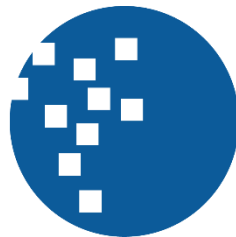


**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI ETIKA  
BERINTERAKSI TERHADAP DIFABEL UNTUK ANAK USIA  
5-9 TAHUN**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Elizabeth Louis**

**0000044469**

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

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI ETIKA  
BERINTERAKSI TERHADAP DIFABEL UNTUK ANAK USIA**

**5-9 TAHUN**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Elizabeth Louis**

**00000044469**

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

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Elizabeth Louis

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044469

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### **PERANCANGAN BOARD GAME MENGENAI ETIKA BERINTERAKSI TERHADAP DIFABEL UNTUK ANAK USIA 5-9 TAHUN**

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, 22 Desember 2023



(Elizabeth Louis)

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



## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI ETIKA BERINTERAKSI TERHADAP DIFABEL UNTUK ANAK USIA 5-9 TAHUN

Oleh

Nama : Elizabeth Louis  
NIM : 00000044469  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 8 Januari 2024

Pukul 13.00 s.d 13.45 dan dinyatakan

LULUS

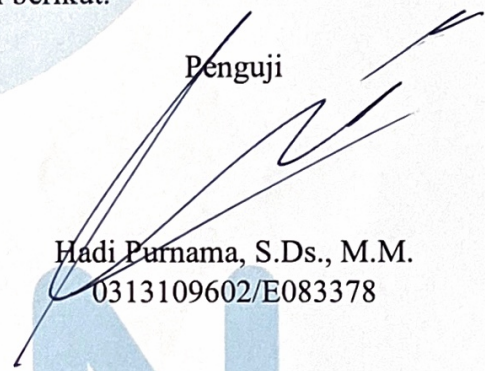
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



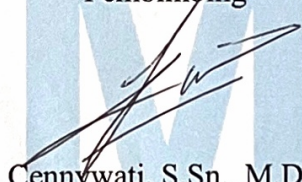
Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/E043487

Penguji




Hadi Purnama, S.Ds., M.M.  
0313109602/E083378

Pembimbing



Cennywati, S.Sn., M.Ds.  
1024128201/E071277

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, 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 : Elizabeth Louis  
NIM : 00000044469  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain  
Jenis Karya : \*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* MENGENAI ETIKA BERINTERAKSI TERHADAP DIFABEL UNTUK ANAK USIA 5-9 TAHUN**

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, 22 Januari 2023

Yang menyatakan,



(Elizabeth Louis)

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



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan kasih karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Board Game* Mengenai Etika Berinteraksi Terhadap Difabel Untuk Anak Usia 5-9 Tahun” dengan tepat waktu. Topik ini diangkat berdasarkan pengalaman penulis yang sering kali mengalami kesulitan karena kurang memahami etika berinteraksi terhadap difabel dan memilih untuk diam saja. Penyandang disabilitas atau difabel memiliki hak untuk hidup dan dilibatkan dalam masyarakat, berkomunikasi, dan menerima informasi seperti masyarakat pada umumnya. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengangkat topik etika berinteraksi terhadap difabel untuk anak-anak pada kelompok usia 5-9 tahun sebagai topik perancangan penulis.

Selama proses perancangan ini, penulis menghadapi berbagai tantangan. Akan tetapi, pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik. Hal tersebut tidak mungkin tercapai tanpa adanya bantuan dan dukungan dari pihak-pihak terkait. Berkaitan dengan hal tersebut, 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. Cennywati, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Andini Iskayanti Putri, M.Psi., sebagai narasumber yang telah bersedia untuk diwawancara dan memberikan informasi dan wawasan mengenai psikologi anak dan difabel.

6. Sekolah Musik Gloriamus, yang telah bersedia membantu penyebaran kuesioner kepada responden.
7. Seluruh responden yang telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner yang disebarkan sebagai data kualitatif pada perancangan ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Brigita Valencia, Felicia Christabel, Rebecca Emely, Belinda Henriene, Natasha Silya, serta teman-teman lainnya yang telah memberikan motivasi dan dukungan moral selama proses perancangan ini.
10. Seluruh responden *alpha test* yang telah mencoba dan memberikan masukan, kritik, dan saran terhadap prototipe perancangan ini.
11. Seluruh peserta *beta test* yang telah bersedia meluangkan waktu untuk mencoba dan memberikan masukan terhadap perancangan ini.
12. Baik Deoksoo dan Soheun, sebagai penulis novel dan *manhwa artist* Debut Or Die yang telah menjadi sumber motivasi dalam menyelesaikan perancangan ini.

Penulis berharap perancangan *board game* ini dapat menjadi berkat bagi masyarakat dan pembaca mengenai etika berinteraksi terhadap difabel. Besar harapan penulis perancangan mengenai *board game* ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa yang akan datang.

