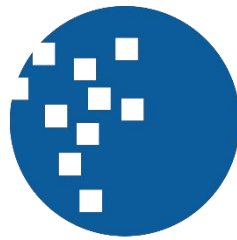


**PERANCANGAN *BOARD GAME* PENGENALAN EMOSI
UNTUK REMAJA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Christian Vincent Santoso

0000034226

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

PERANCANGAN *BOARD GAME* PENGENALAN EMOSI

UNTUK REMAJA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Christian Vincent Santoso

00000034226

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Christian Vincent Santoso

Nomor Induk Mahasiswa : 00000034226

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN BOARD GAME PENGENALAN EMOSI UNTUK REMAJA

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 12 Juni 2023



(Christian Vincent Santoso)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BOARD GAME PENGENALAN EMOSI UNTUK REMAJA

Oleh

Nama : Christian Vincent Santoso
NIM : 00000034226
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

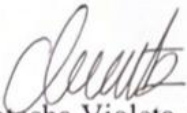
Telah diujikan pada hari Rabu, 21 Juni 2023

Pukul 13.00 s.d 13.45 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang



Ken Natasha Violeta, S.Sn., M.Ds.

0309089201/E066120

Dosen Penguji



Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.

0324087506/E023899

Pembimbing



Nadia Mahatni, M.Ds.

0416038705/E039375

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yolianda, S.Ds., M.A.

0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Christian Vincent Santoso
NIM : 00000034226
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
JenisKarya : *Tesis/Skripsi/Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN *BOARD GAME* PENGENALAN EMOSI UNTUK REMAJA

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 12 Juni 2023

Yang menyatakan,


(Christian Vincent Santoso)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa dikarenakan rahmat dan anugerah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhirnya yang berjudul “PERANCANGAN *BOARD GAME* PENGENALAN EMOSI UNTUK REMAJA”. Dimana Tugas Akhir ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam mendapatkan gelar Sarjana Desain di Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.


Dalam proses penyusunan perancangan ini, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan. Penulis bersedia menerima setiap kritik dan saran pembaca terkait dengan hasil perancangan yang telah dilakukan oleh penulis. Selain itu, dalam proses penyusunan perancangan ini, tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Nadia Mahatmi, M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Ariyanto Yanwar, M.Psi., sebagai narasumber yang telah membantu saya mendapat informasi mengenai topik perancangan ini.
6. Celine Sie, Rafael Reynard, Darren Christopher, Donna Charisa, Michael Juan, Axel Alpha, Felicia Cahyadi, dan Angelica Lee, sebagai narasumber saya yang telah membantu saya mendapat informasi mengenai topik perancangan ini.

7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Lukas Marchia, Rico Alexandra, Nathania Wynonna, Verrel Widura, Maria Chaterina, Reyna Fayola, dan Catherine Vanessa, selaku teman dekat penulis yang selalu menemani, memotivasi, dan menghibur penulis selama penyusunan perancangan ini.
9. Sharon Sie, Jason Surya Jaya, Vanessa Ilona, Angeline Cristian, Marshall Jesse, William Pugar, Kevin Yusran, Saretta Raissa, Khei Raeheza, dan Evelyn Natasya, selaku teman perkuliahan penulis yang telah menemani dan bersama-sama berjuang menjalani masa kuliah mulai dari semester satu hingga penyelesaian perancangan ini.
10. Juan Susanto, Jeniosa Dias Efrata, Yohanes Louis Hendrawan, Tiffani Aurelia Puspita, Farivia Diffa, Falencia Mediana, Eric Prajna Jaya, dan Natasha Edlyn, selaku sesama anak bimbingan Nadia Mahatmi yang telah menemani dan membantu penulis memberikan saran selama proses penyusunan perancangan ini.
11. Keluarga besar Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara 2019.
12. Teman-teman penulis yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata, harapan penulis adalah agar setiap pembaca dalam perancangan ini dapat mengetahui dan mengenal emosi-emosi yang terdapat pada manusia serta menambah wawasan bagi pihak-pihak yang membutuhkan hasil perancangan ini.

