

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI PAKAIAN ADAT DAERAH INDONESIA

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata -1)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



Disusun oleh :

KANAYA BINTANG AULIA SIMANGUNSONG

21052010026

Dosen Pembimbing 1 :

ARIS SUTEJO S. SN., M.SN

Dosen Pembimbing 2 :

DIANA AQIDATUN NISA, S.T., M.DS

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2025**

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI PAKAIAN ADAT DAERAH INDONESIA

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata -1)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



Disusun oleh :

KANAYA BINTANG AULIA SIMANGUNSONG

21052010026

Dosen Pembimbing 1 :

ARIS SUTEJO S. SN., M.SN

Dosen Pembimbing 2 :

DIANA AQIDATUN NISA, S.T., M.DS

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"

JAWA TIMUR

2025

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI
MEDIA EDUKASI PAKAIAN ADAT DAERAH INDONESIA**

Disusun Oleh:

KANAYA BINTANG AULIA SIMANGUNSONG

21052010026

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal : 20 Mei 2025

Pembimbing I

Pembimbing II



Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn

NIP. 19851106 201903 1002



Diana Agidatun Nisa, S.T., M.Ds

NIP. 19900611 201803 2001

Penguji I

Penguji II



Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.

NPT. 201 19850106 174



Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn

NIP. 19941124 202406 2002

Tugas akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan.
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Sholichin, S.T., M.T

NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI
MEDIA EDUKASI PAKAIAN ADAT DAERAH INDONESIA**

Disusun Oleh:

KANAYA BINTANG AULIA SIMANGUNSONG

21052010026

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal : 20 Mei 2025

Pembimbing I

Pembimbing II


Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn

NIP. 19851106 201903 1002


Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds

NIP. 19900611 201803 2001

**Tugas akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)**

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Masnuna, ST., M.Sn

NIPPPK. 19840512 2021 212002

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Kanaya Bintang Aulia Simangunsong
NPM : 21052010026
Program : Sarjana(S1)
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Arsitektur Dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir/Skripsi/Tesis/Disertasi* ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemulan indikasi plagiat pada Skripsi/Tesis/Desertasi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 10 Juni 2025

Yang Membuat pernyataan



Kanaya Bintang Aulia
NPM : 21052010026

ABSTRAK

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam, salah satunya adalah pakaian adat dari setiap daerah. Namun, di tengah arus globalisasi dan budaya populer, generasi muda cenderung melupakan keberadaan pakaian adat daerah mereka sendiri. Berdasarkan survei terhadap remaja usia 19–22 tahun, ditemukan bahwa sebagian besar dari mereka tidak mengetahui dengan lengkap jenis, nama, dan asal pakaian adat di Indonesia, meskipun menyadari pentingnya pelestarian budaya tersebut. Untuk itu, diperlukan pendekatan edukatif yang menyenangkan dan interaktif agar generasi muda tertarik mengenal budaya Nusantara, salah satunya melalui media permainan.

Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif, dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara dengan ahli board game dan ilustrator, serta penyebaran kuisioner kepada target audiens. Selain itu, dilakukan analisis data seperti consumer insight, consumer journey, dan analisis TOWS untuk merumuskan kebutuhan dan perilaku target.

Hasil dari analisis data menghasilkan sebuah board game berjudul WASTRANESIA “Jejak Pakaian Nusantara” yang dirancang dengan konten edukatif mengenai 14 pakaian adat Indonesia. Board game ini terdiri dari papan permainan, pion karakter, kartu permainan, buku panduan, serta elemen visual seperti ilustrasi pakaian adat yang dirancang dengan gaya semi-realis sesuai minat remaja. Konsep desain mengedepankan edukasi budaya melalui pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami.

Dengan adanya permainan papan ini, diharapkan dapat menjadi salah satu media edukasi yang efektif dalam memperkenalkan kembali nilai-nilai budaya kepada generasi muda. Permainan ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan dan apresiasi terhadap pakaian adat, tetapi juga mendorong pelestarian budaya secara partisipatif dan menyenangkan.

Kata Kunci : permainan papan, edukasi, pakaian adat, budaya, remaja

ABSTRACT

Indonesia is rich in cultural diversity, one of which is the traditional clothing unique to each region. However, in the midst of globalization and the rise of popular culture, younger generations tend to overlook the existence and significance of their own traditional attire. Based on a survey conducted among youths aged 19–22, the majority were found to lack complete knowledge regarding the types, names, and origins of traditional clothing in Indonesia—despite recognizing its importance in cultural preservation. Therefore, an engaging and interactive educational approach is needed to spark interest among youths in exploring the richness of Indonesian culture, one of which can be achieved through games.

This design project uses both qualitative and quantitative methods, collecting data through observations, interviews with board game experts and illustrators, as well as distributing questionnaires to the target audience. Further analysis includes consumer insights, consumer journeys, and TOWS analysis to determine the needs and behaviors of the target users.

The result of this analysis is a board game titled WASTRANESIA: “Jejak Pakaian Nusantara” designed with educational content about 14 types of traditional Indonesian clothing. The board game consists of a game board, character pawns, playing cards, a rule book, and visual elements such as semi-realistic illustrations of traditional clothing tailored to the interests of young people. The design concept emphasizes cultural education through a fun, interactive, and accessible approach.

This board game is expected to become an effective educational medium for reintroducing cultural values to younger generations. It not only enhances their knowledge and appreciation of traditional clothing but also promotes cultural preservation in a participatory and enjoyable way.

Keywords : board game, education, traditional clothing, culture, youth

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yesus Kristus karena atas kasih dan penyertaan-Nya, sehingga laporan “Perancangan Board Game sebagai Media Edukasi Pakaian Adat Daerah Indonesia” dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Perancangan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Sarjana (S1) pada Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, UPN “Veteran” Jawa Timur.

Penyusunan tugas akhir ini tentu tidak terlepas dari dukungan, doa, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus atas segala kasih dan penyertaan-Nya.
2. Orang tua saya terima kasih atas doa, kasih sayang, serta dukungan moril dan materiil yang tak pernah henti.
3. Bapak Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan motivasi yang sangat berarti selama proses perancangan hingga penyusunan tugas akhir ini.
4. Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds., selaku dosen pembimbing II yang telah dengan sabar memberikan masukan dan semangat selama proses penyelesaian tugas akhir ini.
5. Karin dan Devan, saudara-saudara tersayang yang selalu memberikan dukungan moral dan menjadi sumber semangat dalam menyelesaikan perjalanan studi ini.
6. I Putu Rayga Ondias selaku pacar penulis yang selalu memberikan semangat dan dukungan tulus yang tak ternilai sepanjang perjalanan menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman-teman seperjuangan Yedis, Icha, Tanjung, dan Zahra atas kebersamaan, semangat, dan dukungan selama proses pengerjaan laporan ini.
8. Sara dan Nabillah, sahabat yang meskipun terpisah oleh jarak, tetap hadir dalam doa, pesan-pesan penyemangat, dan dukungan penuh yang begitu berarti.
9. Sahabat-sahabat peneliti selama ini, Anak Tuhan Geng, Bertobatlah Anak Muda Geng, DP3 Girlie Geng yang senantiasa memberikan dukungan langsung maupun tidak langsung dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.
10. Teman-teman DKV'21 UPN “Veteran” Jawa Timur, atas semangat, kerja keras, dan kebersamaan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Namun demikian, semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan informasi yang berguna mengenai perancangan board game WASTRANESIA ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	I
HALAMAN PERSETUJUAN	II
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	III
ABSTRAK	IV
ABSTRACT	V
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR GAMBAR	VIII
DAFTAR TABEL	IX
DAFTAR LAMPIRAN	X
BAB I	11
PENDAHULUAN	11
1.1 Latar Belakang Masalah	11
1.2 Identifikasi Masalah	15
1.1 Rumusan Masalah	16
1.2 Batasan Masalah	17
1.3 Tujuan Perancangan	17
1.4 Manfaat Perancangan	17
1.5 Skema Perancangan	19
BAB II	20
LANDASAN TEORI & STUDI EKSISTING	20
2.1 Definisi Operasional Judul	20
2.1.1 Definisi Board Game	20
2.1.2 Definisi Media Edukasi	20
2.1.3 Definisi Pakaian Adat Indonesia	20
2.1.4 Definisi Remaja	21
2.2 Landasan Teori	21
2.2.1 Game	21
2.2.2 Game Edukasi	21
2.2.3 Board Game	21
2.2.4 Komponen - Komponen Board Game	22
2.2.5 Manfaat Board Game Untuk Remaja	22
2.2.6 Pengertian Pakaian Adat	22
2.2.7 Aturan Pakaian Adat	23
2.2.8 Pakaian Adat di Indonesia	23
2.2.9 Pengertian Remaja	40
2.2.10 Klasifikasi Remaja	40
2.2.11 Pengetahuan Remaja Akhir Terhadap Pakaian Adat	41
2.2.12 Desain Komunikasi Visual	41
2.2.13 Ilustrasi	42
2.2.14 Warna	43
2.2.15 Tipografi	45
2.3 Studi Eksisting	46
2.3.1 Buku Ensiklopedia Negeriku Pakaian Adat	46
2.3.2 Isi Buku	48
2.4 Studi Komparator	50

2.4.1 Board Game Kartu Bhinneka	50
2.4.2. Papan Permainan	52
BAB III	55
METODOLOGI PERANCANGAN	55
3.1 Metode Perancangan	55
3.2 Objek Perancangan	55
3.3 Teknik Pengumpulan Data	55
3.3.1 Data Primer	55
3.4.1 Analisa Data Wawancara	62
3.4.2 Analisa Data Observasi	63
3.4.3 Analisa Data Kuisisioner	64
3.4.4 Analisis Consumer Insight	65
3.4.5 Analisis Consumer Journey	65
3.4.6 Analisis TOWS	67
3.4 Sintesa Data	68
BAB IV	70
KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	70
4.1 Perumusan Konsep	70
4.2 Definisi <i>Keyword</i>	71
4.2.1 What to say	71
4.2.2 How to say	71
4.2.3 Makna Denotatif	71
4.2.4 Makna Konotatif	72
4.3 Konsep Verbal	72
4.3.1 Judul Board Game	75
4.3.2 Deskripsi Konten	76
4.3.3 Pesan Moral	77
4.3.4 Konsep Visual	77
4.3.5 Konsep Media	84
BAB V	86
IMPLEMENTASI MEDIA	86
5.1 Alternatif Desain dan Implementasi Media Utama.....	86
5.1.1 Pion	86
5.1.2 Papan Permainan	89
5.1.3 Kartu	90
5.1.4 Logo	95
5.1.5 Kemasan	97
5.2 Implementasi Media Pendukung.....	99
5.2.1 Bucket Hat	99
5.2.2 Pouch	99
5.2.3 Pulpen	100
5.2.4 Pin Akrilik	100
5.2.5 Pin Bulat	100
5.2.6 Notebook	101
5.2.7 Kipas Tangan	101
5.2.8 Lanyard	102
5.2.9 Gantungan Kunci	102
5.2.10	
Case HP	103
5.2.11.....	
Pouch Blacu	103