Tangerang, 22 Januari 2023



(Elizabeth Louis)

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI ETIKA  
BERINTERAKSI TERHADAP DIFABEL UNTUK ANAK USIA**

**5-9 TAHUN**

(Elizabeth Louis)

**ABSTRAK**

Situasi yang dialami oleh difabel saat ini adalah banyaknya masyarakat sekitar yang merasa canggung untuk berinteraksi dengan difabel dan memilih untuk tidak berinteraksi sama sekali. Padahal, difabel juga memiliki hak untuk hidup dan dilibatkan dalam masyarakat, berkomunikasi, dan menerima informasi sama seperti masyarakat lainnya. Kurangnya pemahaman masyarakat dapat dilihat dari riset serupa yang menunjukkan bahwa alasan dibalik rasa canggung tersebut adalah ketakutan bahwa perkataan mereka dapat menyakiti difabel dan ketidaktahuan akan apa yang harus dikatakan terhadap difabel. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode pengumpulan data campuran dalam bentuk wawancara ahli dan kuesioner. Berdasarkan hasil penelitian, 64% anak-anak pada kelompok usia 5-9 tahun memiliki *point of contact* terhadap difabel. Akan tetapi, masih banyak diantaranya yang belum memahami istilah difabel dan juga informasi mengenai etika berinteraksi yang sopan terhadap mereka. Oleh sebab itu, penulis merancang sebuah media informasi interaktif dalam bentuk *board game* mengenai etika berinteraksi terhadap difabel untuk menjawab kebutuhan tersebut sebagai pengenalan etika berinteraksi terhadap difabel.

**Kata kunci:** *board game*, etika, difabel

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



# **BOARD GAME DESIGN REGARDING INTERACTION ETHICS**

## **TOWARDS DISABLED FOR CHILDREN AGED 5-9**

(Elizabeth Louis)

### **ABSTRACT (English)**

*People with disabilities are currently facing a situation where a lot of locals feel awkward about interacting with them and chose to not interact at all. In fact, they also have the right to live and be involved in society, communicate, and receive information just like any other people. The lack of public understanding can be seen from similar research conducted that shows the reason behind the feeling of awkwardness felt by people are the fear that their words could hurt the disabled and not knowing what to say in front of them. The data collection method used in this research is a mixed method in the form of expert interview and questionnaires. Upon research, 64% children in the 5-9 year group have a point of contact with disabled people. However, there are still many of them who do not understand the term disabled or information regarding the ethic to interact with them politely. Therefore, the author decided to design an interactive information media in form of board game regarding interaction ethics towards disabled to fulfill this need.*

**Keywords:** board game, ethic, disabled

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 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 .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	2
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	2
<b>1.3.1 Demografis</b> .....	3
<b>1.3.2 Geografis</b> .....	3
<b>1.3.3 Psikografis</b> .....	4
<b>1.4 Tujuan Tugas Akhir</b> .....	4
<b>1.5 Manfaat Tugas Akhir</b> .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	5
<b>2.1 Desain</b> .....	5
<b>2.1.1 Elemen Desain</b> .....	5
<b>2.1.2 Prinsip Desain</b> .....	7
<b>2.1.3 Emotional Design</b> .....	10
<b>2.2 Tipografi</b> .....	11
<b>2.2.1 Klasifikasi Jenis Typeface</b> .....	11
<b>2.3 Grid</b> .....	13
<b>2.3.1 Single-column Grid</b> .....	14
<b>2.3.2 Multi-column Grid</b> .....	14
<b>2.3.3 Modular Grid</b> .....	14

2.4	Ilustrasi.....	15
2.4.1	Jenis Ilustrasi .....	15
2.4.2	Karakter .....	18
2.5	Media Informasi .....	19
2.5.1	Jenis Media Informasi.....	19
2.5.2	Media Informasi Interaktif.....	21
2.6	Etika.....	22
2.6.1	Etika Pada Anak.....	22
2.7	Difabel.....	23
2.7.1	Ragam Difabilitas (Disabilitas).....	24
2.7.2	Segmentasi Difabel.....	25
2.7.3	Etika Terhadap Difabel.....	26
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>28</b>
3.1	Metodologi Penelitian.....	28
3.1.1	Metode Kualitatif.....	28
3.1.2	Metode Kuantitatif .....	33
3.1.3	Studi Eksisting .....	42
3.1.4	Studi Referensi .....	43
3.2	Metodologi Perancangan .....	46
<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN .....</b>		<b>48</b>
4.1	Strategi Perancangan .....	48
4.1.1	Inspiration .....	48
4.1.2	Ideation .....	52
4.1.3	Implementation .....	63
4.2	Analisis Perancangan .....	95
4.2.1	Analisis Beta Test.....	95
4.2.2	Analisis Papan Permainan.....	99
4.2.3	Analisis Randomizer.....	100
4.2.4	Analisis Pion Karakter.....	102
4.2.5	Analisis Resource dan Komponen Pendukung.....	103
4.2.6	Analisis Kartu Karakter .....	104
4.2.7	Analisis Panduan Bermain.....	106