Tangerang, 12 Juni 2023



(Christian Vincent Santoso)

PERANCANGAN *BOARD GAME* PENGENALAN EMOSI

UNTUK REMAJA

(Christian Vincent Santoso)

ABSTRAK

Emosi mengacu pada pemikiran dan perasaan yang spesial secara psikologis dan biologis untuk melakukan suatu tindakan (Goleman, 2020). Emosi berpengaruh terhadap perkembangan setiap manusia, terutama pada saat remaja. Hal ini dikarenakan remaja masih memiliki pemikiran yang belum sempurna sehingga seringkali merasa bingung atas apa yang sedang dialami oleh dirinya, salah satunya adalah emosi. Remaja yang merasa bingung akan emosinya bisa saja memikirkan akan dirinya sehingga membuat dirinya merasa cemas, hingga penyakit mental yang diakibatkan oleh cemas yang berlebih. Pengenalan emosi perlu dilakukan agar mengurangi terjadinya penyakit mental yang diakibatkan secara emosional. Penulis memilih untuk membuat media interaktif berbasis permainan papan untuk mengenalkan emosi pada remaja karena board game merupakan salah satu media informasi yang efektif. Metodologi perancangan yang penulis gunakan adalah “*How I Design a Game*” dari Andrew Looney yang dituliskan pada bukunya yang berjudul “*Kobold Guide to Board Game Design*”. Tahapan yang penulis lakukan dalam perancangan adalah *Ideation, Theme-driven vs Mechanic-driven, Card Game vs Board Game, Reality Check, Write a Design Memo, Develop the Idea, Know Your Audience, Build a Prototype, Write the Rules, Play Test, Simplify, dan Publish*.

Kata kunci: emosi, remaja, permainan papan

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

EMOTION RECOGNITION BOARD GAME DESIGN FOR

ADOLESCENT

(Christian Vincent Santoso)

ABSTRACT (English)

Emotions refer to special thoughts and feelings psychologically and biologically to carry out an action (Goleman, 2020). Emotions affect the development of every human being, especially during adolescence. This is because adolescents still have imperfect thoughts so they often feel confused about what they are experiencing, one of which is emotion. Teenagers who feel confused about their emotions can think about themselves so that it makes them feel anxious, to mental illness caused by excessive anxiety. Emotion recognition needs to be done in order to reduce the occurrence of mental illness that is caused emotionally. The author chose to create board game-based interactive media to introduce emotions to adolescents because board games are an effective medium of information. The design methodology that the author uses is Ideation, Theme-driven vs Mechanic-driven, Card Game vs Board Game, Reality Check, Write a Design Memo, Develop the Idea, Know Your Audience, Build a Prototype, Write the Rules, Play Test, Simplify, and Publish.

Keywords: *emotion, adolescent, board game*

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Teori Desain	5
2.1.1 Elemen Formal dalam Desain	5
2.1.2 Prinsip Desasin (<i>Principles of Design</i>)	9
2.2 Tipografi	13
2.2.1 Elemen Tipografi	14
2.2.2 Klasifikasi <i>Type</i>	16
2.3 <i>Grid</i>	18
2.4 Teori <i>Board Game</i>	21
2.4.1 Elemen dalam <i>Board Game</i>	22
2.4.2 Jenis <i>Board Game</i>	23
2.4.3 Fungsi <i>Board Game</i>	25
2.5 Teori Emosi	26

2.5.1	Emosi Kompleks	31
2.6	Teori Remaja	34
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	31
3.1	Metodologi Penelitian	36
3.1.1	Metode Kualitatif	36
3.2	Metodologi Perancangan	61
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	58
4.1	Strategi Perancangan	58
4.1.1	<i>Ideation</i>	58
4.1.2	<i>Theme-driven vs Mechanic-driven</i>	60
4.1.3	<i>Card Game vs Board Game</i>	63
4.1.4	<i>Reality Check</i>	63
4.1.5	<i>Write a Design Memo</i>	64
4.1.6	<i>Develop the Idea</i>	65
4.1.7	<i>Know Your Audience</i>	66
4.1.8	<i>Build a Prototype</i>	67
4.1.9	<i>Write the Rules</i>	69
4.1.10	<i>Play Test (Analisis Alpha)</i>	75
4.1.11	<i>Simplify</i>	83
4.1.12	<i>Publish</i>	88
4.2	Analisis Beta	89
4.2.1	Analisis Visual	89
4.2.2	Analisis Konten	92
4.2.3	Analisis Interaktivitas	93
4.3	Budgeting	94
BAB V	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	95
5.1	Simpulan	95
5.2	Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xvi

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel <i>SWOT Board Game</i> "When I Dream"	49
Tabel 3.2 Tabel <i>SWOT Board Game</i> "Love Letter"	53
Tabel 3.3 Tabel <i>SWOT Board Game</i> "Dixit"	56
Tabel 3.4 Tabel <i>SWOT Board Game</i> "Feelinks"	60
Tabel 4.1 Perhitungan Skala Likert Aspek Visual pada <i>Board Game</i> "Mood Mess"	82
Tabel 4.2 Perhitungan Skala Likert Konten pada <i>Board Game</i> "Mood Mess"	84
Tabel 4.3 Perhitungan Skala Likert <i>User Experience</i> pada <i>Board Game</i> "Mood Mess"	86
Tabel 4.4 Perhitungan Skala Likert Aspek Visual Analisis <i>Beta</i> pada <i>Board Game</i> "Mood Mess"	94
Tabel 4.5 Perhitungan Skala Likert Konten Analisis <i>Beta</i> pada <i>Board Game</i> "Mood Mess"	96
Tabel 4.6 Perhitungan Skala Likert <i>User Experience</i> Analisis <i>Beta</i> pada <i>Board Game</i> "Mood Mess"	98
Tabel 4.7 Tabel <i>Budgeting</i>	99



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Garis pada <i>Board Game</i> "Rumsmuggler"	6
Gambar 2.2 Contoh Bentuk pada <i>Board Game</i> "Tiny Towns"	6
Gambar 2.3 Contoh Warna pada <i>Board Game</i> "Blend"	7
Gambar 2.4 Contoh Tekstur pada <i>Board Game</i> "Patchwork"	9
Gambar 2.5 Contoh <i>Balance</i> pada <i>Board Game</i> "Azul"	10
Gambar 2.6 Contoh <i>Visual Hierarchy</i> pada Cover <i>Board Game</i> "Welcome Back to the Dungeon"	11
Gambar 2.7 Contoh <i>Rhythm</i> pada Isi Konten <i>Board Game</i> "Calico"	11
Gambar 2.8 <i>Law of Perceptual Organization</i> dalam <i>Board Game</i> "Steampunk Rally"	13
Gambar 2.9 Ukuran dalam Tipografi	14
Gambar 2.10 Anatomi dalam Tipografi	15
Gambar 2.11 Klasifikasi Tipografi	17
Gambar 2.12 <i>Single-Coloumn Grid</i> pada <i>Rulesheet Board Game</i> "Clue"	19
Gambar 2.13 <i>Multicoloumn Grid</i> pada <i>Rulesheet Board Game</i> "Scars and Stripes"	19
Gambar 2.14 <i>Modular Grid</i> pada <i>Rulesheet Board Game</i> "Dungeon Petz"	21
Gambar 2.15 <i>Board Game</i> "Splendor"	21
Gambar 2.16 Mekanis Permainan "Monopoli"	22
Gambar 2.17 <i>Board Game</i> "Dungeon Crawler"	23
Gambar 2.18 Contoh Permainan Papan Abstrak "Deblockle"	23
Gambar 2.19 Contoh Permainan Papan Kontrol Area "Pandemic"	24
Gambar 2.20 Contoh Permainan Papan Legasi "Near and Far"	24
Gambar 2.21 Roda Emosi Robert Plutchik	30
Gambar 3.1 Wawancara dengan Ariyanto Yanwar	39
Gambar 3.2 <i>Focus Group Discussion</i> pada Anak Umur 10-18 Tahun	42
Gambar 3.3 Observasi Video Adhicipta Playground	45
Gambar 3.4 <i>Board Game</i> "When I Dream"	45
Gambar 3.5 Panduan <i>Board Game</i> "When I Dream"	46
Gambar 3.6 Isi Konten <i>Board Game</i> "When I Dream"	47
Gambar 3.7 Mata Uang pada <i>Board Game</i> "When I Dream"	48
Gambar 3.8 <i>Board Game</i> "Love Letter"	50
Gambar 3.9 Kartu Peran pada <i>Board Game</i> "Love Letter"	51
Gambar 3.10 Kartu Aturan pada <i>Board Game</i> "Love Letter"	52
Gambar 3.11 <i>Affection Token</i> pada <i>Board Game</i> "Love Letter"	52
Gambar 3.12 <i>Board Game</i> "Dixit"	54
Gambar 3.13 Panduan <i>Board Game</i> "Dixit"	55
Gambar 3.14 Alat Pemilihan Suara <i>Board Game</i> "Dixit"	55

Gambar 3.15 Papan Skor <i>Board Game</i> "Dixit"	56
Gambar 3.16 <i>Board Game</i> "Feelinks"	57
Gambar 3.17 Kartu Emosi pada <i>Board Game</i> "Feelinks"	58
Gambar 3.18 Kartu Situasi pada <i>Board Game</i> "Feelinks"	59
Gambar 3.19 Kartu <i>Voting</i> pada <i>Board Game</i> "Feelinks"	59
Gambar 3.20 Papan Permainan pada <i>Board Game</i> "Feelinks"	55
Gambar 4.1 <i>Mind Map</i> Perancangan <i>Board Game</i> "Mood Mess"	65
Gambar 4.2 <i>Big Idea</i> Perancangan <i>Board Game</i> "Mood Mess"	67
Gambar 4.3 <i>Stylescape Mood</i> Perancangan <i>Board Board Game</i> "Mood Mess" ...	68
Gambar 4.4 Sketsa Perancangan <i>Board Game</i> "Mood Mess"	68
Gambar 4.5 Sketsa Perancangan Papan <i>Board Game</i> "Mood Mess"	69
Gambar 4.6 Memo Peraturan Pertama <i>Board Game</i> "Mood Mess"	69
Gambar 4.7 Memo Kondisi Menang Pertama <i>Board Game</i> "Mood Mess"	71
Gambar 4.8 User Persona <i>Board Game</i> "Mood Mess"	71
Gambar 4.9 Gambar Produk <i>Board Game</i> pada <i>E-Commerce</i>	72
Gambar 4.10 Gambar <i>Pen and Paper</i> pada <i>Board Game</i> "Mood Mess"	73
Gambar 4.11 Kertas Peraturan pertama <i>Board Game</i> "Mood Mess"	74
Gambar 4.12 Sketsa Ilustrasi pada <i>Board Game</i> "Mood Mess"	75
Gambar 4.13 Sketsa Digital pada <i>Board Game</i> "Mood Mess"	76
Gambar 4.14 Papan Permainan pada <i>Board Game</i> "Mood Mess"	77
Gambar 4.15 <i>Color Palette</i> pada <i>Board Game</i> "Mood Mess"	78
Gambar 4.16 Kartu Emosi Pertama pada <i>Board Game</i> "Mood Mess"	78
Gambar 4.17 Kartu Peran Pertama pada <i>Board Game</i> "Mood Mess"	79
Gambar 4.18 Token Permainan pada <i>Board Game</i> "Mood Mess"	79
Gambar 4.19 Poin Emosi pada <i>Board Game</i> "Mood Mess"	80
Gambar 4.20 Kertas Peraturan Kedua pada <i>Board Game</i> "Mood Mess"	81
Gambar 4.21 Buku Daftar Kartu Emosi Pertama <i>Board Game</i> "Mood Mess"	81
Gambar 4.22 Perubahan Kartu Emosi pada <i>Board Game</i> "Mood Mess"	87
Gambar 4.23 Perubahan Kartu Peran pada <i>Board Game</i> "Mood Mess"	88
Gambar 4.24 Perubahan Kertas Peraturan pada <i>Board Game</i> "Mood Mess"	89
Gambar 4.25 Perubahan Daftar Buku Kartu Emosi pada <i>Board Game</i> "Mood Mess"	90
Gambar 4.26 Ikon Tingkat Intensitas pada Kartu Emosi <i>Board Game</i> "Mood Mess"	91
Gambar 4.27 Beberapa Opsi Kotak <i>Board Game</i> "Mood Mess"	91
Gambar 4.28 Kotak <i>Board Game</i> "Mood Mess"	92
Gambar 4.29 Merchandise <i>Board Game</i> "Mood Mess"	92
Gambar 4.30 Gambar Analisis Beta <i>Board Game</i> "Mood Mess"	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan Tugas Akhir	xvi
Lampiran B Hasil Turnitin	xx
Lampiran C Bukti Wawancara dengan Ariyanto Yanwar M.Psi	xxi
Lampiran D Transkrip Wawancara dengan Ariyanto Yanwar M.Psi	xxii
Lampiran E Bukti <i>Focus Group Discussion</i>	xxviii
Lampiran F Transkrip <i>Focus Group Discussion</i>	xxix
Lampiran G Hasil Kuisisioner <i>Alpha Test</i>	xxxvi
Lampiran H Hasil Kuisisioner <i>Beta Test</i>	xlvii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA