

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI KULINER
KUTAI KARTANEGARA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Maiasya Charmelita Dwinaya
00000070119**

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

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI KULINER
KUTAI KARTANEGARA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Maiasya Charmelita Dwinaya

00000070119

**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 : Maiasya Charmelita Dwinaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070119
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI KULINER KUTAI KARTANEGARA

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, 15 Desember 2025



Maiasya Charmelita Dwinaya

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Maiasya Charmelita Dwinaya
NIM : 00000070119
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan *Board Game* mengenai Kuliner
Kutai Kartanegara

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/~~Tugas Akhir~~ sebagai berikut:

- ☐ 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, 15 Desember 2025
Yang Menyatakan,



Maiasya Charmelita Dwinaya

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI KULINER KUTAI KARTANEGARA

Oleh

Nama Lengkap : Maiasya Charmelita Dwinaya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000070119

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 5 Januari 2026

Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan

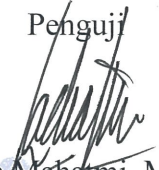
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

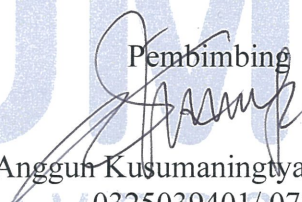
Ketua Sidang


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

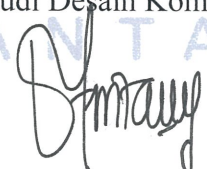
Penguji


Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/ 039375

Pembimbing


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

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 : Maiasya Charmelita Dwinaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070119
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : Perancangan *Board Game* mengenai Kuliner
Kutai Kartanegara

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, 15 Desember 2025

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Maiasya Charmelita Dwinaya

* 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 dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat melangsungkan dan menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan Media Informasi mengenai Kuiner Kutai Kartanegara”. Tugas akhir ini dirancang melalui minat terhadap kuliner sehingga terdorong untuk menciptakan media informasi dengan harapan pembaca lebih mengerti terhadap kuliner Kutai Kartanegara. 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. Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Aji Djuwita dan Yaya Wardhana selaku narasumber wawancara ahli mengenai topik kuliner Kutai Kartanegara.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis, universitas, serta masyarakat yang akan membuat karya dengan tema sejenis.

Tangerang, 15 Desember 2025



Maiasya Charmelita Dwinaya

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI KULINER

KUTAI KARTANEGARA

(Maiasya Charmelita Dwinaya)

ABSTRAK

Keberagaman kuliner tersebar di berbagai daerah, salah satunya Kutai Kartanegara. Namun, kuliner khas daerah ini masih kurang dikenal, dan hal ini berdampak pada penurunan minat dan pelestarian kuliner tersebut. Selain itu, media informasi yang ada saat ini masih kurang memiliki daya tarik visual yang efektif dan tidak interaktif. Hal ini dapat berisiko pada kepunahan kuliner Kutai Kartanegara. Sebagai solusi, akan dirancang sebuah *board game* yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang kuliner Kutai Kartanegara. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, dengan metode perancangan *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* dari Tracy Fullerton (2024) yang berfokus pada pembuatan dan evaluasi *board game* dengan tiga tahap yaitu *ideation*, *playtesting*, dan *prototyping*. Hasil penelitian menunjukkan *board game* dapat mempermudah pemahaman mengenai kuliner Kutai Kartanegara dalam menerima informasi dan pengetahuan masyarakat tentang kuliner Kutai Kartanegara. Sekaligus mendorong pelestarian kuliner Kutai Kartanegara bagi generasi muda.

Kata kunci: Kutai Kartanegara, Kuliner, *Board Game*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

BOARD GAME DESIGN ABOUT KUTAI KARTANEGARA

CULINARY

(Maiasya Charmelita Dwinaya)

ABSTRACT (English)

Culinary diversity is spread across various regions, one of which is Kutai Kartanegara. However, the region's unique cuisine is still relatively unknown, which has led to a decline in interest and preservation of these dishes. In addition, the current media lacks effective visual appeal and interactivity. This could lead to the extinction of Kutai Kartanegara's cuisine. As a solution, a board game will be designed with the aim of increasing public knowledge about Kutai Kartanegara cuisine. The research method used is qualitative research, with design method Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games by Tracy Fullerton (2024), which focused on the creation and evaluation of the board game with three steps that includes ideation, playtesting, and prototyping. The results show that board game can facilitate understanding of Kutai Kartanegara cuisining by spreading information easily which results in increasing public knowledge about it. At the same time, it encourages the preservation of Kutai Kartanegara's culinary heritage for the younger generations.

Keywords: Kutai Kartanegara, Culinary, Board Game

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	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	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	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 <i>Board Game</i>	4
2.1.1 Jenis <i>Board game</i>	4
2.1.2 Perancangan <i>Board Game</i>	7
2.1.3 Elemen <i>Board Game</i>	9
2.1.4 Komponen <i>Board Game</i>	13
2.2 <i>Desain Board Game</i>	19
2.2.1 Elemen <i>Desain Board Game</i>	20
2.2.2 Prinsip <i>Desain Board Game</i>	25
2.3 <i>Interaktivitas</i>	30
2.3.1 <i>Information Structure</i>	30
2.3.2 <i>Control</i>	31

2.3.3 <i>Feedback</i>	31
2.4 Kuliner Kutai Kartanegara.....	32
2.4.1 Nilai Historis Kuliner Kutai Kartanegara.....	32
2.4.2 Potensi Kuliner Kutai Kartanegara	33
2.5 Penelitian yang Relevan.....	34
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	36
3.1 Subjek Perancangan	36
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	37
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	38
3.3.1 Wawancara	39
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	41
3.3.3 Kuesioner	42
3.3.4 Studi Eksisting.....	44
3.3.5 Studi Referensi	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	45
4.1 Hasil Perancangan	45
4.1.1 <i>Ideation</i>	45
4.1.2 <i>Prototyping</i>	72
4.1.3 <i>Playtesting</i>	113
4.1.4 Kesimpulan Perancangan.....	120
4.2 Pembahasan Perancangan	121
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	121
4.2.2 Analisis <i>Board Game</i>	125
4.2.3 Analisis Poster	133
4.2.4 Analisis <i>Merchandise</i>	134
4.2.5 Anggaran.....	136
BAB V PENUTUP	138
5.1 Simpulan	138
5.2 Saran	139
DAFTAR PUSTAKA	140
LAMPIRAN	xvi

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	34
Tabel 4.1 Tabel Kuesioner	53
Tabel 4.2 Analisis SWOT KutaiKartanegara.com.....	56
Tabel 4.3 Analisis SWOT <i>Pop Up Book</i> Kutai Kartanegara	58
Tabel 4.4 <i>Luck and Strategy</i>	73
Tabel 4.5 Persiapan Permainan.....	76
Tabel 4.6 Komponen Permainan.....	84
Tabel 4.7 Jumlah Petak	86
Tabel 4.8 Kartu Bahan	88
Tabel 4.9 Kartu Jebakan.....	94
Tabel 4.10 Sketsa dan Final Kartu Jebakan	95
Tabel 4.11 Kartu Aksi.....	97
Tabel 4.12 Sketsa dan Final Kartu Aksi	97
Tabel 4.11 Sketsa dan Final Kartu Resep	101
Tabel 4.12 Sketsa dan Final Aset Makanan.....	110
Tabel 4.11 Tabel <i>Alpha Test</i>	114
Tabel 4.12 Anggaran Media Utama	136
Tabel 4.11 Anggaran Media Sekunder.....	137



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Board Game</i> Monopoly (1935).....	4
Gambar 2. 2 <i>Board Game</i> Monopoly (1935).....	5
Gambar 2. 3 <i>Board Game</i> Yahtzee (1956).....	6
Gambar 2. 4 <i>Board Game</i> The King’s Dilemma (2019).....	6
Gambar 2. 5 <i>Board Game</i> Gloomhaven (2017).....	7
Gambar 2. 6 Playcentric process diagram.....	7
Gambar 2.7 <i>Lives</i> dalam Super Mario Bros.....	17
Gambar 2.8 <i>Units</i> dalam Catur	18
Gambar 2.9 <i>Health bar</i> dalam Minecraft.....	18
Gambar 2.10 <i>Currency</i> dalam Monopoly	19
Gambar 2.11 <i>Board Game</i> Wingspan (2019)	20
Gambar 2.12 <i>Board Game</i> 1-2-3 Cheese (2025).....	21
Gambar 2.13 <i>Card Game</i> Cartoon Network Fluxx (2024)	22
Gambar 2.14 <i>Board Game</i> The Lord of the Rings: Duel for Middle-earth (2024).....	22
Gambar 2.15 <i>Monsters vs. Heroes: Victorian Nightmares</i> (2015).....	23
Gambar 2.16 <i>Color Oracle</i>	24
Gambar 2.17 <i>Monopoly</i> (1935).....	24
Gambar 2.18 <i>Monopoly Deal Card Game</i> (2008).....	25
Gambar 2.19 <i>Board Game</i> Rival Restaurants (2019)	26
Gambar 2.20 <i>Board Game</i> Eclipse: Second Dawn for the Galaxy (2020)	27
Gambar 2. 21 <i>Similarity</i>	28
Gambar 2. 22 <i>Proximity</i>	28
Gambar 2.23 <i>Continuity</i>	29
Gambar 2.24 <i>Closure</i>	29
Gambar 2.25 <i>Common fate</i>	30
Gambar 2.26 <i>Feedback negatif dan positif</i>	31
Gambar 2. 27 <i>Nasi Bekepor</i>	32
Gambar 2.28 <i>Festival Merayakan Gastronomi Indonesia</i> (2024)	33
Gambar 4.1 Wawancara dengan Aji Djuwita	46
Gambar 4.2 Wawancara dengan Yaya Wardhana.....	49
Gambar 4.3 FGD dengan Target Sasaran Desain	51
Gambar 4. 4 <i>Website</i> KutaiKartanegara.com.....	55
Gambar 4.5 <i>Pop Up Book</i> Kutai Kartanegara.....	57
Gambar 4.6 <i>Pop Up Book</i> Kutai Kartanegara.....	58
Gambar 4.7 <i>Studi Referensi Rival Restaurants</i>	60
Gambar 4.8 <i>User Persona 1</i>	63
Gambar 4.9 <i>User Persona 2</i>	63
Gambar 4. 10 <i>Mind Map</i>	64
Gambar 4. 11 <i>Style Scapes 1</i>	67
Gambar 4.12 <i>Style Scapes 2</i>	67

