

**PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK PENGENALAN
GERD ANXIETY PADA DEWASA AWAL**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Tania Adeline
00000053901**

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

**PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK PENGENALAN
GERD ANXIETY PADA DEWASA AWAL**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain

Tania Adeline

00000053901

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Tania Adeline

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053901

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 UNTUK PENGENALAN GERD
ANXIETY PADA DEWASA AWAL**

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, 16 Desember 2024



(Tania Adeline)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK PENGENALAN *GERD*
ANXIETY PADA DEWASA AWAL**

Oleh

Nama Lengkap : Tania Adeline
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053901
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

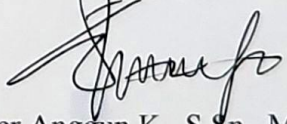
Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Januari 2025
Pukul 13.00 s.d. 13.45 WIB dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



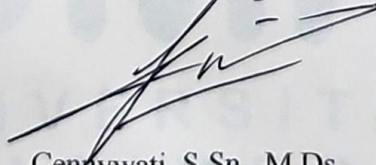
Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/042750

Penguji



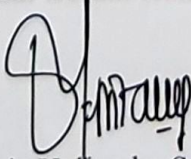
Ester Anggun K., S.Sn., M.Ds.
0325039401/077724

Pembimbing



Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/071277

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 : Tania Adeline
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053901
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK
PENGENALAN *GERD ANXIETY* PADA
DEWASA AWAL

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, 16 Desember 2024



(Tania Adeline)

* 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 syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena rahmat dan berkat-Nya, tugas akhir berjudul “Perancangan *Board Game* untuk Pengenalan *GERD Anxiety* pada Dewasa Awal” dapat diselesaikan. Tujuan perancangan tugas akhir ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan tentang *GERD Anxiety* agar dapat melakukan pencegahan terjadinya *GERD Anxiety* pada dewasa awal melalui sebuah *board game*.

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. Cennywati, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds., selaku penguji pra-sidang yang memberikan masukan untuk pengembangan perancangan kedepannya.
6. Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds., selaku ketua pra-sidang yang memimpin dari awal hingga akhir berjalannya pra-sidang.
7. Ester Anggun K., S.Sn., M.Ds., selaku dosen penguji sidang akhir yang memberi masukan untuk memaksimalkan hasil dari tugas akhir.
8. Adhreza Brahma, M.Ds., selaku ketua sidang akhir yang memimpin dari awal hingga akhir berjalannya sidang serta memberikan masukan untuk tugas akhir.
9. dr. Delia Anastasia Tirtadjaja, Sp. PD., sebagai dokter spesialis ilmu penyakit dalam yang telah meluangkan waktu menjadi narasumber dalam wawancara topik *GERD Anxiety* dari sudut pandang kesehatan fisik.
10. dr. Aminah Ahmad Alaydrus, Sp.KJ., sebagai psikiater umum yang telah meluangkan waktu menjadi narasumber dalam wawancara topik *GERD Anxiety* dari sudut pandang kesehatan psikis.

11. Ryan Sucipto, sebagai ahli *board game* yang telah memberikan masukan yang membangun untuk perancangan media.
12. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
13. Teman-teman saya yang telah memberikan dukungan emosional kepada penulis.

Penulis berharap semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat kepada penulis dan juga kepada pembacanya, serta dapat membantu sebagai sumber informasi dan motivasi bagi para pembaca. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan sangat berharga bagi penulis

Tangerang, 16 Desember 2024



(Tania Adeline)



PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK PENGENALAN

GERD ANXIETY PADA DEWASA AWAL

(Tania Adeline)

ABSTRAK

GERD Anxiety adalah gangguan pencernaan yang dipicu oleh kecemasan, menyebabkan asam lambung naik ke kerongkongan dan mengganggu kualitas hidup penderitanya. Minimnya pemahaman masyarakat, terutama pada dewasa awal yang berada dalam usia produktif dengan banyak kegiatan, membuat mereka rentan mengalami kecemasan dan meningkatkan risiko ketidakseimbangan kesehatan fisik serta mental. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media informasi interaktif berupa board game yang membantu meningkatkan pemahaman tentang *GERD Anxiety* pada dewasa awal berusia 18–24 tahun. Metode yang digunakan adalah *Playcentric*, yang terdiri dari tahapan *ideation*, *prototyping*, *playtesting*, dan *evaluation*. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, kuesioner, dan *Focus Group Discussion (FGD)*. Salah satu kendala yang dihadapi dewasa awal dalam mengenali *GERD Anxiety* adalah kurangnya media edukasi yang interaktif dan menarik. Oleh karena itu, penulis merancang *board game* yang menghadirkan informasi tentang *GERD Anxiety* dengan cara yang sesuai dengan preferensi target audiens. *Board game* ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dewasa awal akan pentingnya pencegahan dan penanganan *GERD Anxiety* dengan lebih mudah dipahami.

