

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI
PERANG PUPUTAN MARGARANA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

I Putu Ari Sastra

00000068368

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

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI
PERISTIWA PUPUTAN MARGARANA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

I Putu Ari Sastra

00000068368

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

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : I Putu Ari Sastra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068368
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

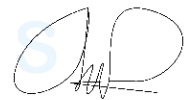
menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI PERISTIWA PUPUTAN
MARGARANA

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, 16 Desember 2025



(I Putu Ari Sastra)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : I Putu Ari Sastra
NIM : 00000068368
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan *Board game* Mengenai Peristiwa
Puputan Margarana

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,



(I Putu Ari Sastra)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI PERISTIWA PUPUTAN

MARGARANA

Oleh

Nama Lengkap : I Putu Ari Sastra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068368
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

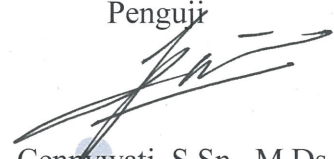
Telah diujikan pada hari Senin, 5 Januari 2026
Pukul 09.45 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

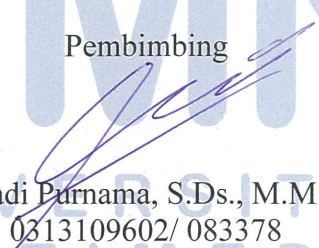
Ketua Sidang


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

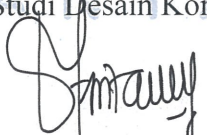
Penguji


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

Pembimbing


Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/ 083378

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 : I Putu Ari Sastra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068368
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BOARD GAME
MENGENAI PERISTIWA PUPUTAN
MARGARANA

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



(I Putu Ari Sastra)

* 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 berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir dengan judul laporan “Perancangan *Board game* Mengenai Peristiwa Puputan Margarana”. Penyusunan proposal ini tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang terlibat.

Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan rasa 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. Hadi Purnama, S.Ds., M.M., 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.

Akhir kata penulis berharap semoga perancangan tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi yang baik untuk meningkatkan minat generasi muda untuk mempelajari sejarah peristiwa Puputan Margarana.

Tangerang, 16 Desember 2025



(I Putu Ari Sastra)

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI PERISTIWA

PUPUTAN MARGARANA

(I Putu Ari Sastra)

ABSTRAK

Peristiwa puputan margarana merupakan salah satu perang yang penting di daerah bali pada saat pasca kemerdekaan indonesia, namun buku mengenai perjuangan dan buku ajar tentang I Gusti Ngurah Rai dalam perang puputan margarana jarang dibahas oleh guru yang mengajar di sekolah. Kurangnya minat generasi muda terhadap sejarah dapat menyebabkan hilangnya identitas, sehingga generasi muda tidak memiliki pengetahuan bagaimana bangsa Indonesia terbentuk. Salah satu penyebab penurunan minat belajar siswa adalah pembelajaran satu arah dan tidak interaktif dalam pengajaran, hal tersebut menyebabkan para siswa menjadi mudah bosan. Oleh karena itu penulis membuat perancangan *board game*, untuk membantu meningkatkan minat belajar para siswa untuk belajar lebih dalam mengenai peristiwa puputan margarana. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dan metode perancangan yang digunakan merujuk pada *Playsentric* oleh Tracy Fulletron yang memiliki tiga tahapan yaitu *ideation*, *prototyping* dan *playtesting*. Setelah tahapan pengumpulan data serta perancangan *board game*, dilaksanakannya *beta test* untuk melakukan validasi. Hasil dari perolehan dari *beta test*, *user* menyatakan bahwa *board game* yang dirancang dapat membantu untuk mempelajari peristiwa puputan margarana.

Kata kunci: Puputan Margarana, sejarah, *board game*

DESIGNING A BOARD GAME ABOUT THE PUPUTAN

MARGARANA INCIDENT

(I Putu Ari Sastra)

ABSTRACT (English)

The Puputan Margarana incident is one of the significant battles in Bali during the post-independence period of Indonesia. However, books on the struggle and textbooks about I Gusti Ngurah Rai in the Puputan Margarana battle are rarely discussed by teachers in schools. The lack of interest among the younger generation in history could lead to the loss of identity, making it difficult for them to understand how Indonesia was formed. One of the causes of the decline in students' interest in learning is the one-way and non-interactive teaching method, which causes students to easily get bored. Therefore, the author designed a board game to help increase students' interest in learning more about the Puputan Margarana event. The research method used is qualitative, and the design method refers to Tracy Fullerton's Playsentric, which consists of three stages: ideation, prototyping, and playtesting. After data collection and the board game design, a beta test was conducted for validation. The results from the beta test showed that users stated the designed board game could help in learning about the Puputan Margarana incident.

Keywords: *Puputan Margarana, history, board game*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
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	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Board game</i>	5
2.1.1 Jenis-jenis <i>Board game</i>	5
2.1.2 Elemen <i>Board game</i>	10
2.1.3 Mekanisme Aksi	13
2.1.4 Komponen <i>Board game</i>	17
2.2 Elemen Desain <i>Board game</i>	25
2.2.1 Gaya Ilustrasi Dalam <i>Board game</i>	25
2.2.2 Karakter Desain Pada <i>Board game</i>	28
2.2.3 Skema Warna Dalam <i>Board game</i>	29
2.2.4 Tipografi Pada <i>Board game</i>	32
2.2.5 <i>Grid</i> Pada <i>Board game</i>	34
2.3 Interaktivitas	35

2.3.1 Jenis Interaktivitas.....	35
2.3.2 <i>User Experience (UX)</i>	36
2.3.2 <i>Taxonomy</i>	39
2.4 Puputan Margarana	40
2.4.1 I Gusti Ngurah Rai.....	41
2.4.2 Pasukan Ciung Wanara.....	42
2.4.3 Pasukan NICA.....	42
2.4 Penelitian yang Relevan.....	43
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	46
3.1 Subjek Perancangan	46
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	47
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	49
3.3.1 Wawancara	49
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	52
3.3.3 <i>Studi Eksisting</i>	53
3.3.4 <i>Studi Referensi</i>	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	55
4.1 Hasil Perancangan	55
4.1.1 <i>Ideation</i>	55
4.1.2 <i>Prototyping</i>	76
4.1.3 <i>Playtesting</i>	91
4.1.4 Kesimpulan Perancangan.....	93
4.2 Pembahasan Perancangan	94
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	94
4.2.2 Analisis Media Utama.....	99
4.2.3 Analisis Media Sekunder.....	112
4.2.4 Anggaran.....	114
BAB V PENUTUP	116
5.1 Simpulan	116
5.2 Saran	117
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN	xvi

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	43
Tabel 4.1 Analisa SWOT Komik Biografi I Gusti Ngurah Rai	61
Tabel 4.2 Analisa SWOT <i>Board game</i> Werewolf	64
Tabel 4.3 Analisa SWOT Caesar! Seize Rome in 20 Minute	65
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner UEQ.....	91
Tabel 4.5 Anggaran Media Utama	114
Tabel 4.6 Anggaran Media Sekunder.....	114
Tabel 4.7 Anggaran Jasa Desain	115



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara Dosen Sejarah	55
Gambar 4.2 Dokumentasi Wawancara Bersama Ahli <i>Board game</i>	58
Gambar 4.3 Dokumentasi Wawancara Guru Sejarah	59
Gambar 4.4 Komik Biografi I Gusti Ngurah Rai	61
Gambar 4.5 Dokumentasi Focus Group Discussion	67
Gambar 4.6 Mindmap	68
Gambar 4.7 Alternatif Big Idea	69
Gambar 4.8 Tone of Voice	70
Gambar 4.9 Moodboard	71
Gambar 4.10 Reference Board	71
Gambar 4.11 Typography	72
Gambar 4.12 Color Palette	72
Gambar 4.13 <i>User Persona</i>	73
Gambar 4.14 <i>User Journey</i>	74
Gambar 4.15 Pen and Paper Prototype	77
Gambar 4.16 Playtesting Pen and Paper	77
Gambar 4.17 Sketsa Logo	79
Gambar 4.18 Desain Final Logo <i>Board game</i>	79
Gambar 4.19 Sketsa dan Desain Final Logo Tim Bali dan Belanda	80
Gambar 4.20 Sketsa Kartu Pemain	81
Gambar 4.21 Desain Final Kartu Pemain	81
Gambar 4.22 Sketsa Kartu Aksi	82
Gambar 4.23 Desain Final Kartu Aksi	82
Gambar 4.24 Sketsa Papan Permainan	83
Gambar 4.25 Desain Final Papan Permainan	84
Gambar 4.26 Desain Tiles	85
Gambar 4.27 Sketsa Card Holder	85
Gambar 4.28 Desain Final Card Holder	86
Gambar 4.29 Sketsa Pion	86
Gambar 4.30 Desain Final Pion	87
Gambar 4.31 Desain <i>Rulebook</i>	87
Gambar 4.32 Sketsa Packaging	88
Gambar 4.33 Desain Final Packaging	89
Gambar 4.34 Desain Merchandise Kartu Pemain dan Kartu Aksi	89
Gambar 4.35 Desain Tote Bag	90
Gambar 4.36 Desain Stiker	90
Gambar 4.37 Dokumentasi Alpha <i>Test</i>	91
Gambar 4.38 Nilai Kualitas Pragmatis, Hedonis, dan Overall	92
Gambar 4.39 Dokumentasi Beta <i>Test</i>	94
Gambar 4.40 Before and After Desain <i>Rulebooks</i>	98
Gambar 4.41 Before and After Desain Karakter Pion	98

Gambar 4.42 Before and After Desain Kartu Pemain	99
Gambar 4.43 Before and After Desain Kartu Pemain	99
Gambar 4.44 Analisa Logo Puputan Margarana War of The End.....	99
Gambar 4.45 Analisis Karakter Pasukan Ciung Wanara	101
Gambar 4.46 I Gusti Ngurah Rai Referensi Karakter Pemimpin.....	101
Gambar 4.47 Analisis Karakter Pasukan Nica.....	102
Gambar 4.48 F. Mollinger Referensi Karakter Panglima Sumber:.....	103
Gambar 4.49 Analisis Desain Kartu Pemain	104
Gambar 4.50 Analisis Desain Kartu Aksi.....	106
Gambar 4.51 Analisis Desain Papan Permainan.....	107
Gambar 4.52 Analisis Desain Tiles.....	108
Gambar 4.53 Analisis Desain Card Holder.....	109
Gambar 4.54 Analisis Desain Pion	109
Gambar 4.55 Analisis Desain <i>Rulebook</i>	110
Gambar 4.56 Analisis Desain Packaging.....	111
Gambar 4.57 Analisis Desain Merchandise Kartu Pemain dan Kartu Aksi	112
Gambar 4.58 Analisis Desain Merchandise Tote Bag	113
Gambar 4.59 Analisis Desain Merchandise Stiker	113



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xvi
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xviii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xx
Lampiran Kuesioner.....	xxix
Lampiran Transkrip Wawancara & <i>FGD</i>	xxxii
Lampiran Dokumentasi.....	lxx