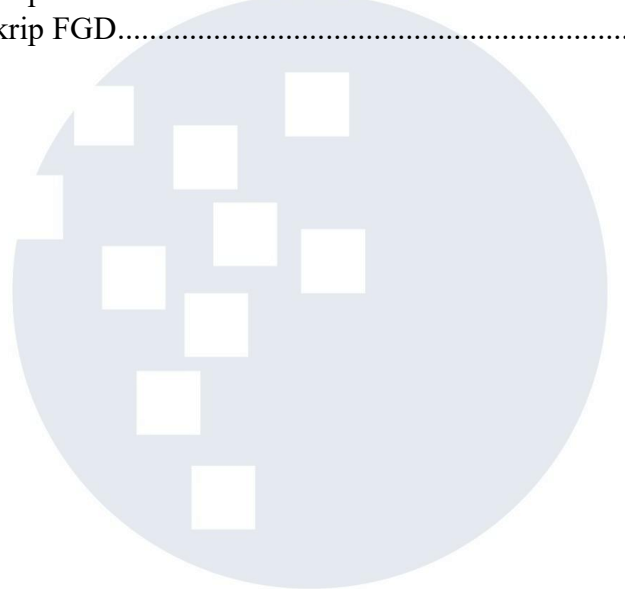
Gambar 4.13 <i>Style Scapes 3</i>	68
Gambar 4. 14 Tengkawang Ampiek	70
Gambar 4.15 Socake!	78
Gambar 4.16 Teachers Student	78
Gambar 4.17 <i>Color Palette</i>	81
Gambar 4.18 Warna Krem	81
Gambar 4.19 Warna Kuning	82
Gambar 4.20 Warna Hijau	82
Gambar 4.21 Warna Merah.....	83
Gambar 4.22 Warna Coklat.....	83
Gambar 4.23 Referensi Logo	79
Gambar 4.24 Sketsa Logo	79
Gambar 4.25 Stilasi Logo	80
Gambar 4.26 Logo Final	80
Gambar 4.27 Sketsa Papan.....	85
Gambar 4.28 Proses Papan.....	85
Gambar 4. 29 Papan	86
Gambar 4. 30 Sketsa Kartu Bahan	87
Gambar 4. 31 Grid Kartu Bahan	87
Gambar 4. 32 Latar Belakang Kartu Bahan	88
Gambar 4.33 Proses Kartu Bahan	92
Gambar 4. 34 Kartu Bahan Final	93
Gambar 4. 35 Belakang Kartu Bahan	93
Gambar 4. 36 Kartu Jebakan.....	96
Gambar 4.37 Belakang Kartu Jebakan.....	96
Gambar 4.38 Kartu Aksi	98
Gambar 4.39 Belakang Kartu Aksi	99
Gambar 4. 40 Sketsa Kartu Resep.....	99
Gambar 4. 41 Grid Kartu Resep.....	100
Gambar 4. 42 Latar Belakang Kartu Resep	100
Gambar 4. 43 Proses Kartu Resep.....	103
Gambar 4.44 Latar Belakang Kartu Resep	103
Gambar 4.45 Final Kartu Resep.....	104
Gambar 4. 46 Kartu Resep	104
Gambar 4. 47 Belakang Kartu Resep	105
Gambar 4. 48 Sketsa Token	105
Gambar 4. 49 Koin Kerajaan	106
Gambar 4. 50 Kerangka <i>Packaging</i>	106
Gambar 4. 51 <i>Packaging</i> Final.....	107
Gambar 4. 52 Latar Belakang <i>Rule Book</i>	107
Gambar 4. 53 Konten <i>Rule Book</i>	107
Gambar 4. 54 <i>Cover Rule Book</i>	108
Gambar 4. 55 Poster	109

Gambar 4. 56 Gantungan Kunci	112
Gambar 4. 57 Stiker	112
Gambar 4.58 Pin	113
Gambar 4.59 <i>Playtest Pen & Paper</i>	70
Gambar 4.60 <i>Alpha Test</i>	113
Gambar 4.61 <i>Beta Test</i>	116
Gambar 4. 62 Finalisasi Karya.....	119
Gambar 4. 63 Finalisasi Karya.....	119
Gambar 4. 64 Finalisasi Karya.....	119
Gambar 4. 65 Finalisasi Karya.....	120
Gambar 4.66 <i>Beta Test</i>	122
Gambar 4. 67 Analisis <i>Beta Test</i>	125
Gambar 4. 68 Analisis <i>Beta Test</i>	125
Gambar 4. 69 Kartu Bahan	126
Gambar 4. 70 Belakang Kartu bahan	127
Gambar 4. 71 Kartu Aksi	127
Gambar 4. 72 Belakang Kartu Aksi	128
Gambar 4. 73 Kartu Jebakan.....	128
Gambar 4. 74 Belakang Kartu Jebakan.....	129
Gambar 4. 75 Kartu Resep	129
Gambar 4. 76 Belakang Kartu Resep.....	130
Gambar 4. 77 Papan Final.....	130
Gambar 4. 78 Koin.....	131
Gambar 4. 79 <i>Rule Book</i>	132
Gambar 4.80 <i>Mock Up Packaging</i>	132
Gambar 4. 81 <i>Packaging</i>	133
Gambar 4. 82 Poster.....	134
Gambar 4. 83 Gantungan Kunci	135
Gambar 4. 84 Stiker	135
Gambar 4. 85 Pin	135

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xvi
Lampiran Form Bimbingan	xxii
Lampiran Kuesioner.....	xxiv
Lampiran Transkrip Wawancara A.....	xxx
Lampiran Transkrip Wawancara B	xxxviii
Lampiran Transkrip FGD.....	xliv



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA