

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *BOARD GAME* “LINTAS RASA” UNTUK SARANA PENGUATAN IDENTITAS BUDAYA MAKANAN TRADISIONAL INDONESIA

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

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



Disusun Oleh :

YEDISTYA AULIA RAMADHAN

21052010130

Dosen Pembimbing 1:

ANINDITYA DANIAR, S.SN., M.SN.

Dosen Pembimbing 2:

RESTU ISMOYO AJI, S.SN., M.A

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”

JAWA TIMUR

2025

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *BOARD GAME* “LINTAS RASA” UNTUK SARANA PENGUATAN IDENTITAS BUDAYA MAKANAN TRADISIONAL INDONESIA

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

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



Disusun Oleh :

YEDISTYA AULIA RAMADHAN

21052010130

Dosen Pembimbing 1:

ANINDITYA DANAR, S.SN., M.SN.

Dosen Pembimbing 2:

RESTU ISMOYO AJI, S.SN., M.A

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAWA TIMUR**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN *BOARD GAME* "LINTAS RASA" UNTUK SARANA PENGUATAN
IDENTITAS BUDAYA MAKANAN TRADISIONAL INDONESIA

Disusun Oleh:

YEDISTYA AULIA RAMADHAN

21052010130

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal : 21 Mei 2025

Pembimbing I


Aninditya Danial, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19941124 202406 2002

Pembimbing II


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

NPT. 201 19850106 174

Penguji I


Masnuna, ST., M.Sn

NIPPPK. 19840512 2021 212004

Penguji II


Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn

NIP. 19851106 201903 1002

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* "LINTAS RASA" UNTUK SARANA PENGUATAN
IDENTITAS BUDAYA MAKANAN TRADISIONAL INDONESIA

Disusun Oleh:

YEDISTYA AULIA RAMADHAN
21052010130

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal : 21 Mei 2025

Pembimbing I



Aninditva Daniar, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19941124 202406 2002

Pembimbing II



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

NPT. 201 19850106 174

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 212004

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yedistya Aulia Ramadhan
NPM : 21052010130
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 ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi/Tesis/Disertasi 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



Nama Yedistya Aulia Ramadhan
NPM 21052010130

ABSTRAK

Keanekaragaman makanan tradisional Indonesia merupakan bagian penting dari warisan budaya yang mencerminkan identitas bangsa. Namun, di tengah arus globalisasi dan tren makanan modern, minat remaja terhadap kuliner Nusantara kian memudar. Berdasarkan hasil survei dan wawancara, ditemukan bahwa remaja usia 19–22 tahun cenderung lebih mengenal dan mengonsumsi makanan asing dibandingkan dengan makanan khas daerah. Minimnya edukasi yang menarik serta keterbatasan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu penyebab utama kurangnya ketertarikan terhadap kuliner lokal.

Metodologi yang digunakan dalam perancangan ini adalah kualitatif dan juga kuantitatif. Dilakukan observasi dan wawancara dengan pihak *board game*, ilustrator dan tokoh makanan tradisional yang ada di masyarakat, serta dilakukan kuisioner terhadap target segmen untuk memenuhi data perancangan. Setelah melakukan metodologi kualitatif dan kuantitatif, dilakukan analisis menggunakan analisis *matrix SWOT* untuk menganalisis permasalahan dan cara mengatasinya.

Hasil dari perancangan ini berupa *board game* yang memiliki nama “Lintas Rasa” yang ditujukan untuk remaja akhir. *Board Game* ini terdiri dari papan, pion, kartu api dan kartu air, keping cabai, rule book, dan koin. Board game ini juga memiliki kemasan luar yang berbentuk seperti kaleng kerupuk untuk menarik perhatian target audiens.

Board game ini tidak hanya berhenti pada tahap konsep atau pengembangan awal, tetapi telah melalui proses uji coba langsung dengan melibatkan target segmen, yaitu remaja, sebagai pemain utama. Dengan adanya board game ini, target segmen banyak memberikan masukan dan pesan positif. Board game ini diharapkan banyak memberikan pelajaran yang mengasyikkan dan menguatkan identitas budaya bagi remaja.

Kata Kunci : Permainan Papan. Edukasi Makanan, Pelestarian budaya

ABSTRACT

The diversity of traditional Indonesian cuisine is an essential part of the nation's cultural heritage, reflecting its identity. However, amidst globalization and modern food trends, teenagers' interest in traditional Indonesian culinary culture continues to decline. Based on surveys and interviews, it was found that adolescents aged 19–22 tend to be more familiar with and consume foreign foods rather than regional specialties. The lack of engaging educational media and limited innovative learning platforms are among the main reasons for the declining interest in local cuisine.

This design project employed both qualitative and quantitative methodologies. Observations and interviews were conducted with board game experts, illustrators, and figures involved in traditional cuisine, along with questionnaires distributed to the target audience to gather relevant design data. After collecting qualitative and quantitative data, the analysis was carried out using a SWOT matrix to identify the problems and determine strategies to address them.

The result of this project is a board game titled "Lintas Rasa," specifically designed for late teenagers. This board game consists of a game board, pawns, fire and water cards, chili tokens, a rule book, and coins. It also features outer packaging shaped like a traditional Indonesian cracker tin to attract the attention of the target audience.

This board game did not stop at the conceptual or early development stage but underwent direct testing involving the target audience—teenagers—as the main players. Through this process, the board game received valuable feedback and positive responses. It is expected that Lintas Rasa can provide an enjoyable learning experience while strengthening cultural identity among teenagers.

Keyword : Board Game, Culinary Education, cultural preservation.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, petunjuk, dan karunia-Nya sehingga laporan “Perancangan *Board Game* “Lintas Rasa” Untuk Sarana Penguatan Identitas Budaya Makanan Tradisional Indonesia ” ini 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.

Terima Kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan doa selama proses penyusunan laporan ini. Dengan penuh rasa hormat dan tulus, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW atas segala rahmat dan hidayah-Nya.
2. Orang tua saya terima kasih atas doa, kasih sayang, serta dukungan moril dan materiil yang tak pernah henti.
3. Bu Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn., dan Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A selaku dosen pembimbing pertama dan kedua , atas bimbingan, arahan, serta saran yang sangat berarti dalam proses perancangan ini.
4. Shavana selaku sahabat saya yang selalu memberikan masukan, dan semangat.
5. Teman-teman seperjuangan Icha, Naya, Tanjung, Zahra, dan Naufal atas kebersamaan, semangat, dan dukungan selama proses pengerjaan laporan ini.
6. Teman-teman DKV’21 UPN “Veteran” Jawa Timur, atas semangat, kerja keras, dan kebersamaan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Adik saya Osa dan Mahya yang memberikan dukungan serta membuat saya untuk terus tidak berhenti berdoa dan berkarya.

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 Lintas Rasa ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	II
HALAMAN PERSETUJUAN	II
KATA PENGANTAR	3
DAFTAR ISI	4
DAFTAR GAMBAR.....	6
DAFTAR TABEL	9
DAFTAR LAMPIRAN	10
BAB 1 PENDAHULUAN.....	11
1.1 Latar Belakang Masalah	11
1.2 Identifikasi Masalah.....	15
1.3 Rumusan Masalah.....	16
1.4 Batasan Masalah	16
1.5 Tujuan Masalah.....	17
1.6 Manfaat Perancangan.....	17
1.7 SkemaPerancangan	19
BAB 2 LANDASAN TEORI & STUDI EKSISTING.....	20
2.1 Definisi Operasional Judul.....	20
2.2 Landasan Teori	21
2.3 Studi Eksisting	46
2.4 Studi Komparator.....	51
BAB 3 METODOLOGI DESAIN.....	55
3.1 Metode Perancangan.....	55
3.2 Objek Perancangan	55
3.3 Populasi (Target Segmen).....	55
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	56
BAB 4 KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	82
4.1 Perumusan Konsep	82
BAB 5 IMPLEMENTASI DESAIN	97
5.1. Alternatif desain dan Implementasi Media Utama	97
5.2. Implementasi Media Pendukung	106
5.3 Rencana Anggaran Proyek.....	112
BAB 6 PENUTUP	114

