



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN *BOARD GAME* “PEKAN KUE” SEBAGAI  
MEDIA UNTUK MENGENALKAN JAJANAN PASAR**

**Laporan Tugas Akhir**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Fryda Agustina Fandy  
NIM : 14120210404  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2018**

## **LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fryda Agustina Fandy

NIM : 14120210404

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

### **PERANCANGAN *BOARD GAME* “PEKAN KUE” SEBAGAI MEDIA UNTUK MENGENALKAN JAJANAN PASAR**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 4 Januari 2018



Fryda Agustina Fandy

## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

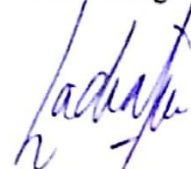
### PERANCANGAN *BOARD GAME* “PEKAN KUE” SEBAGAI MEDIA UNTUK MENGENALKAN JAJANAN PASAR

Oleh

Nama : Fryda Agustina Fandy  
NIM : 14120210404  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

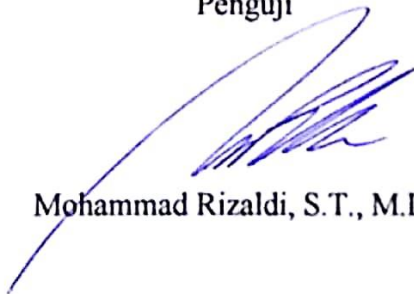
Tangerang, 24 Januari 2018

Pembimbing



Nadia Mahatmi, M.Ds.

Penguji



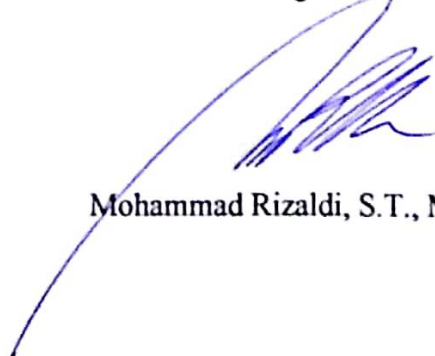
Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

Ketua Sidang



Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN BOARD GAME “PEKAN KUE” SEBAGAI MEDIA UNTUK MENGENALKAN JAJANAN PASAR” telah berhasil diselesaikan tepat pada waktunya. Penulisan laporan tugas akhir ini adalah syarat kelulusan pada program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis memilih topik ini karena penulis ingin mengenal lebih jauh dunia *board game* yang mulai berkembang dan dikenal oleh masyarakat luas. Selain itu, penulis mengangkat konsep jajanan pasar dengan maksud ingin terus melestarikan budaya Indonesia di mata masyarakat terutama para generasi muda penerus bangsa. Dengan memilih topik ini, penulis berharap para pembaca sadar akan pentingnya melestarikan budaya Indonesia terutama di bidang kuliner. Selain itu, penulis bermaksud ingin mengenalkan *board game* kepada para pembaca yang penasaran dan ingin mengetahui lebih jauh dunia *board game*. Penulis berharap laporan ini dapat dibaca oleh para calon *board game developer* serta para mahasiswa yang akan menjalani tugas akhir dengan topik yang serupa. Penulis menyadari bahwa penulisan laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Namun penulis berharap laporan tugas akhir ini dapat memberikan informasi yang cukup kepada para pembaca serta bermanfaat bagi semua pihak.

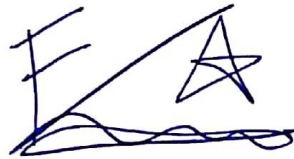
Tugas akhir ini terselesaikan dengan baik berkat dukungan dan bantuan dari pihak-pihak yang telah bersedia untuk terus mendukung dan membantu penulis

dikala penulis mengalami kendala dalam proses penulisan tugas akhir. Dengan melalui laporan tugas akhir ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara
2. Nadia Mahatmi, M.Ds. selaku dosen pembimbing yang terus memberi dukungan dan bimbingan kepada penulis selama proses tugas akhir dari awal hingga akhir.
3. Andre Dubari, selaku narasumber yang telah memberikan ilmu pengetahuan baru mengenai dunia *board game* kepada penulis dalam perancangan Tugas Akhir.
4. Bernadus Boy Dozan Poerniawan, S.Sn. selaku narasumber yang telah memberikan ilmu pengetahuan baru mengenai desain visual dan informasi mengenai ilustrasi kepada penulis dalam perancangan Tugas Akhir.
5. Stephen Setiawan, selaku narasumber yang telah memberikan berbagai informasi mengenai dunia *board game* dalam masyarakat luas kepada penulis dalam perancangan Tugas Akhir.
6. Orangtua dan keluarga besar penulis yang selalu mendukung dan memberikan perhatian kepada penulis.
7. Andrea Puspa Melinda, selaku teman yang bersedia menemani dan membantu penulis dalam proses perancangan *board game* dari awal hingga akhir.

8. Ayu Erlyanda Alifirani, selaku teman yang bersedia untuk membantu serta menyemangati penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir.
9. Hadi Wongso, Febrian Marshal, dan Hadi Purnama, selaku teman yang selalu memberikan motivasi kepada penulis sehingga penulis kembali bersemangat dalam mengerjakan Tugas Akhir.
10. Gabriella Seta Susilo dan Nathasya Montana, selaku teman satu rumah penulis yang selalu memberikan semangat dan perhatian selama penulis mengerjakan Tugas Akhir.
11. Keluarga besar Qorie angkatan 2014 yang turut mendukung penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir.
12. Pihak-pihak yang secara langsung atau tidak langsung terlibat dalam proses perancangan Tugas Akhir.

Tangerang, 4 Januari 2018

A handwritten signature in blue ink, consisting of stylized letters and a star-like symbol.

Fryda Agustina Fandy



## ABSTRAKSI

Jajanan pasar adalah salah satu kebudayaan yang ada di Indonesia, terutama dalam bidang kuliner. Namun masyarakat cenderung mengikuti tren baru yang terus berubah seiring perkembangannya zaman. Salah satu produk kue yang berkembang adalah kue-kue bergaya Barat. Kemunculan kue-kue Barat ini lebih menarik perhatian generasi muda seperti anak-anak yang mengikuti tren baru sehingga mudah melupakan makanan seperti jajanan pasar dari negara sendiri. Oleh karena itu, sebuah media interaktif seperti *board game* diperlukan untuk membantu anak-anak mengenal jajanan pasar itu ada sebagai identitas budaya Indonesia sekaligus meningkatkan kesadaran akan Jajanan Pasar. Selain untuk mengenalkan jajanan pasar, *board game* bertujuan untuk membantu anak dalam bersosialisasi terhadap sesamanya. Target usia yang ditentukan adalah untuk anak berusia 8 sampai 11 tahun. Metode penelitian yang akan dilakukan adalah metode kualitatif, mencakup metode observasi, wawancara, dan studi pustaka. Dengan adanya perancangan *board game* ini, diharapkan dapat menarik minat anak untuk mengenal tentang berbagai jenis jajanan pasar yang dijual di pasar tradisional.

Kata kunci: *Board Game*, *Desain Game*, Jajanan Pasar

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## **ABSTRACT**

*Jajanan Pasar is one of Indonesian cultures especially in culinary. However people likes to follow the new trends which always changing along the evolution of time. The existence of western cakes looks more interesting for young age who likes to follow the new trends, so they easily forget about Jajanan Pasar from their own country. Therefore an interactive media such as board game is needed to help the children know that Jajanan Pasar is exist as Indonesian culture and increase the awareness of Jajanan Pasar. The audience of this research is aimed for children on age 8 until 11 years old. Beside that, board game intends to help the children increasing their socialization ability with the other children. The methodology will be using qualitative methods such as observation, interviews, survey and literature review. The design of the board game is expected to attract the children and helping them recognize all various types of Jajanan Pasar that is sold in traditional market in Indonesia.*

*Keywords: Board Game, Game Design, Jajanan Pasar*

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1. Latar Belakang Masalah .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2. Rumusan Masalah .....</b>	<b>3</b>
<b>1.3. Batasan Masalah .....</b>	<b>3</b>
<b>1.4. Tujuan Tugas Akhir .....</b>	<b>4</b>
<b>1.5. Manfaat Tugas Akhir .....</b>	<b>4</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1. Desain Visual.....</b>	<b>6</b>
2.1.1. Elemen-Element dalam Desain .....	6
2.1.2. Komposisi Desain Visual.....	12

2.1.3.	Komposisi pada <i>Layout</i> dan Tipografi.....	14
<b>2.2.</b>	<b><i>Game</i> dalam lingkup anak-anak.....</b>	<b>18</b>
<b>2.3.</b>	<b><i>Board Game</i> .....</b>	<b>22</b>
2.3.1.	Jenis <i>Board Game</i> .....	24
2.3.2.	Fungsi dari <i>Board Game</i> .....	27
2.3.3.	<i>Game Design</i> pada <i>Board Game</i> .....	29
2.3.4.	Mekanisme <i>Board Game</i> .....	35
<b>2.4.</b>	<b>Jajanan Pasar .....</b>	<b>36</b>
<b>BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>44</b>
<b>3.1.</b>	<b>Gambaran Umum Tugas Akhir .....</b>	<b>44</b>
<b>3.2.</b>	<b>Metodologi Pengumpulan Data .....</b>	<b>44</b>
3.2.1.	Studi Literatur .....	45
3.2.2.	Wawancara.....	45
3.2.3.	Observasi Lapangan.....	49
3.2.4.	Studi <i>Existing</i> (Referensi).....	52
<b>3.3.</b>	<b>Metodologi Perancangan.....</b>	<b>58</b>
<b>3.4.</b>	<b>Perancangan.....</b>	<b>58</b>
3.4.1.	<i>Brainstorming</i> dan <i>Mindmapping</i> .....	59
3.4.2.	<i>Moodboard</i> .....	60
3.4.3.	Konsep permainan.....	61

3.4.4.	Mekanisme permainan .....	62
3.4.5.	Desain <i>Game</i> .....	62
3.4.6.	<i>Prototype</i> dan <i>Testplay</i> (alpha) .....	64
3.4.7.	Sketsa awal dan referensi .....	74
3.4.8.	Sketsa secara <i>digital</i> (outline) .....	75
3.4.9.	<i>Colouring</i> pada aset .....	77
3.4.10.	<i>Layouting</i> pada aset .....	82
<b>BAB IV</b>	<b>ANALISIS .....</b>	<b>84</b>
<b>4.1.</b>	<b>Analisis Perancangan .....</b>	<b>84</b>
4.1.1.	Analisis Desain .....	84
4.1.2.	Analisis <i>User</i> .....	92
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>97</b>
<b>5.1</b>	<b>Kesimpulan .....</b>	<b>97</b>
<b>5.2.</b>	<b>Saran .....</b>	<b>98</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>.....</b>	<b>xviii</b>

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 GAMBAR

Gambar 2.1. Tipe Garis dalam Desain .....	7
Gambar 2.2. Jenis-jenis Garis .....	7
Gambar 2.3. Bidang Geometris dan Non-Geometris .....	8
Gambar 2.4. Perbedaan <i>Positive Space</i> dan <i>Negative Space</i> .....	9
Gambar 2.5. Contoh Tekstur .....	12
Gambar 2.6. <i>Symmetrical</i> .....	14
Gambar 2.7. <i>Asymmetrical</i> .....	15
Gambar 2.8. <i>Radial</i> .....	15
Gambar 2.9. <i>Proximity</i> .....	16
Gambar 2.10. Terminologi Tipografi .....	16
Gambar 2.11. Aneka <i>Tabletop Game</i> .....	23
Gambar 2.12. <i>Nodal Plot Structure</i> .....	30
Gambar 2.13. <i>Modulated Plot Structure</i> .....	30
Gambar 2.14. <i>Open Plot Structure</i> .....	30
Gambar 2.15. Nagasari .....	38
Gambar 2.16. Apem Selong .....	39
Gambar 2.17. Awuk-Awuk .....	39
Gambar 2.18. Klepon .....	40
Gambar 2.19. Kue Lumpur .....	40
Gambar 2.20. Putu Ayu .....	41
Gambar 2.21. Putri Noong .....	42
Gambar 2.22. Getuk Lindri .....	42

Gambar 2.23. Kue Talam .....	43
Gambar 2.24. Jojorong .....	43
Gambar 3.1. Dokumentasi Pasar Modern Paramount .....	50
Gambar 3.2. Dokumentasi Pasar Modern Sinpasa .....	50
Gambar 3.3 Dokumentasi Pasar Swalayan AEON Mall .....	51
Gambar 3.4. Dokumentasi pada AEON Bakery .....	51
Gambar 3.5. Dokumentasi Pasar Mandiri Blok M .....	52
Gambar 3.6. Webtoon “Jajan Squad” .....	52
Gambar 3.7. <i>Mobile Game</i> “Jajan Pasar” .....	54
Gambar 3.8. <i>Board Game</i> “Sushi Go Party!” .....	56
Gambar 3.9. Bagan Metode Perancangan .....	58
Gambar 3.10. <i>Mindmapping</i> .....	59
Gambar 3.11. <i>Moodboard</i> .....	60
Gambar 3.12. <i>Colour Palette</i> .....	61
Gambar 3.13. Struktur <i>Modulated Plot</i> .....	62
Gambar 3.14. Pola Interaksi Permainan “Pekan Kue” .....	63
Gambar 3.15. <i>Flowchart</i> Desain Interaksi .....	64
Gambar 3.16. <i>Prototype 1</i> .....	71
Gambar 3.17. <i>Prototype 2</i> dan <i>Prototype 3</i> .....	72
Gambar 3.18. Sketsa Awal .....	75
Gambar 3.19. Referensi Visual .....	75
Gambar 3.20. Outline Aset untuk Token Kue .....	76
Gambar 3.21. Outline Aset Tampah .....	76

Gambar 3.22. Referensi Aset Tampah .....	77
Gambar 3.23. <i>Colour Palette</i> Jajanan Pasar .....	78
Gambar 3.24. Token Jajanan Pasar .....	78
Gambar 3.25. Aset Tampah.....	78
Gambar 3.26. Papan Permainan .....	79
Gambar 3.27. Aset Pelengkap Papan Permainan .....	79
Gambar 3.28. Revisi Token Kue .....	80
Gambar 3.29. Pewarnaan Baru Aset Papan Permainan.....	80
Gambar 3.30. Revisi Aset Tampah .....	81
Gambar 3.31. Aset Tampah Bagian Belakang .....	81
Gambar 3.32. Sketsa <i>Layout Rulesbook</i> dan Kartu Efek .....	82
Gambar 3.33. Hasil Akhir dari <i>Rulesbook</i> .....	83
Gambar 3.34. Hasil Akhir dari Kartu Efek .....	83
Gambar 4.1. Token Kue .....	87
Gambar 4.2. Papan Permainan <i>Final</i> .....	88
Gambar 4.3. Visual Kartu Efek.....	89
Gambar 4.4. Buku Petunjuk Pekan Kue.....	90
Gambar 4.5. <i>Font</i> .....	91
Gambar 4.6. Tampah.....	92
Gambar 4.7. <i>Testplay User 1</i> .....	94
Gambar 4.8. <i>Testplay User 2</i> .....	95
Gambar 4.9. <i>Testplay User 3</i> .....	95
Gambar 4.10. <i>Testplay User 4</i> .....	95



## DAFTAR TABEL

Table 3.1 Daftar <i>Family Board Games</i> .....	57
Table 3.2 Hasil <i>Testplay</i> .....	65



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN .....</b>	<b>xxii</b>
<b>LAMPIRAN B: KARTU BIMBINGAN .....</b>	<b>xxiii</b>
<b>LAMPIRAN C: <i>TIMELINE</i> PERANCANGAN.....</b>	<b>xxiv</b>
<b>LAMPIRAN D: DOKUMENTASI WAWANCARA.....</b>	<b>xxv</b>
<b>LAMPIRAN E: FOTO <i>TESTPLAY</i> .....</b>	<b>xxvi</b>

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA