

LAPORAN TUGAS AKHIR / KEKARYAAN HAKI

**PERANCANGAN BOARD GAME UNTUK
PAW PAW CAFE**

Diajukan Untuk Menempuh Ujian Tugas Akhir / Kekayaan Dalam
Rangka Memenuhi Syarat Meraih Gelar Sarjana Program Studi Desain
Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta



Disusun oleh:
Tazkiya Amalia Insan
NIM. 2021022007

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SOSIAL HUMANIORA DAN SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN BOARD GAME UNTUK
PAW PAW CAFÉ**

Disusun Oleh:

Tazkiya Amalia Insan

2021022007

Tugas Akhir / Kekaryaannya telah disetujui
Untuk dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Tugas Akhir
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Pada tanggal : 17 Mei 2024

Pembimbing I



Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0630017802

Pembimbing II



Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn.
NIDN. 0622048001

Mengetahui

Kepala Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn.
NIDN. 0622048001

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN BOARD GAME UNTUK
PAW PAW CAFE**

Disusun oleh :

TAZKIYA AMALIA INSAN

2021022007

Tugas Akhir / Kekaryaan ini telah diterima dan disahkan

oleh dewan penguji Tugas Akhir / Kekaryaan

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Universitas Sahid Surakarta

Pada tanggal : 31 Juli 2024

1. Penguji I

Nama : Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn.

NIDN : 0630017802

(.....)

2. Penguji II

Nama : Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn.

NIDN : 0622048001

(.....)

3. Penguji III

Nama : Ahmad Khoirul Anwar, M.Sn.

NIDN : 0610068302

(.....)

**Dekan
Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni**

**Faqih Purnomosidi, S.Psi., M.Si
NIDN. 0602058801**

**Ketua Program Studi Desain
Komunikasi Visual**

**Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn
NIDN. 0622048001**

**SURAT PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Saya mahasiswa Program Desain Komunikasi Visual Fakultas Sosial Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tazkiya Amalia Insan

NIM : 2021022007

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir / Skripsi

Judul : Perancangan Board Game Untuk Paw Paw Cafe

Adalah benar-benar karya yang saya susun sendiri. Apabila kemudian terbukti bahwa saya ternyata melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan / karya orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas termasuk pencabutan gelar yang telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari terbukti melakukan kebohongan maka saya sanggup menanggung segala konsekuensinya.

Surakarta, 1 Agustus 2024

Yang Menyatakan



Tazkiya Amalia Insan

NIM 2021022007

**PENYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Saya mahasiswa Program Desain Komunikasi Visual Fakultas Sosial Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tazkiya Amalia Insan

NIM : 2021022007

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Sosial Humaniora dan Seni

Jenis Laporan : Tugas Akhir-Skripsi-Laporan Penelitian*

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir/Skripsi/Laporan Penelitian saya yang berjudul : **Perancangan Board Game Untuk Paw Paw Cafe**. Beserta instrument/desain/perangkat (jika ada). Berhak menyimpan, mengalihkan bentuk, mengalihmediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat serta mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis (*author*) dan pembimbing sebagai *co author* atau pencipta dan juga sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya secara sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Surakarta, 1 Agustus 2024



Tazkiya Amalia Insan

NIM 2021022007

*) Coret yang tidak perlu

MOTTO

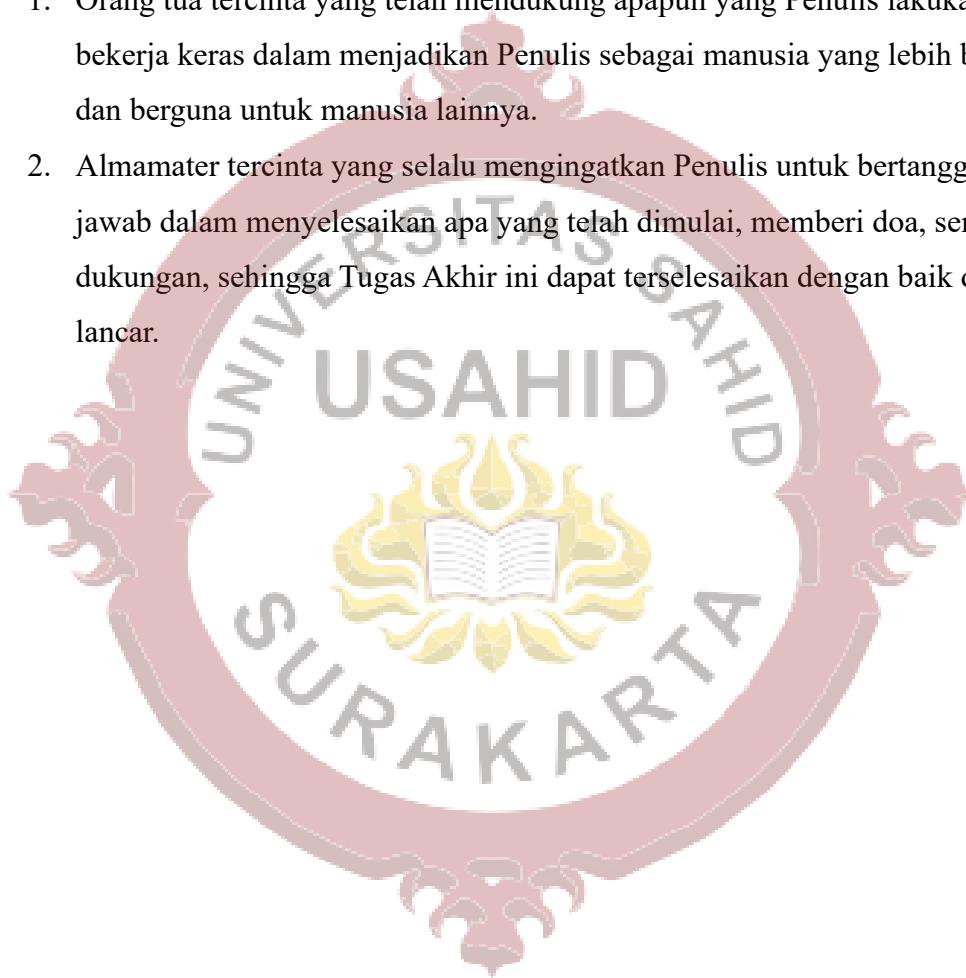
I see now that the circumstances of one's birth are irrelevant. It is what you do with the gift of life that determines who you are.



PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini Penulis persembahkan untuk:

1. Orang tua tercinta yang telah mendukung apapun yang Penulis lakukan, bekerja keras dalam menjadikan Penulis sebagai manusia yang lebih baik dan berguna untuk manusia lainnya.
2. Almamater tercinta yang selalu mengingatkan Penulis untuk bertanggung jawab dalam menyelesaikan apa yang telah dimulai, memberi doa, serta dukungan, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.



RINGKASAN

Café merupakan salah satu peluang bisnis yang saat ini sedang marak di Indonesia yang kini sudah menjadi sebuah kebiasaan dan kebudayaan baru. Persebaran café sudah semakin menjamur di pusat kota Solo, hal ini mengakibatkan kompetisi antar café semakin ketat, yang menuntut pelaku bisnis untuk melahirkan inovasi baru yang unik dan kreatif. Salah satunya yaitu menyediakan sarana hiburan berupa *board game*. Paw Paw Café adalah café yang memiliki konsep cukup unik, yaitu café berkonsep kucing, dimana pengunjung juga dapat bermain bersama kucing-kucing yang dibiarkan bebas berkeliaran di dalam cafe. Namun tidak seperti pada awal buka, pengunjung Paw Paw Café sudah mulai berkurang. Untuk dapat bersaing dengan café trendi di masa sekarang, Paw Paw Café membutuhkan sebuah perubahan sehingga konsumen akan terus berdatangan dan juga menghindari kehilangan pelanggan. Menambah sarana hiburan *board game* bisa menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Nantinya *board game* ini bisa dipromosikan menggunakan akun sosial media Paw Paw Cafe dengan harapan mampu menarik lebih banyak pengunjung untuk datang ke Paw Paw Café.

Kata kunci: board game, café kucing, board game kucing

ABSTRACT

Cafe is one of the business chances in Indonesia that has become a new habit and culture. The distribution of cafes has increased in Solo. It has resulted in increasingly tight competition between cafes and requires business actors to produce new, unique, and creative innovations. One of them is providing entertainment facilities in the form of board games. Paw Paw Cafe is a cafe that has a fairly unique concept, namely a cat-concept cafe. Customers can play with cats freely in the cafe. However, customers at Paw Paw Cafe have started to decrease unlike in the first opened. In competing with other cafes, Paw Paw Cafe needs a change so that consumers will be interested to come. The addition of board game entertainment facilities can be the correct solution to overcome this problem. Board games can be promoted using Paw Paw Cafe's social media accounts to attract more customers for Paw Paw Cafe.

Keywords: Board Game, Cat Cafe, Cat Board Game



KATA PENGANTAR

. Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas Kebesaran-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir / karya HAKI ini dengan baik. Laporan karya HAKI ini disusun guna memenuhi persyaratan Ujian Akhir pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Sahid Surakarta.

Selama perancangan dan proses penyusunan laporan tugas akhir / karya ini, tidak terlepas dari dukungan pihak yang terkait dalam perancangan ini. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih dan rasa hormat yang sebesar besarnya kepada :

1. Sri Huning Anwariningsih, ST, M.Kom, selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta.
2. Destina Paningrum., SE, MM selaku Wakil Rektor Universitas Sahid Surakarta
3. Dr. Erwin Kartinawati, S.Sos., M.I.Kom, selaku wakil Rektor Bidang Akademik, Kemahasiswaan, Alumni dan Kerja Sama Universitas Sahid Surakarta.
4. Faqih Purnomosidi, S.Psi., M.Si selaku Dekan Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta.
5. Yudi Wibowo S.Pd., M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta sekaligus Pembimbing II yang telah

banyak berjasa memberikan bimbingan serta kritik dan saran yang membangun dalam proses perancangan tugas akhir ini.

6. Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn, selaku Pembimbing I tugas akhir yang telah banyak berjasa memberikan bimbingan, kritik, dan saran yang membangun dalam perancangan tugas akhir ini.
7. Ahmad Khoirul Anwar, M.Sn, selaku Penguji III tugas akhir yang telah banyak berjasa memberikan bimbingan, kritik, dan saran yang membangun dalam perancangan tugas akhir ini.
8. Seluruh Dosen Pengajar Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.
9. Segenap staff dan karyawan pengajar Universitas Sahid Surakarta.
10. Paw Paw Cafe yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan observasi pengumpulan data.
11. Keluarga atas segala dukungan yang tidak tergantikan oleh apapun.
12. Teman teman yang sudah banyak membantu dan memberikan informasi dalam proses pengerjaan sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir / kekaryaannya ini.

Penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tentulah masih banyak terdapat kurang baik dalam penulisan, kualitas karya, maupun materi, mengingat berbagai keterbatasan yang dimiliki. Maka dari itu, adanya kritik dan saran dari semua pihak sangat diharapkan demi penyempurnaan Laporan Tugas Akhir ini. Semoga

Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan semua pihak yang membutuhkan.



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	1
LEMBAR PENGESAHAN	2
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH.....	3
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	4
MOTTO	5
PERSEMBAHAN.....	6
RINGKASAN.....	7
ABSTRACT	8
KATA PENGANTAR	9
DAFTAR ISI.....	12
DAFTAR GAMBAR.....	13
PENDAHULUAN	15
A. Latar Belakang.....	16
B. Rumusan Masalah.....	21
C. Tujuan Penelitian.....	21
D. Manfaat Penelitian.....	21
E. Tinjauan Pustaka.....	22
F. Metodologi Perancangan	24
G. Identifikasi Data.....	26
H. Analisa dan Konsep Perancangan.....	32
I. Perwujudan Karya.....	38
J. Penutup	64
K. Lampiran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Jumlah Pengguna Media Sosial di Indonesia	17
Gambar 2 Bagan Metode Perancangan	24
Gambar 3 Gambar Instagram Paw Paw Cafe	26
Gambar 4 Gambar ruangan Paw Paw Cafe	26
Gambar 5 Gambar Instagram Meowtropolis	27
Gambar 6 Gambar ruangan Meowtropolis	27
Gambar 7 Gambar Feed instagram Paw Paw Cafe	28
Gambar 8 Gambar Kaos Paw Paw Cafe	29
Gambar 9 Gambar Totebag Paw Paw Cafe	30
Gambar 10 Gambar Karakter Board Game Root	34
Gambar 11 Gambar Pallette warna	34
Gambar 12 Gambar Typeface Satisfy	35
Gambar 13 Gambar Typeface Amita	35
Gambar 14 Gambar Typeface Berkshire Swash	36
Gambar 15 Gambar Asus Vivobook 14	36
Gambar 16 Gambar Logo Paint Tool Sai 2	37
Gambar 17 Gambar Adobe Illustrator	37
Gambar 18 Gambar Kucing Paw Paw Cafe	38
Gambar 19 Gambar Kartu Board Game Root	39
Gambar 20 Gambar Papan Board Game Flamecraft	39
Gambar 21 Gambar Box Board Game Everdell	40
Gambar 22 Gambar Sketsa Box	41
Gambar 23 Gambar Sketsa Papan	41
Gambar 24 Gambar Sketsa Kartu 1	42
Gambar 25 Gambar Sketsa Kartu 2	42
Gambar 26 Gambar Sketsa Kartu misi	43
Gambar 27 Gambar Sketsa Kartu belanja	43
Gambar 28 Gambar Guideline box depan	44
Gambar 29 Gambar Guideline box belakang	44
Gambar 30 Gambar Guideline papan	45
Gambar 31 Gambar Guideline kartu	45
Gambar 32 Gambar Guideline kartu misi	46
Gambar 33 Gambar Guideline kartu belanja	46
Gambar 34 Gambar Guideline koin	46
Gambar 35 Gambar Guideline buku panduan	47
Gambar 36 Gambar Color Guide	47
Gambar 37 Gambar Final Design box depan	48
Gambar 38 Gambar Final Design box belakang	48
Gambar 39 Gambar Final Design papan	49
Gambar 40 Gambar Final Design kartu 1	49

Gambar 41 Gambar Final Design kartu 2	50
Gambar 42 Gambar Final Design kartu misi	50
Gambar 43 Gambar Final Design kartu belanja	51
Gambar 44 Gambar Final Design buku panduan	51
Gambar 45 Gambar Final Design koin	52
Gambar 46 Gambar Penempatan Ruang Publik box.....	53
Gambar 47 Gambar Penempatan Ruang Publik papan	54
Gambar 48 Gambar Penempatan Ruang Publik board game	54
Gambar 49 Gambar Sketsa pion karakter	55
Gambar 50 Gambar Guideline pion karakter	55
Gambar 51 Gambar Color Guide pion karakter	56
Gambar 52 Gambar Final Design pion karakter	56
Gambar 53 Gambar Penempatan Ruang Publik pion karakter	57
Gambar 54 Gambar Sketsa poster.....	58
Gambar 55 Gambar Guideline poster.....	58
Gambar 56 Gambar Color Guide poster	59
Gambar 57 Gambar Final Design poster.....	59
Gambar 58 Gambar Penempatan Ruang Publik poster.....	60
Gambar 59 Gambar Sketsa post instagram	61
Gambar 60 Gambar Guideline post instagram	61
Gambar 61 Gambar Color Guide post instagram.....	62
Gambar 62 Gambar Final Design post instagram	62
Gambar 63 Gambar Penempatan Ruang Publik post instagram	63