

**KONSEP TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* PENGENALAN  
KESENIAN DAERAH JAWA SEBAGAI MEDIA  
BANTU PEMBELAJARAN UNTUK ANAK  
SEKOLAH DASAR**



Diajukan Guna Mencapai Gelar Ahli Madya Diploma III  
Program Studi D3 Desain Komunikasi Visual

**Disusun Oleh :**

**Valeria Indah Kurniawati**

**C9514084**

**PROGRAM DIPLOMA III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA**

2017

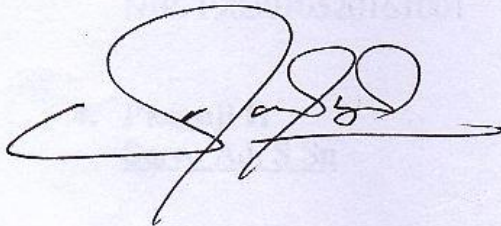
## LEMBAR PERSETUJUAN

Pengantar Karya Tugas Akhir dengan Judul :

### **PERANCANGAN *BOARD GAME* PENGENALAN KESENIAN DAERAH JAWA SEBAGAI MEDIA BANTU PEMBELAJARAN UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR**

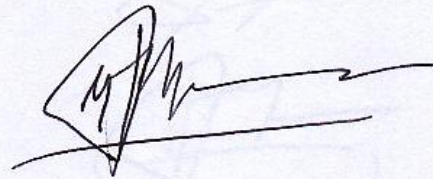
Telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan penguji :

Pembimbing Tugas Akhir I



Jauhari S.Sn. M.Sn  
NIP. 1983010520161001

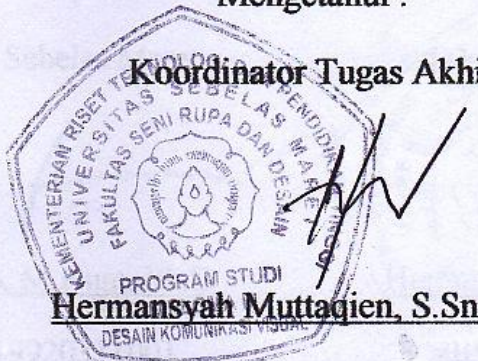
Pembimbing Tugas Akhir II



Suryo Adi S.Sn

Mengetahui :

Koordinator Tugas Akhir



Hermansyah Muttaqien, S.Sn, M.Sn

NIP. 19711115200604 1 001

## LEMBAR PENGESAHAN

Pengantar Karya Tugas Akhir  
Telah diterima dan disetujui oleh Panitia Tugas Akhir  
Pada Tanggal ..16 Juni 2017

Tim Penguji,

1. **Ketua Sidang Ujian Tugas Akhir**  
Nidyah Widyamurti, S.Sn, M.Ikom  
NIP. 197409262016 1 001



2. **Sekretaris Sidang Ujian Tugas Akhir**  
Ibnu Kuncorobroto, S.Sn, M.Ikom  
NIP. 1987060220101001



3. **Penguji I**  
Jauhari S.Sn. M.Sn  
NIP. 1983010520161001



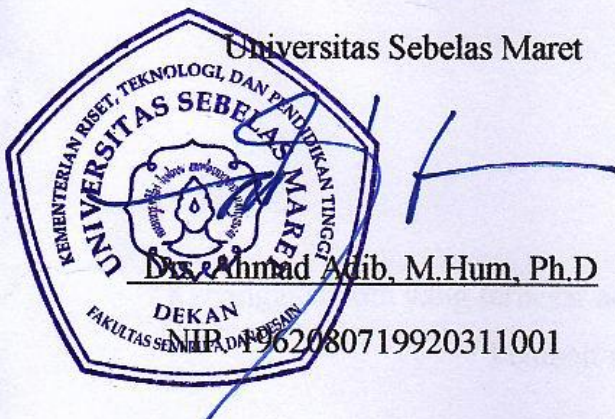
4. **Penguji II**  
Suryo Adi S.Sn



Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Universitas Sebelas Maret



Ketua Program

D3 Desain Komunikasi Visual



## **MOTTO**

“Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh”

## **PERSEMBAHAN**

1. Ayah, Ibu, dan adik yang senantiasa memberikan kasih sayang, dorongan, semangat, dan doa sehingga Tugas Akhir ini bisa terselesaikan.
2. Teman – teman yang selalu memberikan semangat sehingga Tugas Akhir dapat terselesaikan sesuai harapan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah serta segala karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan *Board Game* Pengenalan Kesenian Daerah Jawa Sebagai Media Bantu Pembelajaran Untuk Anak Sekolah Dasar”.

Adapun Tugas Akhir ini disusun guna meraih gelar Ahli Madya program studi D3 Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Terselesainya Tugas Akhir ini tentunya tidak lepas dari bantuan, dorongan, dan bimbingan serta motivasi dari semua pihak yang telah membantu penulis. Maka ungkapan rasa terima kasih dan penghargaan yang tinggi pantas penulis sampaikan kepada:

1. Drs. Ahmad Adib, M.Hum, Ph.D selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret.
2. Hermansyah Muttaqin, S.Sn, M.Sn selaku Ketua Program D3 Desain Komunikasi Visual.
3. Jauhari S.Sn. M.Sn, selaku pembimbing I Tugas Akhir.
4. Suryo Adi S.Sn, selaku pembimbing II Tugas Akhir.
5. Dosen beserta staf Tata Usaha Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta.

6. Kedua orang tua penulis yaitu bapak dan ibu, saudara, dan teman-teman serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari pembaca.

Akhir kata penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya bagi mahasiswa program studi D3 Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Surakarta, 16 Juni 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>MOTTO</b> .....	iv
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Perancangan .....	4
<b>BAB 2 IDENTIFIKASI DATA</b>	
A. Identifikasi Obyek Perancangan Board Game .....	5
1. Produk Board Game .....	5
2. Jenis Board Game .....	6
3. Mekanisme Board Game.....	9
B. Profil Perusahaan .....	11
1. Profil Perusahaan .....	11
2. Informasi Perusahaan .....	13
3. Imprint Penerbit Erlangga.....	13
C. Aktivitas Promosi .....	20
D. Target Market.....	21
E. Kompetitor.....	22



### **BAB 3 KONSEP PERANCANGAN**

A.	Konsep Kreatif .....	25
B.	Strategi Kreatif.....	26
1.	Elemen Verbal .....	26
2.	Elemen Visual .....	28
C.	Produk <i>Board Game</i> .....	37
D.	Target Media.....	43
E.	Referensi Perancangan .....	47
F.	Estimasi Biaya .....	50
G.	Teknik Pelaksanaan .....	52
H.	Target Audience.....	54
I.	Visualisasi Karya .....	55

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Papan Permainan Monopoli .....	6
Gambar 2.2 Logo Erlangga Esis .....	6
Gambar 2.3 Produk Erlangga Esis .....	6
Gambar 2.4 Logo Erlangga Esensi.....	7
Gambar 2.5 Produk Erlangga Esensi.....	7
Gambar 2.6 Logo Erlangga for Kids.....	8
Gambar 2.7 Produk buku Erlangga for Kids.....	8
Gambar 2.8 Produk <i>edu toys</i> Erlangga for Kids.....	16
Gambar 2.9 Logo Erlangga Emir .....	17
Gambar 2.10 Produk Erlangga Emir.....	17
Gambar 2.11 <i>Card Game</i> Bhineka .....	20
Gambar 2.12 Kemasan <i>Card Game</i> Bhineka.....	20
Gambar 2.13 Sahabat Pemberani <i>Board Game</i> .....	21
Gambar 2.14 Papan Permainan Sahabat Pemberani .....	22
Gambar 3.1 <i>Headline Board Game</i> .....	26
Gambar 3.2 <i>Logo Board Game</i> .....	27
Gambar 3.3 Referensi <i>Layout</i> media promosi <i>Board Game</i> .....	28
Gambar 3.4 Referensi Logo <i>Board Game</i> .....	29
Gambar 3.5 Referensi Papan <i>Board Game</i> .....	38
Gambar 3.6 Referensi Maskot <i>Board Game</i> .....	39
Gambar 3.7 Referensi karakter pion <i>Board Game</i> .....	39

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Daftar Kesenian.....	13
Tabel 3.2 Biaya Produksi .....	41