

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI PENGENALAN
KUE TRADISIONAL KHAS SUNDA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Jessica Nathania Santosa
00000066898**

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

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI PENGENALAN
KUE TRADISIONAL KHAS SUNDA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

**Jessica Nathania Santosa
00000066898**

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jessica Nathania Santosa
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066898
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 PENGENALAN KUE TRADISIONAL KHAS SUNDA

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 Desember 2025



(Jessica Nathania Santosa)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jessica Nathania Santosa
NIM : 00000066898
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan *Board Game* Mengenai Pengenalan Kue Tradisional Khas Sunda

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, 11 Desember 2025
Yang Menyatakan,



(Jessica Nathania Santosa)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI PENGENALAN KUE
TRADISIONAL KHAS SUNDA**

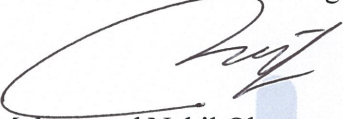
Oleh

Nama Lengkap : Jessica Nathania Santosa
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066898
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2026
Pukul 16.45 s.d. 17.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

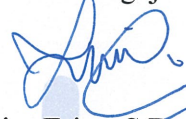
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

Penguji



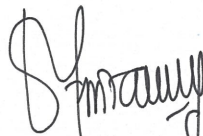
Luisa Erica, S.Ds., M.Si.
0260774675230193/ 100194

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 : Jessica Nathania Santosa
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066898
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI
PENGENALAN KUE TRADISIONAL KHAS
SUNDA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ 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, 11 Desember 2025



(Jessica Nathania Santosa)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkatnya yang telah membimbing penulis dalam menyusun laporan tugas akhir ini yang berjudul "Perancangan Media Informasi Mengenai Pengenalan Kue Tradisional Khas Sunda". Proposal ini dituliskan sebagai sebuah syarat untuk mencapai kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.) pada program studi Desain Komunikasi Visual. Terima kasih kepada semua orang yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Tugas akhir ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa:

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. Meilati Batubara, anak-anak GKI Sutopo dan SD Mutiara Bunda, serta responden kuesioner dan anak-anak GKB Aletheia yang bersedia menjadi narasumber wawancara dan FGD, *alpha test* dan *beta test*.
6. Christina, Celie, Felicia, dan Kiara yang memberikan dukungan dan motivasi.
7. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi berbagai orang yang membutuhkan, baik itu masyarakat luas, maupun akademisi Desain Komunikasi Visual.

Tangerang, 11 Desember 2025



(Jessica Nathania Santosa)

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI PENGENALAN

KUE TRADISIONAL KHAS SUNDA

(Jessica Nathania Santosa)

ABSTRAK

Kue tradisional merupakan salah satu budaya yang dimiliki Indonesia. Setiap suku dan budaya memiliki kue tradisional dengan rasa khasnya masing-masing, begitu pula dengan Sunda yang memiliki beraneka ragam kue tradisional. Namun banyak anak-anak di Indonesia yang tidak tahu mengenai kue tradisional tersebut. Akibat jajanan asing beredar dengan pesat di Indonesia yang menyebabkan eksistensi kue tradisional pun tertutup. Hal ini dapat mengakibatkan pada kelangkaan atau bahkan kepunahan dari kue tradisional tersebut. Oleh sebab itu, dibutuhkan suatu media informasi yang dapat digunakan sebagai alat untuk memperkenalkan kembali kue tradisional khas Sunda kepada anak-anak sebagai upaya pengenalan, penumbuhan minat mengonsumsi dan juga pelestarian kue tradisional khas Sunda. Dalam perancangan *board game* ini akan dilakukan dengan menggunakan metode Design Thinking yang terdiri dari 5 tahap yaitu, Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test Untuk memperoleh data yang dibutuhkan untuk penulisan ini, maka akan dilakukan metode kualitatif dan juga kuantitatif seperti wawancara, *Focus Group Discussion* (FGD), observasi, dan studi referensi. Melalui data yang diperoleh, akan dirancang sebuah media informasi berbasis *board game* yang dapat memperkenalkan kue tradisional khas Sunda kepada anak-anak untuk meningkatkan pemahaman mereka. Dengan menggunakan media *board game*, anak-anak dapat mengenal nama-nama kue tradisional khas Sunda dengan menyenangkan.

Kata kunci: *Board game*, Kue Tradisional, Sunda

DESIGNING A BOARD GAME ABOUT AN INTRODUCTION TO TRADITIONAL CAKES FROM SUNDA

(Jessica Nathania Santosa)

ABSTRACT (English)

Traditional cakes are one of the culture in Indonesia. Each ethnic groups and culture have its own specialty with its distinctive taste. That is also the case in the Sundanese culture, which has its own uniqueness. However, many children in Indonesia do not know a lot about traditional cakes. As a result of foreign snacks circulating rapidly in Indonesia, the existence of traditional cakes has been obscured. This can lead to the scarcity or even extinction of certain traditional cakes. Therefore, an informational medium is needed to serve as a tool to help reintroduce traditional Sundanese cakes to children, as an effort to cultivate their interest and also to preserve traditional Sundanese cakes. Qualitative and quantitative methods will be used, along with techniques such as interviews, Focus Group Discussion (FGD), observation, and reference studies, to obtain the data needed for this writing. Through the obtained data, a board game-based information media will be designed that can introduce traditional Sundanese cakes to children to improve their understanding. Using a board game, children can learn the names of traditional Sundanese cakes in a fun way.

Keywords: Board game, Traditional cakes, Sunda



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN... ..	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English)	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	17
1.1 Latar Belakang	17
1.2 Rumusan Masalah	19
1.3 Batasan Masalah	19
1.4 Tujuan Tugas Akhir	20
1.5 Manfaat Tugas Akhir	20
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	21
2.1 Board Game	21
2.1.1 Definisi & Fungsi Board Game	21
2.1.2 Genre Board Game.....	22
2.1.3 Formal Elements Pada Board Game	23
2.1.4 Dramatic Elements Pada Board Game.....	36
2.1.5 Game Mechanics.....	43
2.1.6 Komponen Pada Board Game.....	44
2.1.7 Permainan yang Menyenangkan.....	50
2.2 Teori Desain dalam Board Game	53
2.2.1 Ilustrasi	53

2.2.2 Tipografi.....	58
2.2.3 Warna	62
2.2.4 Grid	62
2.3 Kue Tradisional	64
2.3.1 Definisi Kue Tradisional	64
2.3.2 Jenis Kue Tradisional.....	64
2.3.3 Kue Tradisional Khas Sunda	66
2.4 Penelitian Relevan	72
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	76
3.1 Subjek Perancangan.....	76
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan.....	78
3.2.1 Empathize.....	78
3.2.2 Define	78
3.2.3 Ideate	79
3.2.4 Prototype	79
3.2.5 Test.....	79
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	80
3.3.1 Wawancara	80
3.3.2 Focus Group Discussion	81
3.3.3 Observasi	83
3.3.4 Studi Referensi	84
3.3.5 Studi Literatur	84
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	85
4.1 Hasil Perancangan.....	85
4.1.1 Emphatize.....	85
4.1.2 Define	107
4.1.3 Ideate	108
4.1.4 Prototype	111
4.1.5 Test.....	131
4.1.6 Kesimpulan Perancangan	149

4.2 Pembahasan Perancangan	151
4.2.1 Beta Testing.....	151
4.2.2 Analisis Desain Media Utama.....	155
4.2.3 Analisis Desain Media Sekunder	167
4.2.4 Anggaran	169
BAB V PENUTUP.....	172
5.1 Simpulan.....	172
5.2 Saran	173
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN	xxii



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	72
Tabel 4.1 Studi Literatur	103
Tabel 4.2 Tabel Deskripsi Kartu Aksi.....	122
Tabel 4.3 Tabel Sketsa dan Finalisasi Kartu Aksi	124
Tabel 4.4 Aspek <i>Gameplay</i>	132
Tabel 4.5 Masukan <i>Gameplay</i>	133
Tabel 4.6 Aspek Visual	134
Tabel 4.7 Masukan Visual.....	136
Tabel 4.8 Aspek Konten.....	136
Tabel 4.9 Masukan Konten	137
Tabel 4.10 Tabel Anggaran Media Utama	169
Tabel 4.11 Tabel Anggaran Media Sekunder	170
Tabel 4.12 Tabel Anggaran Operasional dan Perlengkapan.....	170



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 "Final Girl"	24
Gambar 2.2 "Wingspan"	25
Gambar 2.3 "Catur"	25
Gambar 2.4 "Terrorscape"	26
Gambar 2.5 "Monopoly"	26
Gambar 2.6 "Pandemic"	27
Gambar 2.7 "Codenames"	28
Gambar 2.8 <i>Rulebook</i>	30
Gambar 2.9 Throw Throw Burrito	30
Gambar 2.10 Contoh <i>Rules Restricting Actions</i>	31
Gambar 2.11 Contoh <i>Rules Defining Effects</i>	32
Gambar 2.12 <i>Resources</i> Pada Board Game	32
Gambar 2.13 Contoh <i>Obstacle</i> Berbentuk Fisik	33
Gambar 2.14 Contoh <i>Opponents</i>	34
Gambar 2.15 Contoh <i>Dilemmas</i>	35
Gambar 2.16 <i>Premise</i> "Dixit"	39
Gambar 2.17 <i>Character</i> "Clue"	40
Gambar 2.18 Jenis Dadu	44
Gambar 2.19 Jenis Kartu	45
Gambar 2.20 Jenis <i>Game Pieces</i>	45
Gambar 2.21 Jenis Papan	46
Gambar 2.22 Jenis <i>Tiles</i>	46
Gambar 2.23 Jenis <i>Currency</i>	47
Gambar 2.24 Jenis <i>Resources</i>	48
Gambar 2.25 <i>Hammer</i> Dalam Board Game	48
Gambar 2.26 <i>Timers</i> Dalam Board Game	49
Gambar 2.27 Jenis <i>Tokens</i>	49
Gambar 2.28 <i>Props</i> Dalam Board Game	50
Gambar 2.29 Ilustrasi pada <i>Cover</i>	54
Gambar 2.30 Ilustrasi Karakter	54
Gambar 2.31 Ilustrasi Spot	55
Gambar 2.32 Ilustrasi Ikon	55
Gambar 2.33 Ilustrasi <i>Pattern</i>	56
Gambar 2.34 Tipografi "Mansions of Madness"	58
Gambar 2.35 Huruf <i>Serif</i>	59
Gambar 2.36 Huruf <i>Sans Serif</i>	60
Gambar 2.37 Huruf <i>Script</i>	61
Gambar 2.38 Huruf Dekoratif	61
Gambar 2.39 "Hues and Cues"	62
Gambar 2.40 Jenis Grid	63
Gambar 2.41 Kue Basah Jojorong	65
Gambar 2.42 Kue Kering Semprong	65
Gambar 2.43 Kue Surabi	66
Gambar 2.44 Kue Gurandil	67

Gambar 2.45 Kue Dodol Garut	67
Gambar 2.46 Kue Awug	68
Gambar 2.47 Kue Bandros	69
Gambar 2.48 Kue Semprong	69
Gambar 2.49 Kue Jalabria	70
Gambar 2.50 Kue Nagasari	70
Gambar 2.51 Kue Bugis	71
Gambar 2.52 Kue Jojorong	72
Gambar 4.1 Wawancara dengan Meilati Batubara	86
Gambar 4.2 <i>Focus Group Discussion</i> dengan Anak Sekolah Minggu	88
Gambar 4.3 <i>Focus Group Discussion</i> dengan Anak SD Mutiara Bunda	90
Gambar 4.4 <i>Screen Shot</i> Video Adhicipta R. Wirawan	92
Gambar 4.5 <i>Setup</i> Waroong Wars	95
Gambar 4.6 Karakter Waroong Wars	96
Gambar 4.7 <i>Setup</i> Waroong Wars	97
Gambar 4.8 <i>Ingredient Cards</i> Waroong Wars	97
Gambar 4.9 <i>Go Boy Cards</i> Waroong Wars	98
Gambar 4.10 <i>Menu Cards</i> Waroong Wars	99
Gambar 4.11 <i>Board Game</i> Sushi Go Party!	100
Gambar 4.12 Karakter Sushi Go Party!	100
Gambar 4.13 Papan Sushi Go Party!	101
Gambar 4.14 <i>Packaging</i> Sushi Go Party!	102
Gambar 4.15 <i>User Persona</i>	107
Gambar 4.16 <i>Mind Map</i>	109
Gambar 4.17 <i>Mood Board</i>	110
Gambar 4.18 <i>Visual Reference Board</i>	110
Gambar 4.19 Tipografi dan Warna	111
Gambar 4.20 <i>Paper Prototyping</i> 1	112
Gambar 4.21 <i>Paper Prototyping</i> 2	113
Gambar 4.22 <i>Paper Prototyping</i> 3	115
Gambar 4.23 <i>Core Loop</i>	115
Gambar 4.24 Sketsa <i>Key Visual</i> 1	116
Gambar 4.25 Sketsa <i>Key Visual</i> 2	117
Gambar 4.26 <i>Rendering Key Visual</i> 1	117
Gambar 4.27 <i>Rendering Key Visual</i> 2	118
Gambar 4.28 Desain Akhir <i>Key Visual</i> 1	118
Gambar 4.29 Desain Akhir <i>Key Visual</i> 2	119
Gambar 4.30 Sketsa Kartu Bahan	120
Gambar 4.31 Finalisasi Kartu Bahan	120
Gambar 4.32 Sketsa Token Kue	121
Gambar 4.33 Finalisasi Token Kue	122
Gambar 4.34 Sketsa dan Finalisasi Kartu Orderan	127
Gambar 4.35 Sketsa Logo	128
Gambar 4.36 Finalisasi Logo	128
Gambar 4.37 Finalisasi Cover Kartu	129
Gambar 4.38 Finalisasi Cover Token	129

Gambar 4.39 Sketsa Papan.....	130
Gambar 4.40 Finalisasi Papan.....	130
Gambar 4.41 Finalisasi Koin.....	131
Gambar 4.42 <i>Prototype Day</i>	132
Gambar 4.43 Alternatif Logo	138
Gambar 4.44 Revisi Desain Logo	139
Gambar 4.45 Revisi Desain Kartu Bahan	140
Gambar 4.46 Revisi Desain Kartu Aksi	141
Gambar 4.47 Revisi Desain Kartu Bahan	141
Gambar 4.48 Revisi Desain Token Kue.....	142
Gambar 4.49 Revisi Desain Koin.....	142
Gambar 4.50 Jaring-jaring <i>Packaging</i>	143
Gambar 4.51 <i>Coreloop</i> Final.....	146
Gambar 4.52 Sketsa <i>Cover</i> Depan Buku Peraturan	146
Gambar 4.53 Desain Akhir <i>Cover</i> Depan Buku Peraturan	147
Gambar 4.54 Desain Akhir Buku Peraturan	147
Gambar 4.55 Desain Final <i>Totebag</i>	148
Gambar 4.56 Desain Final <i>keychain</i>	149
Gambar 4.57 <i>Beta Testing</i> Bersama Anak GKB Aletheia	152
Gambar 4.58 Analisis Logo	156
Gambar 4.59 Analisis Kartu Bahan	158
Gambar 4.60 Analisis Kartu Aksi	160
Gambar 4.61 Analisis Kartu Orderan.....	162
Gambar 4.62 Analisis Token Kue.....	163
Gambar 4.63 Analisis Koin.....	164
Gambar 4.64 Analisis Papan & Packaging	164
Gambar 4.65 Analisis Buku Peraturan.....	166
Gambar 4.66 Analisis <i>Totebag</i>	168
Gambar 4.67 Analisis <i>Keychains</i>	169

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.....	xxii
Lampiran Form Bimbingan.....	xxvi
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxviii
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xxxix
Lampiran Transkrip <i>Focus Grooup Discussion</i>	xliv
Lampiran Transkrip <i>Focus Group Discussion 2</i>	xlvii
Lampiran Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	lii
Lampiran Dokumentasi.....	lvii

