

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>2</b>
1.1. Latar Belakang.....	2
1.2. Identifikasi Masalah .....	6
1.3. Rumusan Masalah.....	8
1.4. Tujuan Perancangan .....	8
1.5. Manfaat Perancangan .....	9
1.5.1. Terhadap Masyarakat Indonesia .....	9
1.5.2. Terhadap Entitas.....	9
1.5.3. Terhadap Keilmuan Desain Komunikasi Visual.....	9
<b>BAB II TINJAUAN LITERATUR .....</b>	<b>10</b>
2.1. <i>Board Game</i> .....	10
2.1.1. Mekanisme .....	10
2.1.2. Tema.....	12
2.1.3. Komponen.....	12
2.2. Estetika <i>Board Game</i> .....	17
2.3. Prinsip Desain.....	17
2.3.1. Kesatuan ( <i>Unity</i> ) .....	18
2.3.2. Hirarki .....	18
2.3.3. Penekanan ( <i>Emphasis</i> ) .....	19
2.3.4. Keterjangkauan ( <i>Affordance</i> ).....	20
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
3.1. Tahapan Perancangan .....	22
3.2. Metode Pengumpulan & Analisis Data .....	23
3.2.1. <i>Orientation</i> .....	23
3.2.2. <i>Analysis</i> .....	25

3.3. Metode Perancangan Visual .....	25
3.3.1. <i>Conceptual Design</i> .....	25
3.3.2. <i>Design Development</i> .....	26
3.4. Metode Produksi & Implementasi .....	26
3.4.1. <i>Implementation</i> .....	26
<b>BAB IV PERANCANGAN.....</b>	<b>28</b>
4.1. Analisis Data.....	28
4.1.1. Komponen Permainan.....	28
4.1.2. Cara bermain .....	38
4.1.3. Tema Permainan.....	40
4.1.4. <i>Usability testing</i> .....	41
4.1.5. Wawancara.....	43
4.1.6. <i>Artifact Analysis</i> .....	43
4.2. Konsep Tema Permainan.....	49
4.2.1. Bandung .....	51
4.2.2. Jakarta .....	53
4.2.3. Yogyakarta .....	59
4.2.4. Semarang.....	63
4.2.5. Surabaya.....	67
4.3. Konsep Visual.....	68
4.3.1. <i>Mind mapping</i> .....	68
4.3.2. Kata Kunci .....	69
4.4. Proses Perancangan .....	74
4.4.1. Pra Tugas Akhir .....	74
4.4.2. Catatan Sidang Pra Tugas Akhir.....	79
4.4.3. Sidang Visual .....	81
4.4.4. Catatan Sidang Visual .....	108
4.4.5. Sidang Akhir .....	112
4.4.6. Catatan Sidang Akhir .....	131
4.4.7. Hasil Akhir Perancangan.....	133
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	<b>143</b>
5.1. Kesimpulan.....	143
5.2. Rekomendasi .....	144
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>146</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 <i>Board Game</i> Kurir Kompleks .....	6
Gambar 1. 2 Inkonsistensi Tata Letak, Hirarki dan Gaya Ilustrasi Komponen Permainan Kurir Kompleks.....	7
Gambar 2. 1 Tiga Aspek Utama <i>Board Game</i> Landa .....	10
Gambar 2. 2 Papan Permainan <i>Board Game</i> “ <i>Pandemic</i> ” .....	13
Gambar 2. 3 Kartu pada <i>Board Game</i> “ <i>Pandemic</i> ” .....	13
Gambar 2. 4 Kartu Karakter pada <i>Board Game</i> “ <i>Civilization: New Dawn</i> ” .....	14
Gambar 2. 5 Koin pada <i>Board Game</i> “ <i>7 Wonders</i> ” .....	14
Gambar 2. 6 Penanda Putaran pada <i>Board Game</i> “ <i>Small City</i> ” .....	15
Gambar 2. 7 Dadu pada <i>Board Game</i> “ <i>Civilization: New Dawn</i> ” .....	15
Gambar 2. 8 Figur “ <i>Monopoly</i> ” dengan bentuk yang berbeda.....	16
Gambar 2. 9 Figur “ <i>Dixit Odyssey</i> ” dengan warna yang berbeda.....	16
Gambar 2. 10 Token pada <i>Board Game</i> “ <i>Civilization: New Dawn</i> ” .....	16
Gambar 2. 11 Contoh Kesatuan Desain pada <i>Board Game</i> “ <i>Yard Master</i> ” .....	18
Gambar 2. 12 Contoh Hirarki Informasi pada Kartu Permainan “ <i>Love Letter</i> ” ....	19
Gambar 3. 1 Bagan Tahapan Perancangan .....	22
Gambar 4. 1 Kemasan Kurir Kompleks .....	29
Gambar 4. 2 Buku Panduan Bermain.....	30
Gambar 4. 3 Papan Permainan .....	30
Gambar 4. 4 Token Pemain Pertama.....	31
Gambar 4. 5 Token Bahan .....	31
Gambar 4. 6 Kartu Ransel.....	32

Gambar 4. 7 Bagian <i>Slot</i> Barang pada Kartu Ransel .....	32
Gambar 4. 8 Bagian Penanda Tingkat <i>Skill</i> pada Kartu Ransel .....	33
Gambar 4. 9 Figur Pemain dan Token <i>Skill</i> .....	33
Gambar 4. 10 Kartu Tugas Biasa .....	34
Gambar 4. 11 Kartu Tugas Utama .....	38
Gambar 4. 12 Logo Kurir Kompleks .....	47
Gambar 4. 13 Kompleks Balikpapan Baru .....	48
Gambar 4. 14 Perbandingan Rumah Balikpapan Baru dengan Ilustrasi <i>Board Game</i> .....	49
Gambar 4. 15 Kota-Kota di Pulau Jawa.....	50
Gambar 4. 16 Gedung-Gedung Pencakar Langit Jakarta.....	54
Gambar 4. 17 Monumen Nasional .....	55
Gambar 4. 18 Museum Fatahillah Jakarta.....	55
Gambar 4. 19 Rumah Panggung Betawi.....	56
Gambar 4. 20 Rumah Gudang Betawi .....	57
Gambar 4. 21 Rumah Joglo Betawi .....	57
Gambar 4. 22 Rumah Kebaya Betawi.....	58
Gambar 4. 23 Ondel-Ondel Betawi.....	58
Gambar 4. 24 Keraton Nyayogyakarta Hadiningrat .....	59
Gambar 4. 25 Andong .....	61
Gambar 4. 26 Bangunan-Bangunan di Kawasan Pecinan Semarang.....	66
Gambar 4. 27 Suasana Pasar Semawis.....	66
Gambar 4. 28 Jembatan Merah Surabaya .....	67

Gambar 4. 29 Bangunan-Bangunan di Kawasan Jembatan Merah .....	67
Gambar 4. 30 Patung Suro dan Boyo.....	68
Gambar 4. 31 <i>Mind Mapping</i> Kurir Kompleks.....	69
Gambar 4. 32 <i>Moodboard</i> Kata Kunci “Agile” .....	70
Gambar 4. 33 <i>Moodboard</i> Kata Kunci “Distictive”.....	70
Gambar 4. 34 Referensi Gaya Ilustrasi Kelompok Kata Kunci 1 .....	71
Gambar 4. 35 <i>Moodboard</i> Kata Kunci “Authentic” .....	72
Gambar 4. 36 Motif- Motif Batik Jawa.....	72
Gambar 4. 37 <i>Moodboard</i> Kata Kunci “Friendly” .....	73
Gambar 4. 38 Referensi Gaya Ilustrasi Kelompok Kata Kunci 2 .....	74
Gambar 4. 39 Sketsa Logo Kurir Kota.....	75
Gambar 4. 40 Sketsa Ilustrasi Bangunan .....	75
Gambar 4. 41 Logo Kurir Kota Alternatif 1a.....	76
Gambar 4. 42 Logo Kurir Kota Alternatif 1a.....	77
Gambar 4. 43 Ilustrasi Bangunan Alternatif 1 .....	78
Gambar 4. 44 Logo Kurir Kota Alternatif 2 .....	78
Gambar 4. 45 Ilustrasi Bangunan Alternatif 2 .....	79
Gambar 4. 46 Logo Kurir Kota .....	81
Gambar 4. 47 Warna Logo Kurir Kota .....	82
Gambar 4. 48 Elemen Visual .....	83
Gambar 4. 49 Elemen Visual .....	83
Gambar 4. 50 Papan Permainan Kurir Kota.....	84
Gambar 4. 51 Ikon Kelima Kota di Pulau Jawa.....	85

Gambar 4. 52 Tampak 3 Dimensi Papan Permainan .....	85
Gambar 4. 53 Area untuk Bergerak pada Papan .....	86
Gambar 4. 54 Tampak Belakang Kartu Tugas .....	103
Gambar 4. 55 Tampak Depan Kartu Tugas .....	104
Gambar 4. 56 Keterangan Waktu Berlaku Efek Kartu .....	104
Gambar 4. 57 Token Barang .....	105
Gambar 4. 58 Figur Kurir.....	106
Gambar 4. 59 Kartu Ransel.....	106
Gambar 4. 60 Kartu <i>Skill</i> .....	107
Gambar 4. 61 Token Pemain Pertama .....	108
Gambar 4. 62 <i>Feedback</i> Sidang Visual: Logo .....	109
Gambar 4. 63 <i>Feedback</i> Sidang Visual: Papan Permainan.....	110
Gambar 4. 64 <i>Feedback</i> Sidang Visual: Kartu Tugas.....	110
Gambar 4. 65 <i>Feedback</i> Sidang Visual: Kartu <i>Skill</i> .....	111
Gambar 4. 66 <i>Feedback</i> Sidang Visual: Kartu Ransel.....	111
Gambar 4. 67 Logo Sebelum dan Sesudah Revisi .....	112
Gambar 4. 68 Logo Kurir Kota.....	112
Gambar 4. 69 Warna Logo Kurir Kota .....	113
Gambar 4. 70 Garis-Garis pada Logo Kurir Kota.....	113
Gambar 4. 71 Elemen Visual .....	114
Gambar 4. 72 <i>Typeface</i> Avenir .....	114
Gambar 4. 73 Sistem Tipografi.....	115
Gambar 4. 74 Perbandingan Papan Permainan .....	116

Gambar 4. 75 Ikon-Ikon Setiap Kota .....	116
Gambar 4. 76 Urutan Hirarki Papan Permainan .....	117
Gambar 4. 77 Perubahan Posisi Pion Gedung .....	118
Gambar 4. 78 Perubahan Pion Monas.....	118
Gambar 4. 79 Perubahan Gaya Ilustrasi Pion Gedung.....	119
Gambar 4. 80 Tampak Belakang Kartu Tugas.....	121
Gambar 4. 81 Tampak Depan Kartu Tugas .....	122
Gambar 4. 82 Perubahan <i>Border</i> Nama Efek Kartu .....	122
Gambar 4. 83 Perubahan Simbol <i>Infinite</i> .....	122
Gambar 4. 84 Token Barang .....	123
Gambar 4. 85 Figur Kurir.....	123
Gambar 4. 86 Kartu Ransel.....	124
Gambar 4. 87 Kartu <i>Skill</i> .....	125
Gambar 4. 88 Token Pemain Pertama .....	125
Gambar 4. 89 Kotak Paket Pengiriman.....	126
Gambar 4. 90 Cara Kerja Kemasan.....	126
Gambar 4. 91 Desain Selongsong .....	127
Gambar 4. 92 Desain Kotak Paket .....	128
Gambar 4. 93 Desain Buku Panduan Bermain .....	129
Gambar 4. 94 Desain Buku Panduan Bermain .....	130
Gambar 4. 95 Dokumentasi <i>Display</i> Sidang Akhir.....	131
Gambar 4. 96 <i>Feedback</i> Sidang Akhir: Kartu Tugas.....	132
Gambar 4. 97 <i>Feedback</i> Sidang Akhir: Papan Permainan.....	132

Gambar 4. 98 Perubahan Desain Papan Permainan .....	134
Gambar 4. 99 Pion Gedung Papan Permainan .....	134
Gambar 4. 100 Papan Permainan dan Komponen Kurir Kota .....	135
Gambar 4. 101 Perubahan Desain Kartu Tugas .....	135
Gambar 4. 102 Kartu Tugas Utama (Merah) dan Biasa (Kuning).....	136
Gambar 4. 103 Token Barang .....	136
Gambar 4. 104 Figur Kurir.....	137
Gambar 4. 105 Kartu Ransel.....	137
Gambar 4. 106 Perubahan Desain Papan <i>Skill</i> .....	138
Gambar 4. 107 Kartu <i>Skill</i> .....	138
Gambar 4. 108 Token Pemain Pertama .....	139
Gambar 4. 109 Perubahan Desain Kemasan.....	140
Gambar 4. 110 Kemasan .....	140
Gambar 4. 111 Perubahan Desain Buku Panduan Bermain.....	141
Gambar 4. 112 Buku Panduan Bermain.....	142



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Keterangan <i>Usability Testing</i> .....	24
Tabel 4. 1 Komponen Permainan.....	28
Tabel 4. 2 Penjelasan Efek Kartu.....	34
Tabel 4. 3 Penjelasan Waktu Berlaku Efek Kartu.....	37
Tabel 4. 4 Permasalahan yang ditemukan pada <i>Usability Testing</i> .....	41
Tabel 4. 5 Penjabaran Masalah <i>Form</i> .....	43
Tabel 4. 6 Bangunan <i>Art Deco</i> di sekitar Jalan Braga .....	52
Tabel 4. 7 Bangunan di Kawasan Malioboro.....	61
Tabel 4. 8 Klenteng di Pecinan Semarang .....	63
Tabel 4. 9 Perbandingan Referensi dan Hasil Ilustrasi Permainan .....	86
Tabel 4. 10 Perbandingan Referensi dan Ilustrasi Tambahan.....	119



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Transkrip Wawancara.....	A1-A3
Lampiran B	Proses Perancangan .....	B1-B26
Lampiran C	Lembar Monitoring Bimbingan.....	C1-C3

