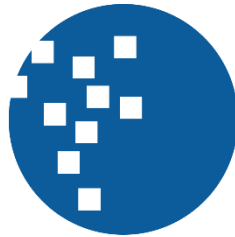


**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI
BRAHMA VIHARA UNTUK ANAK BERAGAMA
BUDDHIS**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Violla Hans

00000042705

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI
BRAHMA VIHARA UNTUK ANAK BERAGAMA
BUDDHIS**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Violla Hans

00000042705

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Viola Hans

Nomor Induk Mahasiswa : 00000042705

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas akhir dengan judul:

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI BRAHMA VIHARA UNTUK ANAK BERAGAMA BUDDHIS

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, 30 Mei 2024

UMMN



(Violla Hans)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI BRAHMA VIHARA UNTUK ANAK BERAGAMA BUDDHIS

Oleh

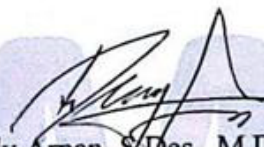
Nama : Viola Hans
NIM : 00000042705
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.
0324018607/076482

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI BRAHMA VIHARA UNTUK ANAK BERAGAMA BUDDHIS

Oleh

Nama : Viola Hans
NIM : 00000042705
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

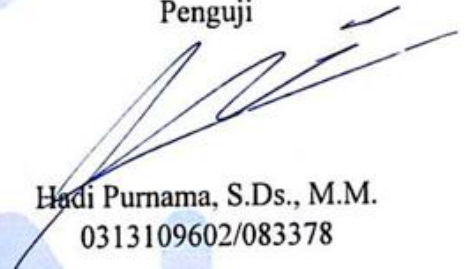
Telah diujikan pada hari Kamis, 30 Mei 2024
Pukul 14.30 s.d 15.15 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/068502

Penguji



Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/083378

Pembimbing



Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.
0324018607/076482

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Viola Hans
NIM : 00000042705
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI BRAHMA VIHARA UNTUK ANAK BERAGAMA BUDDHIS

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance***.

Tangerang, 20 Mei 2024

(Violla Hans)

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan tugas akhir ini dengan judul: Perancangan *Board Game* Mengenai Brahma Vihara untuk Anak Beragama Buddhis. Laporan ini ditulis untuk memenuhi Tugas Akhir sebagai salah satu syarat kelulusan Strata 1, jurusan Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Seni dan Desain di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis sangat menyadari dalam penyelesaian Tugas Akhir ini dibutuhkannya bimbingan dan bantuan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih 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. Dedy Arpan, S.Des., M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Lia Herna, S.Sn., M.M, sebagai Dosen bimbingan spesialis dalam pembahasan lebih dalam mengenai *board game*.
6. Dwi Agnes Cecilia, sebagai orang tua dari anak umur 7 tahun yang telah meluangkan waktu menjadi narasumber dalam wawancara mengenai topik media edukasi Buddhis untuk anak.
7. Eko Tatri Susana, sebagai orang tua dari anak umur 6 tahun yang telah meluangkan waktu menjadi narasumber dalam wawancara mengenai topik media edukasi Buddhis untuk anak.
8. Zj. Monic Tandyria, sebagai Zhu Jiao di Vihara Vajra Bumi Nusantara yang telah meluangkan waktu menjadi narasumber dalam wawancara mengenai topik Brahma Vihara.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis harap karya ilmiah ini dapat membantu pembaca sebagai sumber informasi, pengetahuan, dan panduan tentang media edukasi interaktif.

Tangerang, 30 Mei 2024



(Violla Hans)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI BRAHMA VIHARA UNTUK ANAK BERAGAMA BUDDHIS

Violla Hans

ABSTRAK

Pembelajaran tentang Dharma sangatlah penting untuk pola pikir dan pengetahuan anak Buddhis dari kecil. Pada masa yang disebut sebagai *golden age*, anak-anak belajar dengan sangat cepat tentang edukasi yang diberikan oleh mereka. Orang tua pastinya ingin memberikan pendidikan yang tepat untuk anak, tak terkecuali dengan pendidikan agama. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, orang tua beragama Buddhis memiliki kekhawatiran untuk anaknya saat ingin mengajarkan tentang agama dan menuangkan nilai-nilai Dharma pada kehidupan sehari-hari mereka. Berdasarkan data dan wawancara yang telah dilakukan, masih jarang ditemuinya media edukasi yang tepat dan sesuai dimainkan oleh anak-anak Buddhis. Berdasar observasi pada vihara, media yang sering dilakukan adalah ceramah dharma, dimana kurang mempengaruhi anak untuk belajar dan mengerti Dharma. Perancangan ini diciptakan karena kekhawatiran para orang tua yang ingin mengajarkan Dharma kepada anaknya, namun tidak tersedianya media pembelajaran yang sesuai. Perancangan menggunakan *Design Thinking* dengan 5 tahap, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Berdasarkan wawancara dan FGD, media pembelajaran yang sesuai adalah dengan memiliki sifat interaktif dan dapat menyampaikan informasi secara jelas, sehingga dibutuhkan media *board game* untuk anak Buddhis berusia 6-12 tahun di Tangerang.

Kata kunci: Board Game, Brahma Vihara, Buddhis, Games Anak



**DESIGN OF A BOARD GAME ABOUT BRAHMA VIHARA FOR
BUDDHIST CHILDREN**

Violla Hans

ABSTRACT (English)

Learning about Dharma is crucial for the mindset and knowledge of young Buddhist children from an early age. In what's often referred to as the golden age, children absorb education rapidly, including the teachings provided to them. Parents naturally want to provide appropriate education for their children, including religious education. Based on interviews conducted, Buddhist parents express concerns when it comes to teaching their children about religion and instilling Dharma values into their daily lives. According to the data and interviews, there's still a little amount of suitable educational media for Buddhist children. Observations in temples reveal that the commonly implemented media is Dharma lectures, which may not effectively engage children in learning and understanding Dharma. The design is initiated due to concerns of parents who wish to input Dharma to their children but lack suitable educational media. The design process utilizes Design Thinking with its five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Based on interviews and focus group discussion (FGDs), suitable learning media are deemed to possess interactive qualities and the ability to convey information clearly. Therefore, there's a need for a board game that is tailored for Buddhist children aged 6-12 in Tangerang.

Keywords: : Board Game, Brahma Vihara, Buddhist, Child's Game

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI	
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT (English)	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Pengertian Desain Grafis	6
2.1.1 Elemen Desain	6
2.1.2 Prinsip Desain	11
2.2 Alat Permainan Edukatif	19
2.2.1 Aspek Kecerdasan Anak	20
2.2.2 Jenis – jenis Media Permainan Edukatif	21
2.2.3 Fungsi Media Edukasi Interaktif	22
2.2.4 Board Game	22
2.3 Brahma Vihara	24
2.3.1 Sejarah Brahma Vihara	24
2.3.2 Nilai – nilai Brahma Vihara	25
2.3.3 Pentingnya Nilai Brahma Vihara	26
2.3.4 Habit/ kebiasaan untuk Menumbuhkan Brahma Vihara	

BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	28
3.1 Metodologi Penelitian.....	28
3.1.1 Metode Kualitatif.....	28
3.1.2 Metode Kuantitatif	38
3.2 Metodologi Perancangan	48
3.2.1 Empathize	48
3.2.2 Define	49
3.2.3 Ideate	49
3.2.4 Prototype.....	49
3.2.5 Test	49
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	51
4.1 Strategi Perancangan	51
4.2 Analisis Perancangan	90
4.3 Budgeting	105
BAB V PENUTUP.....	108
5.1 Simpulan.....	108
5.2 Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xvi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3 1 Tabel <i>Focus Group Discussion</i>	35
Tabel 4 1 Instruksi Permainan	58
Tabel 4 2 Hasil <i>Alpha Testing</i>	92
Tabel 4 3 Perkiraan Harga Biaya Desain	105
Tabel 4 4 Perkiraan Biaya Media Utama	105
Tabel 4 5 Perkiraan Biaya Media Sekunder	107
Tabel 4 6 Perkiraan Biaya Total Produksi	107



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Variasi Warna.....	9
Gambar 2 2 Model RGB	10
Gambar 2 3 Tekstur dalam Elemen Desain.....	11
Gambar 2 4 Format Desain	12
Gambar 2 5 <i>Balance</i> pada Desain.....	13
Gambar 2 6 Hierarki Visual pada Desain	14
Gambar 2 7 <i>Emphasis</i> pada Desain	15
Gambar 2 8 Irama pada Desain	17
Gambar 2 9 Kesatuan pada Desain	18
Gambar 2 10 Perspektif pada Desain.....	18
Gambar 2 11 Variasi Papan Permainan	23
Gambar 2 12 Brahma Vihara.....	25
Gambar 3 1 Interview bersama Bu Tatri.....	32
Gambar 3 2 Interview bersama Zj. Monic	34
Gambar 3 3 Umat Muda Buddhis Mengisi Kuesioner di Vihara saat Perayaan Imlek	39
Gambar 3 4 Ruang SD Kelas 4 dan 5	40
Gambar 3 5 Lembar Kuesioner	40
Gambar 3 6 Jumlah Responden	41
Gambar 3 7 Data Usia Responden.....	41
Gambar 3 8 Data Domisili Responden	41
Gambar 3 9 Data Pengetahuan Responden Mengenai Brahma Vihara	42
Gambar 3 10 Data Pengertian Brahma Vihara.....	42
Gambar 3 11 Data Bagaimana Tahu Brahma Vihara	43
Gambar 3 12 Data Pemahaman Brahma Vihara.....	44
Gambar 3 13 Penerapan Sifat Metta	44
Gambar 3 14 Penerapan Sifat Karuna.....	45
Gambar 3 15 Penerapan Sifat Mudita.....	45
Gambar 3 16 Penerapan Sifat Upekkha	45
Gambar 3 17 Pentingnya Pengetahuan Brahma Vihara.....	46
Gambar 3 18 Penggunaan Media Informasi.....	46
Gambar 3 19 Penggunaan Media Sosial	47
Gambar 3 20 Pemilihan Media Edukasi	47
Gambar 3 21 Penggunaan Media.....	47
Gambar 4 1 User Persona 1	52
Gambar 4 2 User Persona 2	53
Gambar 4 3 <i>Mindmap</i>	54
Gambar 4 4 Mood-board.....	55
Gambar 4 5 Referensi Visual Karakter	56
Gambar 4 6 Color Palette.....	57
Gambar 4 7 Tipografi.....	57
Gambar 4 8 Alternatif Sketsa Logo	61

Gambar 4 9 Proses Pembuatan Logo	61
Gambar 4 10 Hasil Akhir Logo CATOUR	61
Gambar 4 11 Referensi Anak Buddhis pada Sekolah Minggu Buddha.....	62
Gambar 4 12 Referensi Karakter Zen	63
Gambar 4 13 Perancangan Karakter Zen	64
Gambar 4 14 Warna dan Sisi Karakter Zen	64
Gambar 4 15 Hasil Akhir Karakter Zen.....	65
Gambar 4 16 Referensi Karakter Anna.....	65
Gambar 4 17 Perancangan Karakter Anna.....	66
Gambar 4 18 Warna dan Sisi Karakter Anna.....	66
Gambar 4 19 Hasil Akhir Karakter Anna	67
Gambar 4 20 Referensi Karakter Bodhi.....	68
Gambar 4 21 Perancangan Karakter Bodhi.....	68
Gambar 4 22 Warna dan Sisi Karakter Bodhi.....	69
Gambar 4 23 Hasil Akhir Karakter Bodhi	69
Gambar 4 24 Referensi Karakter Vimala.....	70
Gambar 4 25 Perancangan Karakter Vimala.....	70
Gambar 4 26 Warna dan Sisi Karakter Vimala.....	71
Gambar 4 27 Hasil Akhir Karakter Vimala	71
Gambar 4 28 Contoh Sketsa Kartu Metta	73
Gambar 4 29 Contoh Hasil Final Kartu Metta	73
Gambar 4 30 Hasil Final Kartu Empat Sifat Luhur.....	74
Gambar 4 31 Hasil Akhir Kartu Metta, Karuna, Mudita, Upekkha, dan Kilesa ...	74
Gambar 4 32 Hasil Final Kartu Kilesa.....	75
Gambar 4 33 Halaman <i>Double-Column Grid</i>	76
Gambar 4 34 Hasil Final Instruksi Permainan Halaman Pertama.....	77
Gambar 4 35 Hasil Final Instruksi Permainan Halaman Kedua.....	78
Gambar 4 36 Referensi <i>Board Game</i> beserta <i>Packaging</i>	79
Gambar 4 37 <i>Prototype Miniature Board Game</i> Pertama	80
Gambar 4 38 Ukuran Asli Papan Permainan CATOUR.....	80
Gambar 4 39 Sketsa Kasar Papan Permainan	81
Gambar 4 40 Hasil Akhir Visual Papan Permainan CATOUR.....	82
Gambar 4 41 Sketsa Perancangan <i>Packaging</i>	83
Gambar 4 42 Proses Perancangan <i>Packaging</i>	83
Gambar 4 43 Hasil Akhir <i>Packaging</i> CATOUR.....	84
Gambar 4 44 Perancangan Media Sekunder <i>Notebook</i>	85
Gambar 4 45 Hasil Akhir Perancangan Kotak Pensil.....	85
Gambar 4 46 Hasil Akhir Perancangan Stiker	86
Gambar 4 47 Uji Cetak Bahan Prototype.....	87
Gambar 4 48 Alpha Test pada game CATOUR.....	88
Gambar 4 49 <i>Beta Test</i> CATOUR.....	89
Gambar 4 50 <i>Test play</i> dengan Target Audiens	89
Gambar 4 51 <i>Prototype Day</i>	90

Gambar 4 52 <i>Alpha Testing</i> di Prototype Day	91
Gambar 4 53 Hasil <i>Testing</i> Warna.....	95
Gambar 4 54 Karakter Permainan CATOUR.....	96
Gambar 4 55 Hasil <i>Testing</i> Ilustrasi Karakter.....	96
Gambar 4 56 Hasil Akhir Karakter CATOUR.....	97
Gambar 4 57 Hasil <i>Testing</i> Logo.....	97
Gambar 4 58 Hasil Akhir Logo CATOUR	98
Gambar 4 59 Hasil <i>Testing</i> Kartu Permainan.....	99
Gambar 4 60 Kartu Permainan CATOUR	99
Gambar 4 61 Hasil <i>Testing</i> Instruksi Permainan.....	100
Gambar 4 62 Instruksi Permainan Halaman Pertama.....	101
Gambar 4 63 Instruksi Permainan Halaman Kedua	101
Gambar 4 64 Packaging CATOUR	102
Gambar 4 65 Media Sekunder <i>Notebook</i>	103
Gambar 4 66 Media Sekunder Kotak Pensil	104
Gambar 4 67 Media Sekunder Stiker.....	104

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Form BAP Bimbingan.....	xvi
LAMPIRAN B Hasil Kuesioner.....	xviii
LAMPIRAN C Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xxiv
LAMPIRAN D Transkrip Wawancara Dwi.....	xxxiii
LAMPIRAN E Transkrip Wawancara Tatri	xxxv
LAMPIRAN F Transkrip Wawancara Zj. Monic.....	xxxvii
LAMPIRAN G Turnitin.....	xxxix
LAMPIRAN H Bimbingan	xliv
LAMPIRAN I <i>Prototype Day</i>	xlv
LAMPIRAN J <i>Beta Test</i>	xlvi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA