

**PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKASI UNTUK
MENGURANGI PENGGUNAAN *VERBAL FILLER***



LAPORAN TUGAS AKHIR

Yoel Agustinus Hendrawan Mongtantio
00000053842

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

**PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKASI UNTUK
MENGURANGI PENGGUNAAN *VERBAL FILLER***



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Yoel Agustinus Hendrawan Mongtantio

00000053842

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Yoel Agustinus Hendrawan Mongtantio

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053842

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 EDUKASI UNTUK MENGURANGI PENGGUNAAN VERBAL FILLER

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan 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, 13 Desember 2024



(Yoel Agustinus Hendrawan Mongtantio)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKASI UNTUK
MENGURANGI PENGGUNAAN *VERBAL FILLER***

Oleh

Nama Lengkap : Yoel Agustinus Hendrawan M
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053842
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

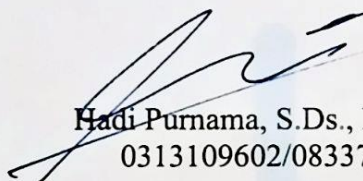
Telah diujikan pada hari Senin, 6 Januari 2025

Pukul 14.30 s.d. 15.15 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

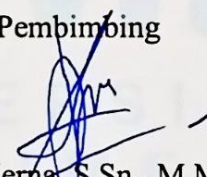
Ketua Sidang


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

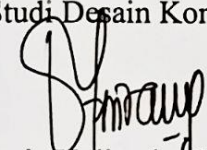
Penguji


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

Pembimbing


Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/081472

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 : Yoel Agustinus Hendrawan Mongtantio
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053842
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *BOARD GAME*
EDUKASI UNTUK MENGURANGI
PENGUNAAN *VERBAL FILLER*

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, 13 Desember 2024


(Yoel Agustinus Hendrawan Mongtantio)

* 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

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tugas akhir disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Desain di Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, laporan ini juga menjadi bentuk dokumentasi keseluruhan proses yang telah penulis jalani dalam merancang dan mengembangkan karya berbentuk *Board Game*.

Selama proses penyusunan dan perancangan ini, penulis telah mendapatkan banyak pengetahuan baru serta pengalaman berharga, baik dari segi teknik desain maupun pengembangan diri, khususnya dalam hal manajemen waktu dan kerja keras. Penulis berharap pengalaman ini bisa bermanfaat bagi penulis di masa mendatang, baik secara profesional maupun pribadi.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik, yaitu:

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. Lia Herna, S.Sn., M.M, selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Dyan Rachmatullah, dan Warhamni Dewi, selaku narasumber wawancara yang telah berkontribusi dalam perancangan tugas akhir ini.
7. Irene, Tania, Ricky, Ditha, Venny, dan teman-teman lainnya yang telah memberikan dukungan selama perancangan tugas akhir ini.

8. Responden kuisioner dan FGD yang telah meluangkan waktu untuk ikut serta membantu dalam perancangan tugas akhir.
9. Para peserta *alpha* dan *beta test* yang sudah meluangkan waktu untuk menguji coba hasil perancangan dan membantu penulis mengembangkan perancangan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi masyarakat di kemudian hari, selain itu penulis juga berharap agar laporan tugas akhir ini dapat berguna untuk menjadi referensi kepada penulis lainnya yang ingin mengangkat topik yang serupa

Tangerang, 13 Desember 2024



(Yoel Agustinus Hendrawan Mongtantio)



PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKASI UNTUK MENGURANGI PENGGUNAAN *VERBAL FILLER*

(Yoel Agustinus Hendrawan Mongtantio)

ABSTRAK

Kemampuan berbicara di depan umum merupakan keterampilan penting yang digunakan dalam berbagai aspek kehidupan, baik personal maupun profesional. Namun, banyak orang mengalami kecemasan saat berbicara di depan umum terutama ketika menjadi fokus dari perhatian, fenomena tersebut dapat berkembang menjadi *Social Anxiety Disorder* (SAD) jika tidak ditangani dengan baik. Salah satu faktor penyebab kecemasan ini adalah penggunaan *verbal filler* seperti "um" dan "uh," yang dapat menurunkan kredibilitas pembicara. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *board game* edukatif sebagai solusi untuk membantu mengurangi penggunaan *verbal filler* dan meningkatkan keterampilan berbicara di depan umum, khususnya pada remaja akhir berusia 17 hingga 22 tahun. Metode yang digunakan adalah pendekatan *Design Thinking* dan *Mechanics, Dynamics, & Aesthetics* (MDA), dengan pengembangan *board game* interaktif yang mendorong partisipasi aktif dan komunikasi antar pemain. Hasil perancangan menunjukkan bahwa *board game* ini dapat menjadi alat efektif dalam melatih keterampilan berbicara secara menyenangkan, sekaligus meningkatkan rasa percaya diri dan mengurangi kecemasan saat berbicara. Oleh karena itu, *board game* edukatif ini merupakan langkah strategis dalam membantu individu mengembangkan keterampilan komunikasi yang dibutuhkan di dunia akademis dan profesional.

Kata kunci: *Board Game*, *Verbal Filler*, *Social Anxiety Disorder*, Remaja Akhir

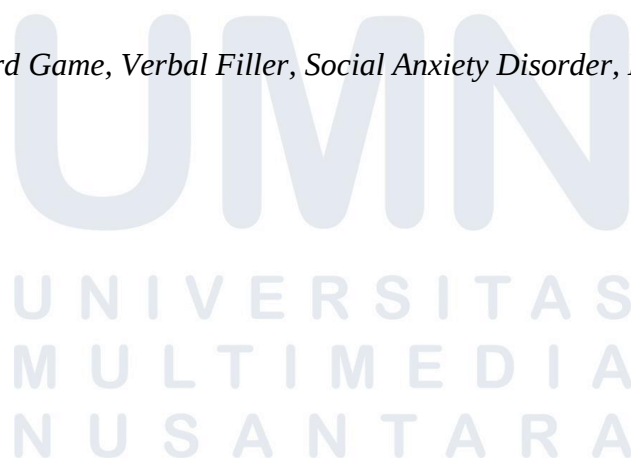
PERANCANGAN BOARD GAME EDUKASI UNTUK MENGURANGI PENGGUNAAN *VERBAL FILLER*

(Yoel Agustinus Hendrawan Mongtantio)

ABSTRACT (English)

Public speaking is an important skill used in various aspects of life, both personal and professional. However, many people experience anxiety when speaking in public, especially when they are being the focus of attention, this phenomenon can develop into Social Anxiety Disorder (SAD) if not handled properly. One factor that causing this anxiety is the use of verbal fillers such as "um" and "uh", which can degrade the speaker's credibility. The study aims to design educational board games as a solution to help reduce the use of verbal fillers and improve public speaking skills, especially in late teens aged 17 to 22. The method used is Design Thinking and Mechanics, Dynamics, & Aesthetics (MDA) approach, with the development of interactive board games that encourage active participation and communication between players. The design results show that board games can be an effective tool in practicing speaking skills pleasantly, while increasing confidence and reducing anxiety when speaking. Therefore, this educational board game is a strategic step in helping individuals develop the communication skills needed in the academic and professional world.

Keywords: Board Game, Verbal Filler, Social Anxiety Disorder, Late Teens



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English).....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Board Game.....	5
2.1.1 Prinsip Gamifikasi	5
2.1.2 Jenis Boardgame	6
2.1.3 Elemen Board Games	7
2.1.4 Board Games Artwork.....	9
2.1.5 Manfaat Board Game	30
2.2 Verbal Filler	30
2.2.1 Penyebab Verbal Filler.....	31
2.2.2 Jenis Verbal Filler.....	31
2.2.3 Dampak Verbal Filler.....	32
2.3 Penelitian yang Relevan.....	32
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	36
3.1 Subjek Perancangan	36

3.1.1 Demografis	36
3.1.2 Geografis	37
3.1.3 Psikografis	37
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	38
3.2.1 <i>Empathize</i>	38
3.2.2 <i>Define</i>	38
3.2.3 <i>Ideate</i>	38
3.2.4 <i>Prototype</i>	39
3.2.5 <i>Testing</i>	40
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	40
3.3.1 <i>In-depth Interview</i>	40
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	43
3.3.3 Kuesioner	45
3.3.4 Studi Eksisting	47
3.3.5 Studi Referensi	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	50
4.1 Hasil Perancangan	50
4.1.1 <i>Empathize</i>	50
4.1.2 <i>Define</i>	79
4.1.3 <i>Ideate</i>	80
4.1.4 <i>Prototype</i>	89
4.1.5 <i>Test</i>	111
4.1.6 Kesimpulan Perancangan	111
4.2 Pembahasan Perancangan	112
4.2.1 Analisis <i>Market Validation/ Beta Test</i>	112
4.2.2 Analisis Desain Logo	116
4.2.3 Analisis Desain Kartu Utama	117
4.2.4 Analisis Desain Kartu Peraturan	118
4.2.5 Analisis Desain Kartu Karakter	119
4.2.6 Analisis Desain Kartu Topik	119
4.2.7 Analisis Desain Kartu Bonus	120
4.2.8 Analisis Desain Koin	121

4.2.9 Analisis Desain <i>Packaging</i>	122
4.2.10 Analisis Desain <i>Rulebook</i>	123
4.2.11 Analisis Desain <i>Keychain</i>	123
4.2.12 Analisis Desain Stiker	124
4.2.13 Analisis Desain <i>Instagram Ads</i>	125
4.2.14 Analisis Desain Poster	126
4.2.15 Anggaran	126
BAB V PENUTUP	129
5.1 Simpulan	129
5.2 Saran	129
5.2.1 Manfaat Praktis	130
5.2.2 Manfaat Teoritis	130
DAFTAR PUSTAKA	132
LAMPIRAN	136



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	33
Tabel 3.1 Pertanyaan Kuesioner	45
Tabel 4.1 Analisa Wawancara <i>Board Game Designer</i>	51
Tabel 4.2 Analisa Wawancara <i>Public Speaker</i>	57
Tabel 4.3 Analisa Hasil FGD.....	61
Tabel 4.4 Tingkat Penggunaan <i>Verbal Filler</i>	65
Tabel 4.5 Persentase <i>Verbal Filler</i> Sudah Menjadi Kebiasaan.....	66
Tabel 4.6 Persentase <i>Verbal Filler</i> Berdampak Negatif	66
Tabel 4.7 Tingkat Kepentingan Untuk Mengurangi <i>Verbal Filler</i>	66
Tabel 4.8 Daftar Penyebab <i>Verbal Filler</i>	67
Tabel 4.9 Dampak Penggunaan <i>Verbal Filler</i> yang Berlebihan	68
Tabel 4.10 Pengaruh <i>Verbal Filler</i> terhadap Kemampuan Komunikasi.....	69
Tabel 4.11 Pengalaman Buruk Berbicara Memicu Kecemasan Sosial.....	70
Tabel 4.12 Cara Mengatasi <i>Verbal Filler</i>	70
Tabel 4.13 Analisa SWOT Permainan <i>You Can't Say Umm</i>	75
Tabel 4.14 Analisa SWOT Permainan <i>Here to Slay</i>	77
Tabel 4.15 Analisa SWOT Permainan Kata Emak	79
Tabel 4.16 Proses Perancangan Ilustrasi Kartu Karakter.....	97
Tabel 4.17 Proses Perancangan Ilustrasi Kartu Topik	99
Tabel 4.18 Komponen Kartu.....	102
Tabel 4.19 Analisa Hasil Kuesioner <i>Beta Test Section 1</i>	113
Tabel 4.20 Analisa Hasil Kuesioner <i>Beta Test Section 2</i>	114
Tabel 4.21 Analisa Hasil Kuesioner <i>Beta Test Section 3</i>	115
Tabel 4.22 Tabel Anggaran <i>Board Game</i> “Cerita untuk Raja”	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Permainan <i>Scrabble</i>	6
Gambar 2.2 Permainan Kata Emak.....	7
Gambar 2.3 Permainan <i>Exploding Kitten</i>	7
Gambar 2.4 Ilustrasi dalam <i>Board Game Towers of The Sun</i>	10
Gambar 2.5 Contoh Ilustrasi Kartun	10
Gambar 2.6 Contoh Ilustrasi Dekoratif.....	11
Gambar 2.7 Contoh Ilustrasi Karikatur.....	11
Gambar 2.8 Contoh Ilustrasi Khayalan.....	12
Gambar 2.9 Contoh Ilustrasi Naturalis.....	12
Gambar 2.10 Contoh Ilustrasi Cerita Bergambar.....	13
Gambar 2.11 Contoh Ilustrasi Buku Pelajaran.....	13
Gambar 2.12 Identitas Logo dari <i>Game Cat Busters</i>	14
Gambar 2.13 <i>Legibility</i>	14
Gambar 2.14 <i>Readability</i>	15
Gambar 2.15 <i>Visibility</i>	15
Gambar 2.16 <i>Clarity</i>	16
Gambar 2.17 <i>Typeface Garamond</i>	16
Gambar 2.18 <i>Typeface Jenis Transitional</i>	17
Gambar 2.19 <i>Typeface Bodoni</i>	17
Gambar 2.20 <i>Typeface Bodoni</i>	18
Gambar 2.21 <i>Typeface Jenis Sans Serif</i>	18
Gambar 2.22 <i>Typeface Jenis Decorative</i>	18
Gambar 2.23 <i>Icon Dadu</i>	19
Gambar 2.24 Indeks Tengkorak.....	19
Gambar 2.25 Simbol Faksi dari <i>Board Game Coup Reformation</i>	20
Gambar 2.26 Packaging <i>Board Game Halli Galli</i>	20
Gambar 2.27 Warna RGB	21
Gambar 2.28 Warna CMYK	22
Gambar 2.29 <i>Hue</i>	22
Gambar 2.30 <i>Saturation</i>	23
Gambar 2.31 <i>Value</i>	23
Gambar 2.32 Warna Coklat.....	24
Gambar 2.33 Warna Kuning	24
Gambar 2.34 Warna Merah.....	25
Gambar 2.35 Contoh <i>Layout</i>	25
Gambar 2.36 <i>Unity</i>	26
Gambar 2.37 <i>Balance</i>	26
Gambar 2.38 <i>Proportion</i>	27
Gambar 2.39 <i>Rhythm</i>	27
Gambar 2.40 <i>Center of Interest</i>	28

Gambar 2.41 <i>Contrast</i>	28
Gambar 2.42 <i>Modular Grid</i>	29
Gambar 2.43 <i>Multi Column Grid</i>	29
Gambar 2.44 <i>Single Column Grid</i>	30
Gambar 3.1 Permainan <i>You Can't Say Umm</i>	47
Gambar 3.2 Permainan <i>Here to Slay</i>	48
Gambar 3.3 Permainan Kata Emak.....	49
Gambar 4.1 Mekanika Permainan <i>You Can't Say Umm</i>	74
Gambar 4.2 Komponen Permainan <i>You Can't Say Umm</i>	74
Gambar 4.3 Komponen Permainan <i>Here to Slay</i>	76
Gambar 4.4 Kartu Karakter <i>Here to Slay</i>	76
Gambar 4.5 Permainan Kata Emak.....	78
Gambar 4.6 Dinamika Permainan Kata Emak	78
Gambar 4.7 Persona	79
Gambar 4.8 <i>Mindmap</i>	80
Gambar 4.9 <i>Moodboard</i>	83
Gambar 4.10 <i>Stylescapes</i>	84
Gambar 4.11 Warna	85
Gambar 4.12 Warna 3B2F14	85
Gambar 4.13 Warna Coklat.....	86
Gambar 4.14 Warna Kuning	86
Gambar 4.15 Warna Merah.....	86
Gambar 4.16 <i>Typeface</i> Comicy.....	87
Gambar 4.17 <i>Typeface</i> Fredoka	87
Gambar 4.18 <i>Typeface</i> Satyr.....	88
Gambar 4.19 <i>Typeface</i> Kefa.....	88
Gambar 4.20 <i>Typeface</i> Jack Armstrong BB.....	89
Gambar 4.21 Peraturan Kartu Utama.....	90
Gambar 4.22 Peraturan Kartu Utama.....	90
Gambar 4.23 Koin Silver & Emas	91
Gambar 4.24 <i>Paper Prototype</i>	92
Gambar 4.25 Proses Logo “Cerita untuk Raja”	93
Gambar 4.26 <i>Paper Prototype</i> Kartu Utama.....	94
Gambar 4.27 Proses Finalisasi Kartu Utama	94
Gambar 4.28 <i>Paper Prototype</i> Kartu Peraturan.....	95
Gambar 4.29 Proses Finalisasi Kartu Peraturan.....	95
Gambar 4.30 <i>Paper Prototype</i> Kartu Karakter	96
Gambar 4.31 Sketsa <i>Template</i> Kartu	96
Gambar 4.32 <i>Paper Prototype</i> Kartu Topik.....	98
Gambar 4.33 Proses Perancangan Kartu Topik	99
Gambar 4.34 <i>Paper Prototype</i> Kartu Bonus	101
Gambar 4.35 Proses Perancangan Kartu Bonus.....	102
Gambar 4.36 <i>Paper Prototype</i> Koin	104

Gambar 4.37 Proses Perancangan Koin Emas	104
Gambar 4.38 Proses Perancangan Koin Silver	104
Gambar 4.39 Hasil Cetak Koin	105
Gambar 4.40 Uji Coba <i>Material Packaging</i>	105
Gambar 4.41 Proses Perancangan <i>Packaging</i>	106
Gambar 4.42 <i>Packaging</i> Dalam	106
Gambar 4.43 Hasil <i>Final Packaging Board Game</i>	107
Gambar 4.44 <i>Grid Rulebook</i>	107
Gambar 4.45 <i>Rulebook Final</i>	108
Gambar 4.46 <i>Keychain</i>	108
Gambar 4.47 Stiker	109
Gambar 4.48 <i>Instagram Ads</i>	110
Gambar 4.49 Poster	110
Gambar 4.50 <i>Alpha Test</i>	111
Gambar 4.51 <i>Logo Final</i>	117
Gambar 4.52 Kartu Utama	117
Gambar 4.53 Kartu Peraturan	118
Gambar 4.54 Kartu Karakter	119
Gambar 4.55 Kartu Topik	120
Gambar 4.56 Kartu Bonus	121
Gambar 4.57 Koin Emas & Silver	121
Gambar 4.58 <i>Packaging Final</i>	122
Gambar 4.59 <i>Rulebook</i> Depan & Belakang	123
Gambar 4.60 <i>Keychain</i> Karakter	124
Gambar 4.61 Stiker Karakter	125
Gambar 4.62 <i>Instagram Ads</i>	125
Gambar 4.63 Poster	126

UMIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	136
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	137
Lampiran Transkrip Wawancara Pertama.....	139
Lampiran Transkrip Wawancara Kedua	149
Lampiran Transkrip FGD.....	157
Lampiran Dokumentasi Wawancara Pertama.....	168
Lampiran Dokumentasi Wawancara Kedua.....	169
Lampiran Dokumentasi FGD.....	169
Lampiran Hasil Kuesioner	170

