

**PERANCANGAN *BOARD GAME* KOLABORATIF POLA
KOMUNIKASI KELUARGA ANTARA ORANG TUA DAN
REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Anastasia Catherine Salim
00000053385

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* KOLABORATIF POLA
KOMUNIKASI KELUARGA ANTARA ORANG TUA DAN
REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Anastasia Catherine Salim

00000053385

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Anastasia Catherine Salim
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053385
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

**PERANCANGAN *BOARD GAME* KOLABORATIF POLA KOMUNIKASI
KELUARGA ANTARA ORANG TUA DAN REMAJA**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka. Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 15 Januari 2025



Anastasia Catherine Salim

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *BOARD GAME* KOLABORATIF POLA KOMUNIKASI KELUARGA ANTARA ORANG TUA DAN REMAJA

Oleh

Nama Lengkap : Anastasia Catherine Salim

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053385

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 3 Januari 2025

Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

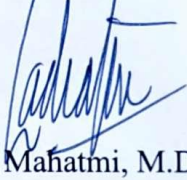
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



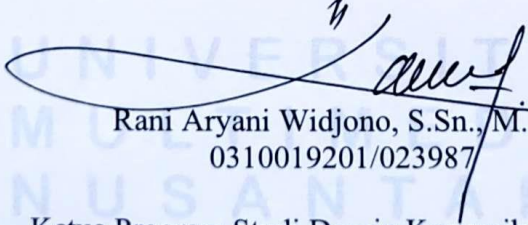
Aditya Satyagana, S.Sn., M.Ds.
0326128001/038953

Penguji



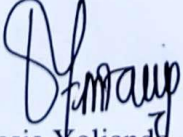
Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/039375

Pembimbing



Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/023987

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Anastasia Catherine Salim
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053385
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2 (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : Perancangan *Board Game* Kolaboratif Pola Komunikasi Keluarga Antara Orang Tua Dan Remaja

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga, dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori *Knowledge Center*, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☒ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 15 Januari 2025



Anastasia Catherine Salim

* Pilih salah satu

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

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat serta Rahmat-Nya sehingga, laporan Tugas Akhir dapat terselesaikan hingga hari pengumpulan. Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan *Board game* Kolaboratif Pola Komunikasi Keluarga Antara Orang Tua dan Remaja” disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh kelulusan gelar sarjana Desain Komunikasi Visual.

Selain itu, penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir sehingga, memperoleh bantuan dari berbagai pihak sehingga, pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds, selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga, terselesainya tugas akhir ini.
5. Ani Suryani Psikolog Anak dan Remaja, Diah Hadiani Psikolog *Parenting* serta Septi Putri Psikolog dari Discovery Consultant sebagai narasumber yang telah membagikan pengetahuan seputar topik tugas akhir.
6. Seluruh *alpha tester test play* berjumlah 26 orang yang telah membantu melakukan uji coba serta memberikan masukan terhadap perancangan *board game* pada saat pelaksanaan *Prototype Day*, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
7. Meilyati, Slamet, Michael selaku *beta tester* yang memberi masukan terhadap perancangan *board game*.
8. Keluarga dan teman-teman yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

9. Orang-orang yang turut membantu dan mendukung selama proses pengerjaan Tugas Akhir: Elvia Vasthi, Henry Pangestu, Loeysito, Flora Sutedjo, Ely Hendra, Asep Suhendi, Naomi Priscilla, Richell Beatricia, Bernadeth Fresya, Vania Lay, Pius Petra, Vincent John, Fidelis Audimas, Arfas, Senno, Velery Yosafat, Novia Ramadina, Yoel, Tania, Eunike, Vania, Bella, Cindy, Sarah, Antonio, Michiko dan teman-teman lainnya yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi lingkup keluarga dalam memahami pola komunikasi keluarga serta bermanfaat sebagai sumber informasi yang mampu menginspirasi pembaca maupun peneliti dimasa yang akan datang.

Tangerang, 15 Januari 2025



Anastasia Catherine Salim



PERANCANGAN *BOARD GAME* KOLABORATIF POLA KOMUNIKASI KELUARGA ANTARA ORANG TUA DAN REMAJA

(Anastasia Catherine Salim)

ABSTRAK

Pola komunikasi keluarga merupakan cara dimana anggota keluarga berkomunikasi dan saling berinteraksi satu sama lain. Dengan adanya komunikasi keluarga, dapat menciptakan suasana yang penuh kasih sayang, kerja sama, kepercayaan serta saling terbuka terhadap pendapat maupun perasaan setiap anggota keluarga. Walaupun demikian seiring berjalannya waktu, terutama saat anak mulai beranjak dewasa, keluarga cenderung menemukan hambatan dalam berkomunikasi, seperti terjadi miskomunikasi, perbedaan pendapat, prinsip hidup yang berbeda serta dalam cara memandang sebuah permasalahan. Selain itu, ditemukan pula kurangnya pemahaman dan kesibukan menjadi salah satu faktor penghambat dalam keluarga untuk berkomunikasi. Meninjau masalah tersebut, penulis bermaksud memberikan solusi berupa perancangan *board game* kolaboratif pola komunikasi keluarga antara orang tua dan remaja. Permainan papan yang dirancang untuk menghubungkan kembali benang merah komunikasi keluarga yang dapat menjembatani masalah yang disebabkan oleh hambatan komunikasi akibat jadwal yang padat. Melalui permainan ini diharapkan orang tua dan remaja dapat berkumpul di ruang yang sama, mendorong komunikasi bermakna serta menciptakan rutinitas interaksi yang lebih baik. Tugas akhir dirancang berdasarkan metode perancangan yang tertulis dalam buku “*Game Design Workshop 5th Edition*” karya Tracy Fullerton (*Generate Ideas, Formalize Ideas, Test Ideas, dan Evaluate Result*). Melalui perancangan ini diharapkan keluarga dapat memahami masing-masing sudut pandang anggota keluarga dalam berkomunikasi, untuk bisa saling menghargai dan mempererat relasi satu sama lain.

Kata kunci: Komunikasi Keluarga, Remaja, Orang Tua, *Board Game*, Interaktif

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

COLLABORATIVE BOARD GAMES DESIGN OF FAMILY COMMUNICATION PATTERNS BETWEEN PARENTS AND TEENS

(Anastasia Catherine Salim)

ABSTRACT (English)

Family communication patterns refer to the ways in which family members to communicate and interact with each other. Effective family communication can create an atmosphere filled with affection, cooperation, trust, and openness to each member's opinions and feelings. However, as time goes on, especially when children grow into adolescence, families tend to encounter communication barriers, such as misunderstandings, difference's opinion, differing life principles, and different ways of viewing problems. In addition, a lack of understanding and busy schedules are significant factors that hinder communication within a families. To address these issues, the author proposes designing a collaborative board game to enhance family communication patterns between parents and teenagers. The board game aims to reconnect the red thread of family communication, bridging the gaps caused by communication barriers due to busy schedules. Through this game, it is hoped that parents and teenagers can gather in the same space, fostering meaningful communication and creating a routine of improved interactions. The final project is designed based on the design method outlined in the book "Game Design Workshop, 5th Edition" by Tracy Fullerton (Generate Ideas, Formalize Ideas, Test Ideas, and Evaluate Results). Through this design, it is expected that families will gain a better understanding of each member's perspectives in communication, fostering mutual respect and strengthening relationships among family member.

Keywords: Family Communication, Teenager, Parents, Board Game, Interactive.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	6
1.5 Manfaat Tugas Akhir	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Permainan.....	7
2.1.1 Jenis-jenis Permainan	7
2.1.2 Fungsi Permainan	7
2.2 <i>Board Game</i>	8
2.2.1 Jenis-jenis <i>Board Game</i>	8
2.2.2 Fungsi <i>Board Game</i>	11
2.2.3 Prinsip <i>Board Game</i>	12
2.2.4 Elemen <i>Board Game</i>	17
2.2.5 Manfaat <i>Board Game</i>	18
2.3 Desain	19
2.3.1 Prinsip Desain.....	19
2.3.2 Elemen Desain	21
2.4 Pola Komunikasi Keluarga	30

2.4.1 Tipe Pola Komunikasi Keluarga	30
2.4.2 Faktor Pola Komunikasi Keluarga	31
2.4.3 Aspek Intensitas Komunikasi Keluarga	32
2.4.4 Hambatan Komunikasi Keluarga.....	33
2.5 Penelitian yang Relevan.....	34
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	40
3.1 Subjek Perancangan	40
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	40
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	41
3.3.1 Wawancara	42
3.3.2 Kuesioner	44
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	48
3.3.4 Studi Referensi	51
3.3.5 Studi Eksisting.....	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	53
4.1 Hasil Perancangan	53
4.1.1 <i>Generate Ideas</i>	53
4.1.2 <i>Formalize Ideas</i>	80
4.1.3 <i>Test Ideas</i>	114
4.1.4 <i>Evaluate Results</i>	120
4.2 Pembahasan Perancangan	139
4.2.1 Analisis <i>Alpha Test</i>	139
4.2.2 Analisis <i>Market Validation/Beta Test</i>	143
4.2.3 Analisis Desain Komponen <i>Board Game</i>	146
4.2.5 Analisis Desain Media Sekunder	150
4.2.6 Anggaran.....	152
BAB V PENUTUP.....	153
5.1 Simpulan	153
5.2 Saran	155
DAFTAR PUSTAKA.....	158
LAMPIRAN.....	164

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	35
Tabel 3.1 Pertanyaan Kuesioner	44
Tabel 4.1 Penggunaan Adaptasi Studi Referensi I.....	73
Tabel 4.2 Penggunaan Adaptasi Studi Referensi II	75
Tabel 4.3 Analisa <i>Board Game</i> Studi Eksisting I	77
Tabel 4.4 Analisa <i>Board Game</i> Studi Eksisting II.....	79
Tabel 4.5 Mekanisme Permainan Berdasarkan <i>MDA Framework</i>	94
Tabel 4.6 <i>Color Palette</i>	97
Tabel 4.7 Skenario Kartu Permainan	101
Tabel 4.8 Simbolisasi Komponen Permainan	108
Tabel 4.9 Elemen Formal <i>Board Game</i>	111
Tabel 4.10 Elemen Dramatis <i>Board Game</i>	113
Tabel 4.11 Rekapitulasi <i>Feedback Alpha Test</i>	117
Tabel 4.12 Hasil Perbaikan-Pengembangan Komponen Permainan.....	121
Tabel 4.13 Analisa Hasil Kuesioner <i>Board Game</i>	140
Tabel 4.14 Data Pemain <i>Beta Test</i>	145
Tabel 4.15 Analisa Desain Komponen <i>Board Game</i>	146
Tabel 4.16 Visualisasi Sebelum-Sedudah Perbaikan	149
Tabel 4.17 Analisa Desain Media Sekunder	150
Tabel 4.18 Anggaran.....	152



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Permainan Igo	8
Gambar 2.2 <i>Ticket to Ride</i>	9
Gambar 2.3 Ludo	9
Gambar 2.4 <i>Monopoly</i>	10
Gambar 2.5 <i>The Brainiac Game</i>	10
Gambar 2.6 <i>Scrabble Classic Board Game</i>	11
Gambar 2.7 <i>Wingspan Board Game</i>	12
Gambar 2.8 Mekanisme <i>Concept Board Game</i>	13
Gambar 2.9 Contoh Tampilan <i>Board Game</i>	13
Gambar 2.10 Contoh Area Permainan <i>Board Game</i>	14
Gambar 2.11 Contoh Pola Permainan.....	15
Gambar 2.12 Dadu	15
Gambar 2.13 Contoh Token Permainan.....	15
Gambar 2.14 Kartu Permainan.....	16
Gambar 2.15 Contoh Kartu Aksi Permainan	16
Gambar 2.16 Contoh Format Desain Majalah	19
Gambar 2.17 <i>Symmetrical & Asymmetrical Balance</i>	19
Gambar 2.18 Contoh Format Desain Majalah	20
Gambar 2.19 Contoh <i>Rhythm UNO Card</i>	20
Gambar 2.20 Contoh Penerapan <i>Laws of Perceptual Organization</i>	21
Gambar 2.21 Tekstur Media Informasi Kecantikan.....	22
Gambar 2.22 <i>Monochromatic Color</i>	23
Gambar 2.23 <i>Complementary Color Wheel</i>	23
Gambar 2.24 <i>Analogous Color Wheel</i>	23
Gambar 2.25 <i>Triadic Color Wheel</i>	24
Gambar 2.26 <i>Split Complementar Color Wheel</i>	24
Gambar 2.27 <i>Tetradic Color Wheel</i>	24
Gambar 2.28 Contoh <i>Single-Coloumn grid</i>	26
Gambar 2.29 Contoh <i>Multicolouom grid I</i>	26
Gambar 2.30 Contoh <i>Multicolouom grid II</i>	27
Gambar 2.31 Perbancangan <i>Hue, Saturation</i> dan <i>Value</i>	28
Gambar 2.32 Anatomi Tipografi.....	28
Gambar 2.33 Jenis Tipografi.....	29
Gambar 2.34 Bagan Tipe Pola Komunikasi Keluarga	31
Gambar 4.1 Wawancara dengan Ani Suriani dan Diah Hadiani.....	55
Gambar 4.2 Wawancara dengan Septi Putri	59
Gambar 4.3 Usia Responden Orang Tua.....	60
Gambar 4.4 Pengetahuan orang tua tentang pola komunikasi keluarga	60
Gambar 4.5 Intensitas orang tua meluangkan waktu bersama keluarga	61
Gambar 4.6 Tanggapan Orang Tua Terhadap Permasalahan Anak.....	61

Gambar 4.7 Hambatan Komunikasi Keluarga: Orang Tua.....	62
Gambar 4.8 Intensitas Orang Tua Mendukung Anak	62
Gambar 4.9 Usia Responden Remaja.....	63
Gambar 4.10 Pengetahuan Remaja tentang pola komunikasi keluarga	63
Gambar 4.11 Intensitas Kenyamanan Anak Bicara Masalah Pada Orang Tua.....	64
Gambar 4.12 Intensitas Dukungan Emosional Remaja dari Orang Tua	64
Gambar 4.13 Perasaan Remaja Saat Berkomunikasi dengan Orang Tua	65
Gambar 4.14 Dokumentasi FGD Orang Tua	68
Gambar 4.15 Dokumentasi FGD Remaja	71
Gambar 4.16 Dixit <i>Board Game</i>	72
Gambar 4.17 Concept <i>Board Game</i>	74
Gambar 4.18 <i>The Ungame Board Game</i>	76
Gambar 4.19 <i>One Night Ultimate Werewolf</i>	78
Gambar 4.20 Pola Komunikasi Keluarga <i>Mindmapping</i>	81
Gambar 4.21 <i>Empathy Map</i> Orang Tua	82
Gambar 4.22 <i>Empathy Map</i> Remaja	83
Gambar 4.23 Persona Asih Wulandari.....	85
Gambar 4.24 Persona Erwin Visaka	86
Gambar 4.25 Persona Cindy Adimara	88
Gambar 4.26 Persona Parviz Atlanta	89
Gambar 4.27 <i>Moodboard</i>	91
Gambar 4.28 Referensi Visual	92
Gambar 4.29 Perancangan Mekanik Permainan	93
Gambar 4.30 Quicksand <i>Typeface</i>	99
Gambar 4.31 Rustic Barn <i>Typeface</i>	100
Gambar 4.32 Perancangan Karakter Keluarga.....	102
Gambar 4.33 Perancangan Sketsa Papan Skenario	105
Gambar 4.34 Perancangan Sketsa Papan Koneksi.....	105
Gambar 4.35 Perancangan Sketsa Kartu <i>Reconnect</i> dan <i>Twist</i>	106
Gambar 4.36 Perancangan Sketsa Koin Nilai Keluarga	107
Gambar 4.37 Perancangan Sketsa <i>Rulebook</i>	107
Gambar 4.38 Mekanisme Permainan Tahap Awal	115
Gambar 4.39 Perencanaan Board Game dengan benang	116
Gambar 4.40 Perencanaan Board Game Sebelum <i>Alpha Test</i>	117
Gambar 4.41 Sketsa Logo	124
Gambar 4.42 Finalisasi Logo	124
Gambar 4.43 <i>Connection Board</i> Sebelum Perbaikan	125
Gambar 4.44 <i>Connection Board</i> Sesudah Perbaikan	126
Gambar 4.45 <i>Reconnect & Twist Card</i> Sebelum Perbaikan	127
Gambar 4.46 Sketsa Desain Kartu	127
Gambar 4.47 Finalisasi Desain Kartu	128
Gambar 4.48 Sketsa Karakter	128
Gambar 4.49 Desain Karakter Sebelum Perbaikan.....	129

Gambar 4.50 Finalisasi Desain Karakter	130
Gambar 4.51 Sketsa Desain <i>Letter of Connection</i>	131
Gambar 4.52 <i>Prototype</i> Desain <i>Letter of Connection</i>	131
Gambar 4.53 Finalisasi Desain <i>Letter of Connection</i>	131
Gambar 4.54 Finalisasi Desain <i>Letter of Connection: Letter L</i>	132
Gambar 4.55 Finalisasi Desain <i>Letter of Connection: Letter C</i>	132
Gambar 4.56 <i>Value Coins</i> Sebelum Perbaikan	133
Gambar 4.57 <i>Value Coins</i> Setelah Perbaikan	133
Gambar 4.58 <i>Rulebook</i> Sebelum Perbaikan	134
Gambar 4.59 <i>Rulebook</i> Setelah Perbaikan	135
Gambar 4.60 Desain Kemasan <i>Board Game Reconnected the Red Strings</i>	136
Gambar 4.61 <i>Flowchart Reconnected the Red Strings</i>	137
Gambar 4.62 Dokumentasi <i>Alpha Test: Prototype Day</i>	143
Gambar 4.63 Dokumentasi <i>Beta Test: Target Audiens</i>	144



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	164
Lampiran Form Bimbingan Tugas Akhir.....	165
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	167
Lampiran Kuesioner Target Audiens Pola Komunikasi Keluarga.....	182
Lampiran Kuesioner <i>Sample Visual</i>	199
Lampiran Kuesioner <i>Alpha Test</i>	202
Lampiran Surat Pengantar Wawancara Narasumber	212
Lampiran Transkrip Wawancara Ahli.....	213
Lampiran Transkrip FGD Orang Tua	242
Lampiran Transkrip FGD Remaja	261
Lampiran Dokumentasi Proses Perancangan Penelitian.....	277