6.1. Kesimpulan	114
6.2. Saran	114
Daftar Pustaka	115
Lampiran.....	118
A. Kuisisioner Pertama	118
B. Kuisisioner Kedua	119
C. Observasi	120
D. Wawancara.....	121
E. Lembar Asistensi Awal (Seminar Proposal).....	127
F. Lembar Asistensi Dosen Pembimbing Utama	128
G. Lembar Asistensi Dosen Pembimbing Pendamping.....	129
H. Lampiran Voting Online	130
I. Fgd dari teman- teman target segmentasi.	131
J. Dokumentasi Pameran	132

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Persentase Kuesioner pilihan tempat nongkrong remaja di Cafe/ Warung Makan Nusantara...	12
Gambar 1. 2 Persentase kuisisioner kepopuleran makanan zaman terkini	12
Gambar 1. 3 Persentase makanan Nusantara yang harus diperkenalkan.....	13
Gambar 1. 4 Skema Perancangan	19
Gambar 2. 1 Komponen Kartu Pada Board Game.	23
Gambar 2. 2 Komponen Kepingan Pada Board Game	24
Gambar 2. 3 Komponen bidak Pada Board Game	24
Gambar 2. 4 Komponen Papan Permainan Pada Board Game.....	25
Gambar 2. 5 Board Game Monopoly	26
Gambar 2. 6 Board Game Ular Tangga	26
Gambar 2. 7 Board Game Dominion	27
Gambar 2. 8 Board Game Ascension	27
Gambar 2. 9 Board Game Agricola	28
Gambar 2. 10 Board Game Forbidden Island	28
Gambar 2. 11 Board Game Pandemic Legacy	29
Gambar 2. 12 Board Game Risk	30
Gambar 2. 13 Nasi Goreng	34
Gambar 2. 14 Gado- gado	34
Gambar 2. 15 Soto	35
Gambar 2. 16 Makanan Nusantara Khas Pulau Sumatra	36
Gambar 2. 17 Makanan Nusantara Khas Pulau Jawa	36
Gambar 2. 18 Makanan Nusantara Khas Pulau Kalimantan	37
Gambar 2. 19 Makanan Nusantara Khas Pulau Sulawesi	37
Gambar 2. 20 Makanan Nusantara Khas Bali dan Nusa Tenggara	38
Gambar 2. 21 Makanan Nusantara Maluku dan Papua	39
Gambar 2. 22 Contoh gambar ilustrasi manual	42
Gambar 2. 23 Contoh gambar ilustrasi digital	43
Gambar 2. 24 Contoh ilustrasi digital pada board game	44
Gambar 2. 25 Warna Primer	45
Gambar 2. 26 Warna Sekunder.....	45
Gambar 2. 27 Color wheel	45
Gambar 2. 28 Tipografi pada board game	46
Gambar 2. 29 Buku Ensiklopedia Negeriku ‘Makanan Tradisional’	47
Gambar 2. 30 Board Game Länder der Welt	48
Gambar 2. 31 Komponen Board Game Länder der Welt	50
Gambar 2. 32 Board Game Waroong Wars	52
Gambar 2. 33 Analisis Board Game Waroong Wars	53
Gambar 3. 1 Observasi di Gramedia Manyar, Surabaya	57
Gambar 3. 2 Observasi di Board Game Academy Surabaya.....	58
Gambar 3. 3 Observasi di Table Toys Surabaya.....	58
Gambar 3. 4 Wawancara bersama board game master di board game academy.....	59
Gambar 3. 5 Wawancara bersama board game master di Table Toys	59
Gambar 3. 6 Bu Fatma Bahalwan Owner natural Coking Club	60
Gambar 3. 7 Mas Satria Agung Ilustrator	60
Gambar 3. 8 Diagram hasil kuisisioner 1 , pertanyaan 1	62
Gambar 3. 9 Diagram hasil kuisisioner 1, pertanyaan 2	63

Gambar 3. 10 Diagram hasil kuisioner 1, pertanyaan 3.....	63
Gambar 3. 11 Diagram hasil kuisioner 1, pertanyaan 4.....	64
Gambar 3. 12 Diagram hasil kuisioner 1, pertanyaan 5.....	64
Gambar 3. 13 Diagram hasil kuisioner 2, pertanyaan 1.....	65
Gambar 3. 14 Diagram hasil kuisioner 2, pertanyaan 2.....	66
Gambar 3. 15 Diagram hasil kuisioner 2, pertanyaan 3.....	66
Gambar 3. 16 Diagram hasil kuisioner 2, pertanyaan 4.....	67
Gambar 3. 17 Observasi Board Game yang tersedia di Gramedia Manyar.....	68
Gambar 3. 18 Observasi Board Game yang ada di Board Game Academy Manyar	69
Gambar 3. 19 Hadriani Aulia	78
Gambar 4. 1 Art style semi kartun	89
Gambar 4. 2 Font Pearl Jean	89
Gambar 4. 3 Font maragsa	89
Gambar 4. 4 Palet warna terpilih.....	90
Gambar 4. 5 Pilihan warna ilustrasi yang dipilih responden	90
Gambar 4. 6 kemasan board game Ramen Fury	91
Gambar 4. 7 Acuan board atau papan permainan	92
Gambar 4. 8 Acuan bidak permainan	92
Gambar 4. 9 Acuan bentuk kartu clue dan jawaban	93
Gambar 4. 10 Acuan desain kartu pertanyaan halaman depan dan belakang	93
Gambar 4. 11 Acuan desain kartu halaman tengah (ilustrasi makanan)	94
Gambar 4. 12 Acuan desain kartu konsekuensi	94
Gambar 4. 13 Acuan desain kepingan cabai	95
Gambar 4. 14 Acuan desain papan putar	95
Gambar 4. 15 Acuan desain buku panduan	96
Gambar 5. 1 Acuan Pion	97
Gambar 5. 2 Sketsa alternatif desain.....	98
Gambar 5. 3 Hasil akhir pion terpilih.....	99
Gambar 5. 4 Board Game Länder der Welt.....	99
Gambar 5. 5 Sketsa alternatif desain.....	100
Gambar 5. 6 Pengembangan alternatif sketsa	100
Gambar 5. 7 Acuan Kartu Api	101
Gambar 5. 8 Sketsa kartu api	101
Gambar 5. 9 Alternatif kartu api	101
Gambar 5. 10 Desain belakang kartu api	102
Gambar 5. 11 Acuan Kartu Air	102
Gambar 5. 12 Sketsa alternatif kartu air.....	103
Gambar 5. 13 Pengembangan Sketsa alternatif kartu air	103
Gambar 5. 14 Kartu api bagian belakang.....	103
Gambar 5. 15 Poster sambal ABC dahulu.....	104
Gambar 5. 16 Alternatif keping cabai	104
Gambar 5. 17 Bagian belakang keping cabai.....	104
Gambar 5. 18 Acuan Visual Cover Kaleng Kerupuk	105
Gambar 5. 19 Sketsa Kemasan	105
Gambar 5. 20 Alternatif kemasan	106
Gambar 5. 21 Desain Gantungan Kunci	107
Gambar 5. 22 Desain Kaos	107
Gambar 5. 23 Desain Tas Belanja	108
Gambar 5. 24 Desain Totebag	108
Gambar 5. 25 Desain Tumbler	109

Gambar 5. 26 Desain Phone Strap	109
Gambar 5. 27 Desain Pouch Kabel	110
Gambar 5. 28 Desain Pouch Make Up	110
Gambar 5. 29 Desain Tincase	111
Gambar 5. 30 Desain Tempat Obat	111

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis Ensiklopedia Negeriku ‘Makanan Tradisional.....	48
Tabel 2. 2 Analisis Board Game Länder Welt	49
Tabel 3. 1 Analisis SWOT	73
Tabel 3. 2 Consumer Jour.....	79
Tabel 3. 3 Analisis Consumer Journey.....	80
Tabel 4. 1 Analisis Keyword.....	82
Tabel 5. 1 Rencana Anggaran.....	113

DAFTAR LAMPIRAN

A. Kuisisioner Pertama	118
B. Kuisisioner Kedua	119
C. Observasi	120
D. Wawancara	121
E. Lembar Asistensi Awal (Seminar Proposal)	127
F. Lembar Asistensi Dosen Pembimbing Utama	128
G. Lembar Asistensi Dosen Pembimbing Pendamping	129
H. Lampiran Voting Online	130
I. Fgd dari teman- teman target segmentasi.....	131
J. Dokumentasi Pameran.....	132