

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat, rahmat dan anugrah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul "PERANCANGAN ULANG *BRAND IDENTITY BOARD GAME* "SI ANAK NAKAL"" dengan baik dan tepat waktu. Tugas Akhir ini dilaksanakan untuk memenuhi persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Desain Universitas Pelita Harapan, Tangerang.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini dapat selesai tepat waktu dengan adanya bantuan, kontribusi dan bimbingan serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung terlibat dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini, yaitu kepada:

1. Orang Tua dan saudara penulis atas segala kasih dan doa serta dukungan sepanjang proses pengerjaan .
2. Bapak Dr. Martin Luqman Katoppo, S.T. M.T. selaku Dekan Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan.
3. Ibu Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn., M.Si. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
4. Bapak Brian Alvin Hananto, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk membimbing dan memberi masukan sepanjang proses penyusunan tugas akhir.
5. Bapak Christo Wahyudi Rahardjo, S.Sn., selaku dosen pembimbing II yang telah menyediakan waktu untuk membimbing, dan memberikan saran sepanjang proses penyusunan tugas akhir.

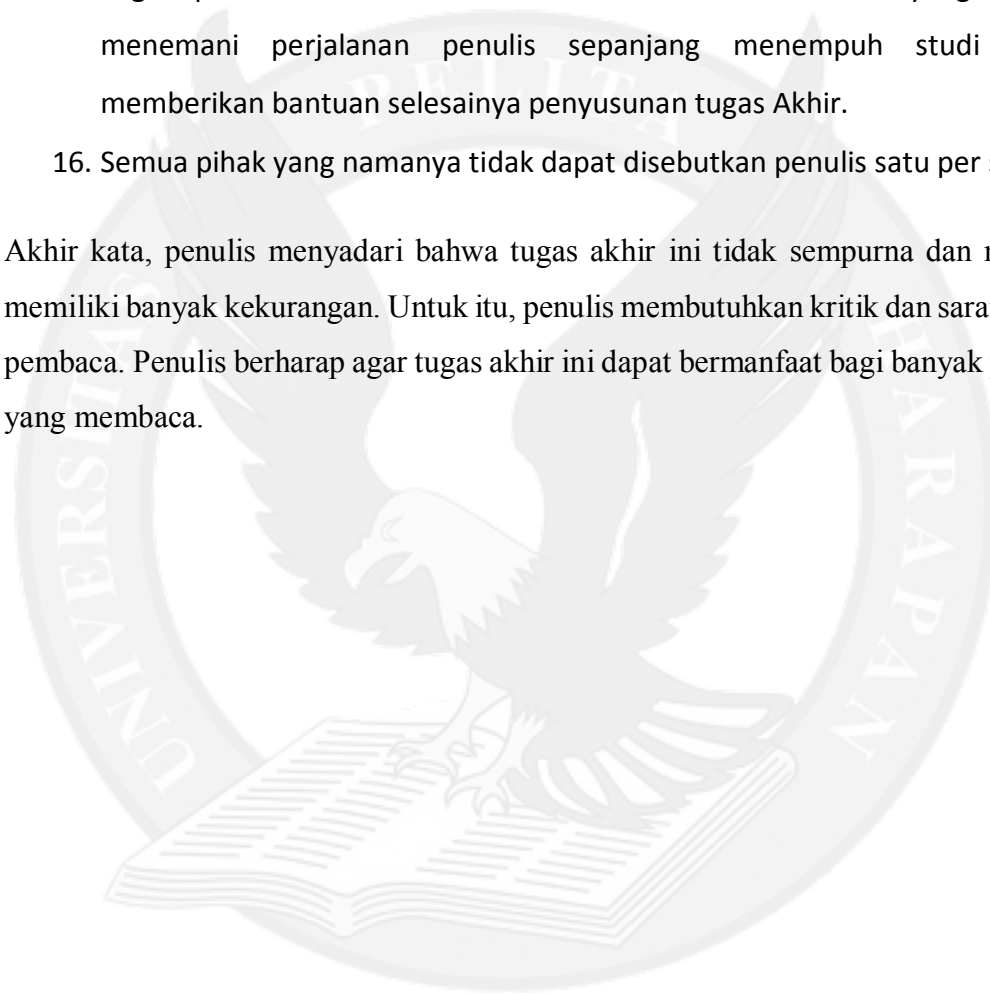
6. Bapak Brian Alvin Hananto, S.Sn., M.Ds., Ibu Dra. Rerry Isfandriani, dan Ibu Ellis Melini, S.Sn., M.T., selaku tim penguji yang telah menyediakan waktu untuk sesi sidang, serta memberikan masukan yang membangun dan nilai yang objektif dalam tercapainya penyempurnaan tugas akhir ini.
7. Semua dosen yang telah mendukung, dan membagikan pengetahuan sepanjang penulis menempuh studi dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan.
8. Semua staf dan karyawan Universitas pelita Harapan yang telah mendukung penulis dalam bidang administratif.
9. Kak Hafidh Muhammad selaku game designer "Si Anak Nakal" yang telah mengizinkan penulis untuk mengangkat "Si Anak Nakal" sebagai subjek perancangan ulang, membagikan pengetahuan seputar permainan dan dunia *board game*, serta meluangkan waktu untuk sesi wawancara dengan penulis.
10. Teman-teman AFURI, yaitu Yehezkiel Penalosa dan Clarissa Laurencia yang telah menemani penulis, bertukar keluh kesah dan berjuang bersama sepanjang studi dan dalam proses penyelesaian tugas akhir.
11. Teman-teman Masa Depan CERAH, yaitu Clarissa Laurencia, Edwin Miduk Wijaya, Erlis Leoni, Monica Veralda, Eunike Florencia, Bryant Xavier yang telah berjuang bersama dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan.
12. Teman-teman satu bimbingan yaitu Jesslyn Kotandi, Pedro Timothy Sendoh dan Regine Tivona Susanto yang telah menjalani sesi bimbingan dan penyusunan tugas akhir bersama.
13. Hansen dan Giovanni Tjahyamulia yang telah banyak membantu dalam proses pembuatan video tugas akhir.
14. Segenap teman-teman dari Keluarga Mahasiswa Vidya Buddhis UPH, terutama kepada anggota divisi Multimedia KMVB 2019/2020, yaitu Christian Dicksan Wongsari, Vincent Anthony, Flonetta Felling, Kelly

Keegan dan divisi Multimedia KMVB 2018/2019, yaitu Graciella Suwangsa, Alvin Darmawan, Sonia Winner Nursalim, Celina Chrishela, yang telah menemani perjalanan penulis, membantu penulis berkembang menjadi individu yang lebih baik, dan selalu memberikan dukungan moral sepanjang studi penulis di Universitas Pelita Harapan.

15. Segenap teman-teman Desain Komunikasi Visual 2017 yang telah menemani perjalanan penulis sepanjang menempuh studi dan memberikan bantuan selesainya penyusunan tugas Akhir.

16. Semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan penulis satu per satu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan. Untuk itu, penulis membutuhkan kritik dan saran dari pembaca. Penulis berharap agar tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak yang membaca.



DAFTAR ISI

PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Manfaat Perancangan.....	4
BAB II STUDI PUSTAKA.....	5
2.1 Brand Identity.....	6
2.2 Maskot	6
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	8
3.1 Strategi Perancangan	8

3.2 Waktu dan Tempat Perancangan.....	10
3.3 Analisis Data	11
BAB IV PERANCANGAN VISUAL	18
4.1 Strategi Kreatif	18
4.2 Kata Kunci Visual	18
4.3 Studi Visual.....	19
4.4 Konsep Desain.....	21
4.5 Eksplorasi Identitas Visual Alternatif 1	22
4.6 Eksplorasi Identitas Visual Alternatif 2.....	27
4.7 Desain Akhir	32
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	47
5.1 Simpulan	47
5.2 Rekomendasi	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Komponen Permainan <i>Board Game</i> "Si Anak Nakal".	2
Gambar 2. Logo dan Maskot "Si Anak Nakal".	3
Gambar 3. Penerapan Bentuk Utama dalam Desain Karakter.	6
Gambar 4. Penjabaran tahap Metodologi Desain yang digunakan.	8
Gambar 5. Kartu Main dalam <i>Board Game</i> "Si Anak Nakal".	11
Gambar 6. Kartu Skor dalam <i>Board Game</i> "Si Anak Nakal".	12
Gambar 7. Kartu <i>First Player</i> dalam <i>Board Game</i> "Si Anak Nakal".	12
Gambar 8. Pion Pemain dalam <i>Board Game</i> "Si Anak Nakal".	13
Gambar 9. Perbedaan palet warna antara komponen permainan dan media promosi.	13
Gambar 10. Perbedaan <i>Art Style</i> pada kemasan, rulebook, dan komponen permainan.	14
Gambar 11. Logo <i>Board Game</i> "Si Anak Nakal".	14
Gambar 12. Maskot <i>Board Game</i> "Si Anak Nakal".	15
Gambar 13. Siluet maskot sebelum dan sesudah menerapkan bentuk utama.	16
Gambar 14. Desain <i>Rulebook Board Game</i> "Si Anak Nakal".	17
Gambar 15. <i>Mindmap</i> dalam proses perancangan.	18
Gambar 17. Studi Visual Keyword 2.	20
Gambar 18. Sketsa karakter Maskot Kancil dan Kambing.	22
Gambar 19. Desain awal karakter maskot alternatif 1, karakter maskot dalam aksi.	22
Gambar 20. Topeng penanda maskot Kancil dan Kambing.	23
Gambar 21. Desain akhir maskot alternatif 1.	23
Gambar 22. Eksplorasi logo alternatif 1.	24
Gambar 23. Eksplorasi logo alternatif 1 dalam 2 pendekatan.	24
Gambar 24. Desain akhir logo alternatif 1.	25
Gambar 25. Eksplorasi desain kartu main alternatif 1.	26
Gambar 26. Eksplorasi desain kartu main alternatif 1.	26
Gambar 27. Desain akhir kartu main alternatif 1.	27

Gambar 28. Desain awal maskot alternatif 2	27
Gambar 29. Eksplorasi style <i>render</i> dan desain akhir maskot alternatif 2.....	28
Gambar 30. Eksplorasi logo alternatif 2.....	28
Gambar 31. Eksplorasi logo alternatif 2.....	29
Gambar 32. Eksplorasi logo alternatif 2.....	29
Gambar 33. Desain akhir logo alternatif 2.....	30
Gambar 34. Eksplorasi kartu main alternatif 2.....	30
Gambar 35. Eksplorasi kartu main alternatif 2.....	31
Gambar 36. Eksplorasi kartu main alternatif 2.....	31
Gambar 37. Desain akhir eksplorasi kartu main alternatif 2.....	32
Gambar 38. Palet Warna "Si Anak Nakal".....	33
Gambar 39. <i>Typeface</i> yang digunakan dalam proyek perancangan ulang.....	33
Gambar 40. Desain akhir logo "Si Anak Nakal".....	34
Gambar 41. Desain akhir maskot "Si Anak Nakal" dan Analisa bentuk dasar karakter	35
Gambar 42. Siluet maskot "Si Anak Nakal".....	35
Gambar 43. Desain akhir (atas) dan prototype (bawah) kartu main "Si Anak Nakal".....	36
Gambar 44. Desain belakang kartu main "Si Anak Nakal"	37
Gambar 45. Desain belakang kartu main "Si Anak Nakal".....	37
Gambar 46. Prototype kemasan "Si Anak Nakal" dan sketsa ide kemasan set	38
Gambar 47. Perbandingan antara <i>box art</i> awal dan <i>box art</i> setelah dirancang ulang	39
Gambar 48. Sisi belakang kemasan.....	40
Gambar 49. Desain awal <i>scoreboard</i> "Si Anak Nakal"	40
Gambar 50. Prototype <i>scoreboard</i> "Si Anak Nakal".....	41
Gambar 51. Kartu main yang disimpan dalam scoreboard.....	42
Gambar 52. Desain <i>rulebook</i> awal <i>Board Game</i> "Si Anak Nakal".....	43
Gambar 53. <i>Rulebook Board Game</i> "Si Anak Nakal".....	43
Gambar 54. <i>Chapter cover</i> dalam <i>rulebook Board Game</i> "Si Anak Nakal"	44
Gambar 56. Pion pemain awal <i>Board Game</i> "Si Anak Nakal".....	45

Gambar 57. 3D Model pion pemain akhir *Board Game* "Si Anak Nakal"46
Gambar 58. Desain awal dan akhir kartu First Player *Board Game* "Si Anak
Nakal"46