4.2.8 Analisis Kemasan.....	109
4.2.9 Analisis Media Sekunder .....	111
4.3 Budgeting.....	114
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	116
5.1 Simpulan.....	116
5.2 Saran.....	117
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	xiii
<b>LAMPIRAN</b> .....	xvii



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT Studi Eksisting .....	42
Tabel 3.2 Analisis SWOT Studi Referensi .....	44
Tabel 4.1 Evaluasi <i>Alpha Test</i> Aspek Visual .....	91
Tabel 4.2 Evaluasi <i>Alpha Test</i> Aspek Konten.....	92
Tabel 4.3 Evaluasi <i>Alpha Test</i> Aspek Interaktivitas .....	93
Tabel 4.4 Biaya Desain dan Produksi .....	114
Tabel 4.5 Biaya Promosi .....	114
Tabel 4.6 Harga Jual .....	115



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Tekstur Taktil .....	7
Gambar 2.2 Contoh Tekstur Visual .....	7
Gambar 2.3 Contoh Keseimbangan Simetri .....	8
Gambar 2.4 Contoh <i>Typeface</i> BaksoSapi Pro .....	12
Gambar 2.5 Aplikasi <i>Single-column Grid</i> .....	14
Gambar 2.6 Aplikasi <i>Modular Grid</i> .....	15
Gambar 2.7 Contoh <i>Book Publishing</i> .....	16
Gambar 2.8 Contoh <i>Fashion Illustration</i> .....	16
Gambar 2.9 Contoh <i>Advertising Illustration</i> .....	17
Gambar 2.10 Contoh <i>Music Industry Illustration</i> .....	17
Gambar 2.11 Contoh <i>Self-initiated Illustration</i> .....	18
Gambar 2.12 Contoh <i>Print-based Information Design</i> .....	20
Gambar 2.13 Contoh <i>Interactive Information Design</i> .....	20
Gambar 2.14 Contoh <i>Environmental Information Design</i> .....	21
Gambar 3.1 Wawancara dengan Andini Iskayanti Putri.....	29
Gambar 3.2 Perhitungan Rumus Slovin.....	34
Gambar 3.3 Pengetahuan Mengenai Istilah Difabel .....	34
Gambar 3.4 Bertemu Dengan Difabel.....	35
Gambar 3.5 Respon Terhadap Pengguna Kursi Roda.....	35
Gambar 3.6 Respon Terhadap Difabel Netra.....	36
Gambar 3.7 Respon Terhadap Difabel Rungu .....	37
Gambar 3.8 Respon Terhadap Difabel Intelektual.....	37
Gambar 3.9 Respon Terhadap Difabel Mental .....	38
Gambar 3.10 Perasaan Terhadap Difabel.....	38
Gambar 3.11 Pengetahuan Etika Ketika Bertemu Difabel.....	39
Gambar 3.12 Paparan Terhadap Media Informasi Mengenai Difabel .....	39
Gambar 3.13 Topik Mengenai Difabel .....	40
Gambar 3.14 Preferensi Bentuk Media.....	40
Gambar 3.15 Ketertarikan Terhadap Media Informasi .....	41
Gambar 3.16 Cover Buku Petualangan Lepi dan Lisa.....	42
Gambar 3.17 Fold-it.....	44
Gambar 3.18 Detective: A Modern Crime Board Game.....	44
Gambar 4.1 User Persona Pertama.....	50
Gambar 4.2 User Persona Kedua .....	50
Gambar 4.3 <i>Mindmap</i> .....	52
Gambar 4.4 <i>Keywords</i> .....	53
Gambar 4.5 Ide Alternatif .....	54
Gambar 4.6 <i>Big Idea</i> .....	55
Gambar 4.7 <i>Tone of Voice</i> .....	57
Gambar 4.8 <i>Moodboard</i> .....	57
Gambar 4.9 <i>Color Scheme</i> .....	58



Gambar 4.10 CookieRun Typeface.....	58
Gambar 4.11 <i>Flowchart</i> Spring Peak Keseluruhan .....	61
Gambar 4.12 <i>Flowchart</i> Giliran Pemain.....	62
Gambar 4.13 <i>Flowchart</i> Kartu Merah Bandit.....	63
Gambar 4.14 Sketsa Logo .....	64
Gambar 4.15 Logo Pertama .....	64
Gambar 4.16 Logo Spring Peak.....	65
Gambar 4.17 Referensi Gaya Visualisasi Karakter.....	65
Gambar 4.18 Bentuk Dasar Karakter .....	66
Gambar 4.19 Lembar Referensi Desain Karakter .....	66
Gambar 4.20 Proses Desain Karakter Utama.....	67
Gambar 4.21 Proses Desain Karakter Bandit.....	68
Gambar 4.22 Proses Desain Karakter Rika.....	69
Gambar 4.23 Proses Desain Karakter Red.....	70
Gambar 4.24 Proses Desain Karakter Johan.....	71
Gambar 4.25 Proses Desain Karakter Bobby.....	72
Gambar 4.26 Proses Desain Karakter Anton .....	73
Gambar 4.27 Lembar Referensi <i>Environment</i> .....	74
Gambar 4.28 Sketsa <i>Environment</i> .....	74
Gambar 4.29 Proses Digitalisasi <i>Environment</i> .....	75
Gambar 4.30 Proses Desain Properti .....	75
Gambar 4.31 Proses Desain Dadu.....	76
Gambar 4.32 Desain Roda Pertama .....	77
Gambar 4.33 Konten Kartu Hijau, Merah, dan Biru.....	78
Gambar 4.34 Desain Kartu Universal Pertama.....	78
Gambar 4.35 <i>Balance Reward</i> Kartu .....	79
Gambar 4.36 Konten <i>Deck</i> Red .....	79
Gambar 4.37 Desain Kartu Red Pertama .....	80
Gambar 4.38 Konten <i>Deck</i> Anton.....	81
Gambar 4.39 Desain Kartu Anton Pertama.....	81
Gambar 4.40 Konten <i>Deck</i> Johan.....	82
Gambar 4.41 Desain Kartu Johan Pertama .....	82
Gambar 4.42 Konten <i>Deck</i> Rika .....	83
Gambar 4.43 Desain Kartu Rika Pertama.....	83
Gambar 4.44 Konten <i>Deck</i> Bobby .....	84
Gambar 4.45 Desain Kartu Bobby Pertama.....	84
Gambar 4.46 <i>Grid</i> Papan Permainan .....	85
Gambar 4.47 Proses Desain Papan .....	85
Gambar 4.48 Sketsa Kasar Buku Panduan.....	86
Gambar 4.49 Katern Buku Panduan.....	87
Gambar 4.50 <i>Grid</i> Cover Buku Panduan.....	87
Gambar 4.51 <i>Grid</i> Perkenalan Karakter.....	88
Gambar 4.52 <i>Grid</i> Buku Panduan.....	88

Gambar 4.53 <i>Grid Cover Packaging</i> .....	89
Gambar 4.54 <i>Sisi Samping Packaging</i> .....	89
Gambar 4.55 <i>Grid Cover Belakang</i> .....	90
Gambar 4.56 <i>Revisi Kartu Interaksi</i> .....	94
Gambar 4.57 <i>Revisi Roda Putaran Pertama</i> .....	95
Gambar 4.58 <i>Beta Test Abin</i> .....	96
Gambar 4.59 <i>Beta Test Chellzy dan Chellza</i> .....	97
Gambar 4.60 <i>Beta Test Inara dan Diandra</i> .....	98
Gambar 4.61 <i>Desain Akhir Roda Putaran</i> .....	99
Gambar 4.62 <i>Desain Akhir Papan Permainan</i> .....	99
Gambar 4.63 <i>Mock Up Papan Permainan</i> .....	100
Gambar 4.64 <i>Desain dan Mock Up Dadu</i> .....	101
Gambar 4.65 <i>Desain akhir Roda Putaran</i> .....	102
Gambar 4.66 <i>Mock Up Pion Karakter</i> .....	102
Gambar 4.67 <i>Mock Up Resource</i> .....	103
Gambar 4.68 <i>Mock Up Komponen Pendukung</i> .....	104
Gambar 4.69 <i>Desain Akhir Kartu Karakter</i> .....	105
Gambar 4.70 <i>Desain Akhir Buku Panduan Bermain</i> .....	107
Gambar 4.71 <i>Desain Akhir Kemasan</i> .....	110
Gambar 4.72 <i>Desain dan Mock Up Stiker</i> .....	111
Gambar 4.73 <i>Desain dan Mock Up Totebag</i> .....	112
Gambar 4.74 <i>Desain X-Banner</i> .....	113
Gambar 4.75 <i>Mock Up X-Banner</i> .....	114

UMN  
 UNIVERSITAS  
 MULTIMEDIA  
 NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Bimbingan .....	xvii
Lampiran B Transkrip Wawancara .....	xix
Lampiran C Hasil Kuesioner.....	xxxiii
Lampiran D Hasil Kuesioner Alpha Test.....	xxxvii
Lampiran E Hasil Karya.....	xlvi
Lampiran F Hasil Turnitin .....	liii



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA