

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA  
PENGENALAN GAMELAN JAWA UNTUK ANAK  
USIA 7-12 TAHUN**



**DIKA DWI PANGESTI  
18105044**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO  
2022**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA  
PENGENALAN GAMELAN JAWA UNTUK ANAK  
USIA 7-12 TAHUN**

***BOARD GAME DESIGN AS A MEDIA INTRODUCTION  
TO JAVANESE GAMELAN FOR CHILDREN  
AGED 7-12 YEARS***

Disusun sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Desain



**DIKA DWI PANGESTI  
18105044**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO  
2022**

Lembar Pengesahan Pembimbing

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA  
PENGENALAN GAMELAN JAWA UNTUK ANAK  
USIA 7-12 TAHUN**

***BOARD GAME DESIGN AS A MEDIA INTRODUCTION  
TO JAVANESE GAMELAN FOR CHILDREN  
AGED 7-12 YEARS***

Dipersiapkan dan Disusun Oleh:

**DIKA DWI PANGESTI  
18105044**

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Tugas Akhir  
Pada Hari Kamis, 4 Agustus 2022

Pembimbing I



**Achmad Sultoni, M.Pd.**  
NIDN. 0631089101

Pembimbing II



**Emmareta Fauziah, M.Ds.**  
NIDN. 0613039301

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain

Tanggal 4 Agustus 2022

Dean



**Muhammad Fajar Sidiq, M.T.**  
NIDN. 0619029102

Halaman Penetapan Penguji

**PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA  
Pengenalan Gamelan Jawa Untuk Anak  
usia 7-12 Tahun**

**BOARD GAME DESIGN AS A MEDIA INTRODUCTION  
TO JAVANESE GAMELAN FOR CHILDREN  
AGED 7-12 YEARS**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh:  
**DIKA DWI PANGESTI**  
18105044

Tugas Akhir telah diuji dan dinilai Panitia Penguji Program Studi Desain  
Komunikasi Visual Fakultas Rekayasa Industri dan Desain  
Institut Teknologi Telkom Purwokerto  
pada tanggal: 4 Agustus 2022

Ketua Sidang Tugas Akhir  
Achmad Sultoni, M.Pd.  
NIDN. 0631089101

(  )


Sekretaris Sidang Tugas Akhir  
Emmareta Fauziah, M.Ds.  
NIDN. 0613039301

(  )

Penguji I,  
Eliana Gerda Pertiwi, M.Sn.  
NIDN. 0624079101

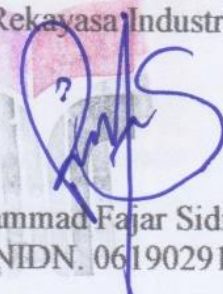
(  )

Penguji II,  
Robert Hendra Yudianto, M.Sn.  
NIDN. 0611068604


(  )

Mengetahui,

Dekan  
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain

  
Muhammad Fajar Sidiq, M.T.  
NIDN. 0619029102

Kaprodi  
Desain Komunikasi Visual

  
Arsita Pinandita, M.Sn.  
NIDN. 0621018503



## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Dika Dwi Pangesti  
NIM : 18105044  
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:  
**Perancangan *Board Game* sebagai Media Pengenalan Gamelan Jawa untuk Anak Usia 7-12 Tahun**

Dosen Pembimbing Utama : Achmad Sultoni, M.Pd.  
Dosen Pembimbing Pendamping : Emmareta Fauziah, M.Ds.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggungjawab Saya, bukan tanggungjawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 10 Juli 2022  
Yang Menyatakan,


(Dika Dwi Pangesti)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta hidayah sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan *Board Game* sebagai Media Pengenalan Gamelan Jawa untuk Anak Usia 7-12 Tahun” dengan baik. Tujuan penulisan ini disusun guna untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan jenjang Strata Satu jurusan Desain Komunikasi Visual di Institut Teknologi Telkom Purwokerto (ITTP). Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak atas motivasi dan bantuannya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan ini. Ucapan terima kasih tersebut ditujukan kepada:

1. Allah SWT karena dengan rezeki kesehatan dan waktu yang diberikan, sehingga tugas akhir ini dapat selesai dengan baik.
2. Orang tua yang dengan setia memberi semangat, kasih sayang serta dukungan moril dan materi tanpa henti.
3. Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T., selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
4. Bapak Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain.
5. Bapak Arsita Pinandita, M.Sn., selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual.
6. Bapak Achmad Sultoni, M.Pd., dan Ibu Emmareta Fauziah, M.Ds., selaku dosen pembimbing 1 dan pembimbing 2 yang telah bersedia meluangkan waktu serta membimbing dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
7. Segenap Bapak dan Ibu Dosen Prodi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Telkom Purwokerto yang memberikan bekal ilmu pengetahuan yang sangat berguna kepada penulis.

8. Pemilik Padepokan Gunung Laos yaitu Drs. Hadi Wasikoen yang telah membantu memberikan informasi yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian kepada penulis.
9. *Lik* Anto yang rumahnya dijadikan tempat untuk percobaan *print* dan membantu penulis dalam konsultasi desain.
10. Teman-teman dan sahabat yang tetap ada dan memberi semangat.
11. Kellin Quinn, Takahiro Moriuchi, Bernardo Silva, Ruben Dias, dan Phil Foden karena eksistensinya, penulis semangat untuk menyelesaikan penelitian dan laporan tugas akhir.

Dengan segala keterbatasan pengetahuan yang dimiliki, penulis menyadari bahwa dalam penulisan karya ilmiah ini masih jauh dari sempurna. Penulis berharap agar kiranya tulisan ini dapat bermanfaat dan merupakan salah satu informasi yang berguna bagi pembaca.

Purwokerto, 10 Juli 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN .....	i
HALAMAN SAMPUL DALAM .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING .....	iii
HALAMAN PENETAPAN PENGUJI.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Referensi Perancangan .....	7
2.2 Dasar Teori .....	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	20
3.1 Metode Penelitian.....	20
3.2 Identifikasi Data .....	24
3.3 Kerangka Perancangan .....	47
BAB IV KONSEP PERANCANGAN KARYA .....	48
4.1 Ide Dasar Perancangan .....	48
4.2 Target <i>Audience</i> .....	49
4.3 Konsep Perancangan .....	52
4.4 Media.....	61
4.5 Biaya Produksi .....	63
BAB V VISUALISASI.....	65
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....	77



DAFTAR PUSTAKA .....	79
DAFTAR LAMPIRAN.....	83

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	45
Tabel 4.1 Biaya Produksi .....	63

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen <i>Board Game</i> Pawukon.....	10
Gambar 2.2 Komponen <i>Board Game</i> the Heritage of Batik.....	11
Gambar 2.3 Komponen <i>Board Game</i> Bhinneka .....	12
Gambar 2.4 <i>The Four Basic Elements</i> .....	13
Gambar 2.5 Skema Warna Brewster.....	19
Gambar 3.1 Padepokan Gunung Laos Tampak Luar .....	25
Gambar 3.2 Padepokan Gunung Laos Tampak Dalam.....	25
Gambar 3.3 Suasana Padepokan Gunung Laos .....	26
Gambar 3.4 Kegiatan Wawancara dengan Pemilik Padepokan .....	26
Gambar 3.5 Rebab.....	32
Gambar 3.6 Bonang .....	32
Gambar 3.7 Kendhang .....	33
Gambar 3.8 Suling .....	33
Gambar 3.9 Gambang .....	34
Gambar 3.10 Gender .....	34
Gambar 3.11 Gong .....	35
Gambar 3.12 Saron.....	35
Gambar 3.13 Siter .....	36
Gambar 3.14 Kethuk .....	36
Gambar 3.15 Kenong .....	37
Gambar 3.16 Kempul.....	37
Gambar 3.17 Slenthem.....	38
Gambar 3.18 Kemanak.....	38
Gambar 3.19 Kecer .....	39
Gambar 3.20 Mantle Hood.....	41
Gambar 3.21 Tampilan Aplikasi Dolanan Gamelan Jawa .....	42
Gambar 3.22 Perancangan <i>Board Game</i> Pawukon .....	44
Gambar 3.23 Kerangka Perancangan <i>Board Game</i> Gamelan Jawa.....	47

Gambar 4.1 <i>Mind Mapping Board Game</i> Gamelan Jawa.....	48
Gambar 4.2 <i>Mood Board Board Game</i> Gamelan Jawa.....	49
Gambar 4.3 Sketsa <i>Board Game</i> Gamelan Jawa .....	52
Gambar 4.4 Sketsa Pion Orang Jawa .....	53
Gambar 4.5 Sketsa Pion Pencuri.....	53
Gambar 4.6 Sketsa Token Gamelan Jawa.....	53
Gambar 4.7 Sketsa Token Lantai .....	54
Gambar 4.8 Sketsa Kartu Bayangan .....	54
Gambar 4.9 Sketsa Kartu Tebakan.....	54
Gambar 4.10 Warna <i>Board Game</i> Gamelan Jawa .....	59
Gambar 4.11 Referensi Gaya Desain .....	60
Gambar 4.12 Referensi Gaya Desain .....	60
Gambar 4.13 Referensi Gaya Desain .....	60
Gambar 4.15 <i>Font</i> Kemasyuran Jawa .....	59
Gambar 4.16 <i>Font</i> Jawa Palsu.....	60
Gambar 4.17 <i>Font</i> Roboto.....	60
Gambar 5.1 Visualisasi Papan Permainan .....	65
Gambar 5.2 <i>Gameplay Board Game</i> 1 .....	65
Gambar 5.3 <i>Gameplay Board Game</i> 2.....	66
Gambar 5.4 <i>Gameplay Board Game</i> 3.....	66
Gambar 5.5 <i>Gameplay Board Game</i> 4.....	66
Gambar 5.6 Visualisasi Pion Orang Jawa .....	67
Gambar 5.7 Visualisasi Pion Pencuri.....	67
Gambar 5.8 Visualisasi Kartu Bayangan .....	67
Gambar 5.9 Visualisasi Kartu Tebakan .....	68
Gambar 5.10 Visualisasi Token Gamelan.....	68
Gambar 5.11 Visualisasi Token Lantai.....	68
Gambar 5.12 Visualisasi <i>Cover</i> Depan dan Belakang Buku Petunjuk .....	69
Gambar 5.13 Visualisasi Halaman 1-2 Buku Petunjuk.....	69
Gambar 5.14 Visualisasi Halaman 3-4 Buku Petunjuk.....	69
Gambar 5.15 Visualisasi Halaman 5-6 Buku Petunjuk.....	70

Gambar 5.16 Visualisasi Halaman 7-8 Buku Petunjuk.....	70
Gambar 5.17 <i>Mockup</i> Buku Petunjuk .....	70
Gambar 5.18 Visualisasi Poster <i>Board Game</i> .....	71
Gambar 5.19 <i>Mockup</i> Poster <i>Board Game</i> .....	71
Gambar 5.20 Visualisasi <i>Packaging</i> Bagian Depan .....	72
Gambar 5.21 Visualisasi <i>Packaging</i> Bagian Belakang .....	72
Gambar 5.22 <i>Mockup Packaging Board Game</i> .....	73
Gambar 5.23 <i>Sticker Board Game</i> .....	73
Gambar 5.24 <i>Tote Bag Board Game</i> .....	74
Gambar 5.25 Kaos <i>Board Game</i> .....	75
Gambar 5.26 <i>Feed Instagram</i> .....	75