

**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN VISUAL PERMAINAN MONOPOLY**  
**SEBAGAI MEDIA INFORMASI KOTA LAMA**  
**SEMARANG**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS KATOLIK UNIKA**  
**SOEGIJAPRANATA**  
**SEMARANG**  
**2021**

# **SKRIPSI**

## **PERANCANGAN VISUAL PERMAINAN MONOPOLY SEBAGAI MEDIA INFORMASI KOTA LAMA SEMARANG**

**Diajukan dalam Rangka Memenuhi  
Salah Satu Syarat Memperoleh**

**Gelar S.Ds.**



**Bavo Janellan**

**17.L1.0047**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KATOLIK UNIKA  
SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG**

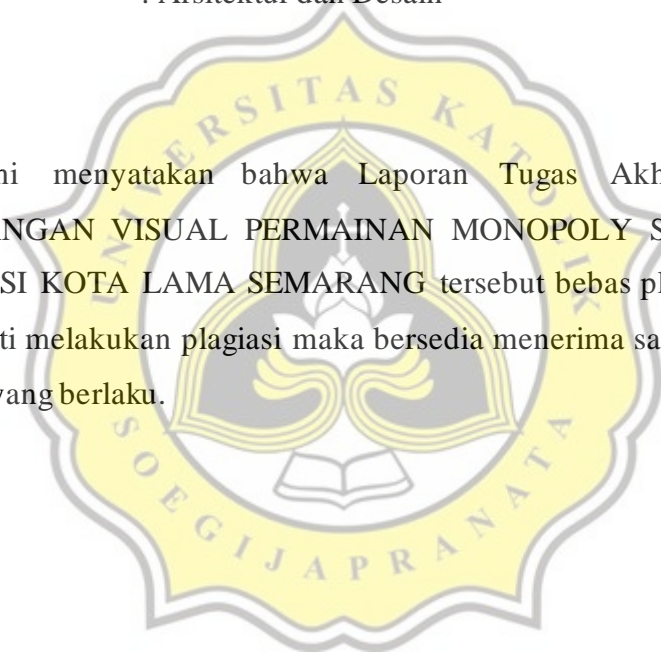
**2021**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tanda tangan dibawah ini :

Nama : Bavo Janellan  
NIM : 17.L1.0047  
Progdi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul PERANCANGAN VISUAL PERMAINAN MONOPOLY SEBAGAI MEDIA INFORMASI KOTA LAMA SEMARANG tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 25

Juli 2021

Yang  
menyatakan,



Bavo Janellan

NIM 17.L1.0047

## HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : PERANCANGAN VISUAL PERMAINAN MONOPOLY SEBAGAI  
MEDIA INFORMATIF KOTA LAMA SEMARANG

Diajukan oleh : Bavo Janellan

NIM : 17.L1.0047

Tanggal disetujui : 05 Juli 2021

Telah setuju oleh

Pembimbing : Arwin Purnama Jati S.Sn., MA

Penguji 1 : Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A.

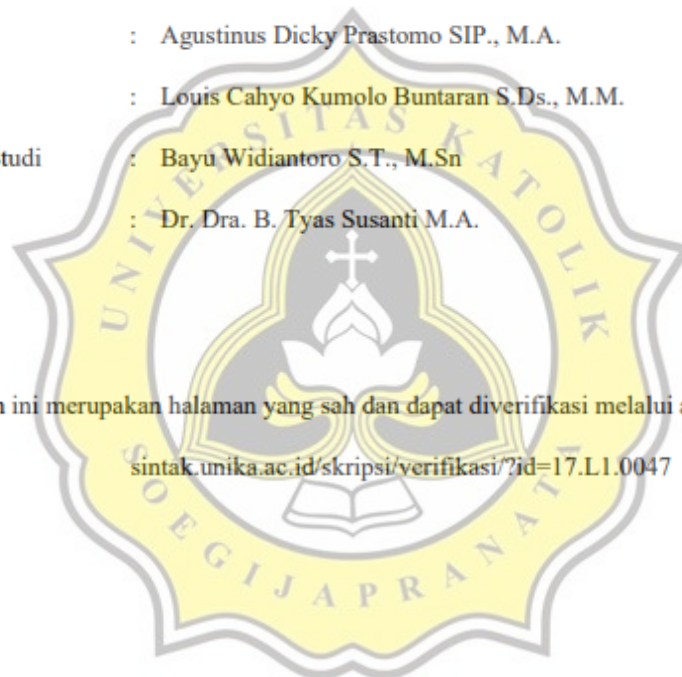
Penguji 2 : Louis Cahyo Kumolo Buntaran S.Ds., M.M.

Ketua Program Studi : Bayu Widianoro S.T., M.Sn

Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

[sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi?id=17.L1.0047](http://sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi?id=17.L1.0047)



**HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Bavo Janellan

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

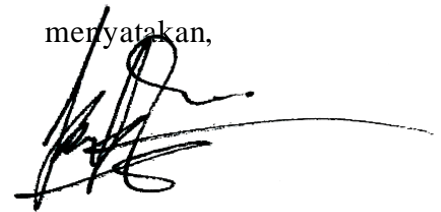
Jenis Karya : Perancangan

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul PERANCANGAN VISUAL PERMAINAN MONOPOLY SEBAGAI MEDIA INFORMASI KOTA LAMA SEMARANG beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 25

Juli 2021

Yang  
menyatakan,



Bavo Janellan

NIM 17.L1.0047

## KATA PENGANTAR

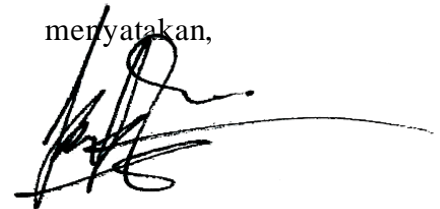
Puji syukur pada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, dan karunia Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir saya yang berjudul PERANCANGAN VISUAL PERMAINAN MONOPOLY SEBAGAI MEDIA INFORMASI KOTA LAMA SEMARANG. Laporan tugas akhir ini dibuat sebagai syarat akan kelulusan dalam program studi Desain Komunikasi Visual. Tidak lupa saya mengucapkan banyak terima kasih kepada Arwin Purnama Jati S.Sn., MA, yang telah banyak membantu dan membimbing saya dalam proses pengerjaan tugas akhir ini. Saya juga berterima kasih juga kepada para narasumber yang menginspirasi saya. Saya juga berterima kasih kepada rekan bimbingan lainnya yang telah saling bantu-membantu dalam proses pembuatan laporan tugas akhir ini, kepada keluarga besar saya sendiri serta teman-teman sepergaulan saya. Saya sebagai penulis merasa masih banyak kekurangan dalam laporan tugas akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat saya harapkan untuk kesempurnaan dari laporan tugas akhir ini. Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan bagi kita semua. Terima Kasih.

Semarang, 25

Juli 2021

Yang

menyatakan,



Bavo Janellan

NIM 17.L1.0047



## **Abstrak**

Kota Lama Semarang adalah tempat yang bersejarah di Kota Semarang, banyak bangun bangun kuno yang memiliki nilai budaya yang tinggi terlupakan oleh generasi muda akan sejarah yang ada di dalamnya dan juga kurangnya informasi yang didapatkan generasi muda dalam aspek Pendidikan terkait latar belakang kota lama Semarang khususnya terkait bangunan-bangunan kuno tersebut. Para generasi muda membutuhkan sebuah media informatif yang tepat agar seiring dengan perkembangan mereka. Perpaduan antara boardgame dan informasi mengenai latar belakang kota lama Semarang dinilai efektif bagi generasi muda yang gemar bermain game. Perancangan ini menggunakan metode design thinking, 5W1H menjadi pilihan sebagai Strategi komunikasi dan strategi yang digunakan untuk promosi ialah AISAS.

Kata Kunci : Monopoly, Kota Lama Semarang, Permainan Papan

## **Abstrak**

The old town of Semarang is a historic site in the town of Semarang, and many of the ancient cultures with great cultural value are forgotten by the younger generation of the history therein as well as the lack of information the young generation finds in the educational aspects of the old city of Semarang especially in its ancient buildings. The younger generation need a well-informed medium to keep up with their development. The combination of boarders and information on the background of the old city of Semarang is assessed if it's detective to the young people who are into gaming. The design design method, 5w1h being a choice as a communication strategy and a strategy used for promotion was aisas.

Keyword: inscription, old town Semarang, board game

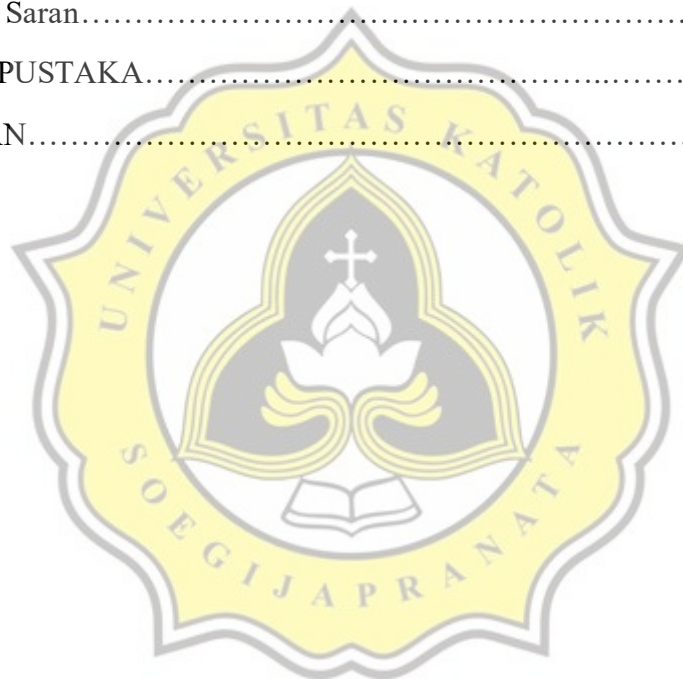
## DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBAR ORISINALITAS .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
PUBLIKASI ILMIAH.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
Abstrak.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Rumusan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Perancangan.....	3
1.6 Manfaat Perancangan.....	3
1.7 Metode Perancangan.....	4
BAB II TINJAUAN UMUM.....	5
2.1 Kerangka Berfikir.....	5
2.2 Landasan Teori.....	6
2.2.1 Generasi Muda.....	6
2.2.2 Permainan/Game.....	6
2.2.3 Permainan Papan atau Board Game.....	7
2.2.4 Manfaat <i>Board Game</i> .....	7
2.2.5 Monopoly.....	9
2.2.6 Media Pembelajaran dan Informasi.....	9



2.2.7 Teori DKV.....	11
2.2.8 Teori AISAS.....	14
2.3 Kajian Pustaka.....	14
2.4 Studi Komparasi.....	15
2.4.1 Board Game Monopoli Ipa Sistem Pencernaan Makanan....	15
<b>BAB III STRATEGI KOMUNIKASI.....</b>	<b>16</b>
3.1 Analisis Data.....	16
3.1.1 Data Kuisisioner.....	16
3.1.2 Hasil Observasi.....	17
3.1.3 Sumber Referensi Perancangan.....	18
3.2 Khalayak Sasaran.....	23
3.2.1 Geografis.....	23
3.2.2 Demografis.....	23
3.2.3 Psikografis.....	23
3.3 Strategi Komunikasi.....	23
3.4 Strategi Media.....	24
3.4.1 Media Primer.....	24
3.4.2 Media Sekunder.....	25
3.4.3 Media Tersier.....	26
3.5 Pendekatan Promosi.....	26
3.6 Strategi Anggaran.....	27
<b>BAB IV STRATEGI KREATIF.....</b>	<b>28</b>
4.1 Konsep Verbal.....	28
4.1.1 Konsep Tema Boardgame.....	28
4.1.2 Konsep Judul Boardgame.....	28
4.1.3 Konsep Pesan.....	28
4.1.4 Tagline.....	28
4.1.5 Gaya Bahasa.....	29
4.2 Konsep Visual.....	29
4.2.1 Warna.....	29

4.2.2 Typografi.....	29
4.2.3 Logo.....	30
4.2.4 Grid Logo.....	31
4.2.5 Larangan Logo.....	31
4.3 Visualisasi Desain.....	33
4.3.1 Media Utama.....	33
4.3.2 Media Pendukung.....	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	45
5.1 Kesimpulan.....	45
5.2 Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA.....	46
LAMPIRAN.....	50



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	5
Gambar 2.2 Board Game Monopoli Ipa Sistem Pencernaan Makanan .....	15
Gambar 3.1 Pertanyaan Terkait seberapa tahu target mengenai Kota Lama Semarang.....	16
Gambar 3.2 Pertanyaan Terkait seberapa tahu target mengenai informasi Kota Lama Semarang..	16
Gambar 3.3 Pertanyaan Terkait seberapa tahu target mengenai informasi Kota Lama Semarang..	17
Gambar 3.4 Pertanyaan Terkait seberapa tahu target mengenai informasi Kota Lama Semarang..	17
Gambar 3.1 Warna Palet.....	29
Gambar 3.2 Logo.....	30
Gambar 3.3 Grid Logo.....	31
Gambar 3.4 Penggunaan Logo yang Benar.....	31
Gambar 3.5 Penggunaan Logo yang Sa lah.....	32
Gambar 3.6 Papan Boardgame.....	33
Gambar 3.7 Kemasan Boardgame.....	34
Gambar 3.8 Panduan Cara Bermain.....	34
Gambar 3.9 Desain Gedung dan icon.....	35
Gambar 3.10 Kartu Hak Milik.....	36
Gambar 3.11 Proses QR Code Informasi.....	36
Gambar 3.12 Hasil QR Code Informasi.....	37
Gambar 3.13 Kartu Dana Umum dan Kemasan.....	38
Gambar 3.14 Uang Monopoly.....	39
Gambar 3.15 Bidak.....	39
Gambar 3.16 Da du.....	40
Gambar 3.17 Rumah Monopoly.....	40
Gambar 3.18 Tampilan Boardgame.....	41
Gambar 3.19 Konten Instagram.....	42
Gambar 3.20 Penerapan Banner.....	42
Gambar 3.21 Banner Youtube.....	43
Gambar 3.22 Penerapan Website.....	43
Gambar 3.23 Poster.....	44
Gambar 3.24 Penerapan Poster.....	44

## DAFTAR TABEL

Tabel3.5 Hasil Observasi Gedung Kota Lama Semarang.....	18
Tabel3.2 Strategi Anggaran.....	27