5.2.12.....	
Totebag	104
5.2.13.....	
Kaos	104
5.2.14.....	
Tempat serbaguna	105
5.2.15.....	
Set Alat Jahit	105
5.2.16.....	
Tumblr	106
5.3 Rencana Anggaran Proyek.....	106
BAB VI	109
PENUTUP	109
6.1 Kesimpulan	109
6.2 Saran	109
Daftar Pustaka	110
Lampiran	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Skema Perancangan	19
Gambar 2.1 Pakaian adat Ulos.....	24
Gambar 2.2 Pakaian adat Bundo Kanduang	24
Gambar 2.3 Pakaian adat Teluk Belanga dan Kebaya Laboh.....	25
Gambar 2.4 Pakaian adat Kurung tabur.....	25
Gambar 2.5 Pakaian adat Kurung Tanggung	26
Gambar 2.6 Pakaian adat Pepadun.....	26
Gambar 2.7 Pakaian adat Aesan Gede.....	27
Gambar 2.8 Pakaian adat Paksian.....	27
Gambar 2.9 Pakaian adat Pangsi.....	28
Gambar 2.10 Pakaian adat Kebaya Encim dan Sadariah.....	28
Gambar 2.11 Pakaian adat Kebaya Sunda	29
Gambar 2.12 Pakaian adat Kebaya Jawa	29
Gambar 2.13 Pakaian adat Kebaya Ksatrian.....	29
Gambar 2.14 Pakaian adat Pesa'an.....	30
Gambar 2.15 Pakaian adat King Baba dan King Tompong	30
Gambar 2.16 Pakaian adat Kustin.....	31
Gambar 2.17 Pakaian adat Bagajah Gamuling Baular Lulut	31
Gambar 2.18 Pakaian adat Sangkarut	32
Gambar 2.19 Pakaian adat Ta'a dan Sapei Sapaq	32
Gambar 2.20 Pakaian adat Biliu dan Makuta	33
Gambar 2.21 Pakaian adat Tana' Bulawan.....	33
Gambar 2.22 Pakaian adat Baju Nggembe	34
Gambar 2.23 Pakaian adat Laku Tepu.....	34
Gambar 2.24 Pakaian adat Kinawo, Babu Nggawi.....	35
Gambar 2.25 Pakaian adat Baju Bodo, Baju Pokko	36
Gambar 2.26 Pakaian adat Payas Agung	36
Gambar 2.27 Pakaian adat Suku Sabu	37
Gambar 2.28 Pakaian adat Lambung.....	37
Gambar 2.29 Pakaian adat Cele	38
Gambar 2.30 Pakaian adat Manteren Lamo.....	38
Gambar 2.31 Pakaian adat Koteka atau Holim.....	39
Gambar 2.32 Pakaian adat Ewer.....	39
Gambar 2.33 Pakaian adat Pummi.....	40
Gambar 2.34 Pakaian adat Boe, Kuli Bia, Topi Kasuari, dan Kalung Manik-Manik	40
Gambar 2.35 Ilustrasi Pada Board Game.....	43
Gambar 2.36 Warna Primer	44
Gambar 2.37 Warna Sekunder.....	44
Gambar 2.38 Warna Tersier.....	45
Gambar 2.39 Tipografi pada <i>Board Game</i>	46
Gambar 2.40 Cover depan buku 'Ensiklopedia Negeriku Pakaian Adat'	47
Gambar 2.41 Cover belakang buku 'Ensiklopedia Negeriku Pakaian Adat'	47
Gambar 2.42 Isi buku 'Ensiklopedia Negeriku Pakaian Adat'	48
Gambar 2.43 Isi buku 'Ensiklopedia Negeriku Pakaian Adat'	48
Gambar 2.44 Kemasan <i>board game</i> Bhinnenka	50
Gambar 2. 45 Ilustrasi kartu <i>board game</i> Bhinnenka	51
Gambar 2.46 Kemasan <i>board game</i> Bhinnenka	51

Gambar 2.47 Papan permainan board game Bhinneka.....	53
Gambar 2.48 Elemen Pendukung Permainan	54
Gambar 3. 1 <i>Focus Group Discussion</i> di <i>Board Game Academy</i> , 2024.....	56
Gambar 3. 2 Wawancara bersama Mas Angga, 2024.....	57
Gambar 3. 3 Observasi Jenis <i>Board Game</i> , 2024	58
Gambar 3. 4 Observasi Isi <i>Board Game</i> , 2024	58
Gambar 3. 5 <i>Focus Group Discussion</i> , 2024.....	61
Gambar 3. 6 Wawancara dengan Ahli <i>Board Game</i> , 2024.....	63
Gambar 3. 7 Observasi di <i>Board Game Academy</i> , 2024	64
Gambar 3. 8 Narasumber <i>Consumer Journey</i> , 2024.....	66
Gambar 4. 1 Art style kartun semi realis	77
Gambar 4. 2 Art style kartun semi realis	78
Gambar 4. 3 Font Alathena.....	79
Gambar 4. 4 Font Montserrat.....	79
Gambar 4. 5 Contoh warna pakaian adat	80
Gambar 4. 6 Referensi kemasan	81
Gambar 4. 7 Referensi board atau papan permainan	82
Gambar 4. 8 Referensi kartu permainan	82
Gambar 4. 9 Referensi pion karakter	83
Gambar 4. 10 Referensi pion karakter	83
Gambar 4. 11 Referensi buku panduan.....	84
Gambar 5. 1 Eksplorasi karakter acuan dari masing-masing daerah	86
Gambar 5. 2 Alternatif Karakter untuk Pion.....	87
Gambar 5. 3 Alternatif Karakter untuk Pion.....	88
Gambar 5. 4 Alternatif Karakter Pion yang terpilih	88
Gambar 5. 5 Acuan Visual Papan permainan Board Game Les Mini Explorateurs.....	89
Gambar 5. 6 Sketsa layout papan permainan.....	89
Gambar 5. 7 Pengembangan alternatif sketsa	90
Gambar 5. 8 Acuan visual kartu elemen.....	91
Gambar 5. 9 Sketsa kartu elemen	91
Gambar 5. 10 Pengembangan kartu elemen	92
Gambar 5. 11 Acuan visual kartu senjata	92
Gambar 5. 12 Sketsa kartu senjata.....	93
Gambar 5. 13 Pengembangan kartu senjata.....	93
Gambar 5. 14 Acuan visual kartu warisan	94
Gambar 5. 15 Sketsa kartu warisan.....	94
Gambar 5. 16 Pengembangan kartu warisan.....	95
Gambar 5. 17 Proses <i>Brainstorming</i> Logo	95
Gambar 5. 18 Alternatif <i>Rough</i> Desain Logo	96
Gambar 5. 19 Pengembangan Desain Logo dan Desain terpilih	96
Gambar 5. 20 Acuan Visual Kemasan.....	97
Gambar 5. 21 Sketsa Kemasan	97
Gambar 5. 22 Pengembangan desain kemasan	98
Gambar 5. 23 Desain Bucket Hat	99
Gambar 5. 24 Desain Pouch.....	99
Gambar 5. 25 Desain Pulpen	100
Gambar 5. 26 Desain Pin Akrilik.....	100
Gambar 5. 27 Desain Pin Bulat.....	101
Gambar 5. 28 Desain <i>Notebook</i>	101
Gambar 5. 29 Desain Kipas Tangan	102
Gambar 5. 30 Desain Lanyard	102

Gambar 5. 31 Desain Gantungan Kunci	103
Gambar 5. 32 Desain <i>Case HP</i>	103
Gambar 5. 33 Desain Pouch Balcu	104
Gambar 5. 34 Desain <i>Totebag</i>	104
Gambar 5. 35 Desain Kaos	105
Gambar 5. 36 Desain Tempat Serbaguna	105
Gambar 5. 37 Desain Set Alat Jahit	106
Gambar 5. 38 Desain Tumblr.....	106

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis Buku ‘Ensiklopedia Negeriku Pakaian Adat’	48
Tabel 2. 2 Analisis buku ‘Ensiklopedia Negeriku Pakaian Adat’	49
Tabel 2. 3 Analisis Board Game Kartu Bhinneka	52
Tabel 2. 4 Analisis papan permainan Bhinneka	53
Tabel 2. 5 Analisis elemen pendukung permainan Bhinneka.....	54
Tabel 3. 1 Literatur Buku.....	60
Tabel 3. 2 Literatur Jurnal.....	61
Tabel 3. 3 Anggota FGD.....	61
Tabel 3. 4 Consumer Journey	67
Tabel 3. 5 Analisis TOWS	68

DAFTAR LAMPIRAN

A. Kuisisioner	112
B. Observasi	115
C. Wawancara	115
D. Focus Group Discussion	117
E. Lembar Asistensi	119
F. Voting Online	123
G. Tes Bermain.....	126
H. Dokumentasi Pameran	126