gambar 4. 46 Tampilan Standee Desain 1	127
Gambar 4. 47 Tampilan Standee Desain 2.....	127
Gambar 4. 48 Sticker ketiga karakter dan logo.....	128
Gambar 4. 49 Beta test dengan Dave.....	135
Gambar 4. 50 Beta test dengan Valen.....	138
Gambar 4. 51 Beta test dengan Kayla.....	140
Gambar 4. 52 Tampilan Boardgame yang Baru	142
Gambar 4. 53 Perbandingan tampilan boardgame lama dan baru	142
Gambar 4. 54 Kiri tampilan lama dan kanan tampilan baru	143
Gambar 4. 55 Tampilan final ketiga karakter	144
Gambar 4. 56 Kiri tampilan lama, dan kanan tampilan baru dengan 2 sisi	145
Gambar 4. 57 Ketiga tampilan kartu misi tampilan belakangnya.....	146

Gambar 4. 58 Kartu barang mentah yang baru berserta sisi belakangnya	147
Gambar 4. 59 Tampilan kartu barang jadi yang baru berserta	148
Gambar 4. 60 Tampilan dari kedua sisi jangjawokan	149
Gambar 4. 61 Tampilan desain dadu	150
Gambar 4. 62 Tampilan depan dan belakang salah satu kartu kejadian	150
Gambar 4. 63 Desain keping emas dan perak yang baru	151
Gambar 4. 64 Tampilan Crafting Sheets	152
Gambar 4. 65 Tampilan dan contoh halaman buku panduan	153
Gambar 4. 66 Desain Resep Tempaan	153
Gambar 4. 67 Analisa desain poster	155
Gambar 4. 68 Tampilan Standee Desain 1	155
Gambar 4. 69 Tampilan Standee Desain 2	156
Gambar 4. 70 Sticker ketiga karakter dan logo	157



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Presentase Turnitin.....	xviii
Lampiran 2 Bukti Form Bimbingan.....	xxiv
Lampiran 3 Bukti Form Bimbingan.....	xxv
Lampiran 4 Consent Form Wawancara 1	xxvi
Lampiran 5 Consent Form Wawancara 2	xxvii
Lampiran 6 Soal Kuesioner Pra Alpha test 1	xxviii
Lampiran 7 Hasil Kuesioner Prototype Day 1	xxxiv
Lampiran 8 Transkrip Wawancara dengan Nanda Ghaida Fauziyyah	xli
Lampiran 9 Transkrip Wawancara dengan Anitawati Bachtiar	lxxxi