Kata kunci: *GERD Anxiety*, Dewasa Awal, *Board Game*

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

DESIGNING A BOARD GAME FOR INTRODUCING GERD ANXIETY TO EARLY ADULTHOOD

(Tania Adeline)

ABSTRACT (English)

GERD Anxiety is a digestive disorder triggered by anxiety, causing stomach acid to rise into the esophagus and affecting the quality of life of those who experience it. A lack of understanding, particularly among young adults in their productive years with busy schedules, makes them more susceptible to anxiety and increases the risk of physical and mental health imbalances. This study aims to design an interactive informational medium in the form of a board game to help increase awareness and understanding of GERD Anxiety among young adults aged 18–24. The design method used is Playcentric, consisting of the stages of ideation, prototyping, playtesting, and evaluation. Data collection was conducted through interviews, questionnaires, and Focus Group Discussions (FGD). One of the challenges faced by young adults in recognizing GERD Anxiety is the lack of engaging and interactive educational media. Therefore, the author designed a board game that presents information about GERD Anxiety in a way that aligns with the preferences of the target audience. This board game is expected to raise awareness among young adults about the importance of prevention and management of GERD Anxiety in an easily comprehensible manner.

Keywords: GERD Anxiety, Young Adults, Board Game

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 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	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
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Informasi.....	5
2.1.1 Manfaat Media Informasi	5
2.1.2 Jenis Media Informasi	5
2.1.2.1 <i>Interactive Information Design</i>	6
2.2 Board Game.....	6
2.2.1 Elemen Board Game.....	7
2.2.2 Komponen Board Game.....	8
2.2.3 Jenis Board Game	12
2.2.4 Mekanisme Board Game	17
2.2.5 Manfaat Board Game	19
2.3 GERD Anxiety	20
2.3.1 Hubungan Antara GERD dengan Anxiety	21
2.3.2 Penyebab GERD Anxiety	22
2.3.3 Gejala GERD Anxiety.....	23

2.3.4 Dampak <i>GERD Anxiety</i>	25
2.3.5 Pencegahan <i>GERD Anxiety</i>	25
2.3.6 Penanganan <i>GERD Anxiety</i>	26
2.4 Elemen dan Prinsip Desain pada <i>Board Game</i>	27
2.4.1 Tipografi	27
2.4.2 Grid pada Layout.....	28
2.4.3 Ilustrasi	30
2.4.4 Warna.....	31
2.5 Penelitian yang Relevan.....	32
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	36
3.1 Subjek Perancangan	36
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	37
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	41
3.3.1 Wawancara	41
3.3.2 Kuesioner	46
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	50
4.1 Hasil Perancangan	50
4.1.1 Hasil dan Pengelolaan Data	50
4.1.2 <i>Ideation</i>	79
4.1.3 <i>Prototyping</i>	95
4.1.4 <i>Playtesting</i>	114
4.1.5 <i>Evaluation</i>	121
4.2 Pembahasan Perancangan.....	122
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	122
4.2.2 Analisis Logo	127
4.2.3 Analisis Karakter	128
4.2.4 Analisis <i>Board Game</i>	133
4.2.5 Analisis Poster	141
4.2.6 Analisis <i>Instagram Feeds</i>	142
4.2.7 Analisis Merchandise	144
4.2.8 <i>Budgeting</i>	145

BAB V PENUTUP	147
5.1 Simpulan	147
5.2 Saran	148
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN	xxi



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	32
Tabel 4.1 Intensitas Kecemasan Responden	61
Tabel 4.2 Intensitas Pengetahuan Responden Terhadap <i>GERD Anxiety</i>	63
Tabel 4.3 Faktor Pertimbangan Responden dalam Menggunakan Media	67
Tabel 4.4 Analisa SWOT <i>Board Game Pandemic</i>	72
Tabel 4.5 Analisa SWOT <i>Board Game Exploding Kittens</i>	74
Tabel 4.6 Analisa SWOT <i>Board Game Side Effects</i>	76
Tabel 4.7 Analisa SWOT <i>Board Game Goody Gut Trail</i>	77
Tabel 4.8 Strategi Perancangan Desain.....	93
Tabel 4.9 Hasil Kuesioner Konten <i>Alpha Test</i>	115
Tabel 4.10 Hasil Kuesiner Visual <i>Alpha Test</i>	116
Tabel 4.11 Hasil Kuesiner Media <i>Alpha Test</i>	119
Tabel 4.12 <i>Budgeting</i>	145



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen Dadu	8
Gambar 2.2 Komponen Kartu	9
Gambar 2.3 Komponen Pion.....	9
Gambar 2.4 Komponen Papan	10
Gambar 2.5 Komponen Ubin	10
Gambar 2.6 Komponen Mata Uang	10
Gambar 2.7 Komponen Sumber Daya	11
Gambar 2.8 Komponen Alat	11
Gambar 2.9 Komponen Waktu	11
Gambar 2.10 Komponen Token.....	12
Gambar 2.11 Komponen Properti	12
Gambar 2.12 <i>Board Game</i> Catur	13
Gambar 2.13 <i>Board Game The Settlers of Catan</i>	13
Gambar 2.14 <i>Board Game</i> Ludo.....	14
Gambar 2.15 <i>Board Game</i> Pandemic	14
Gambar 2.16 <i>Board Game</i> Scrabble	15
Gambar 2.17 <i>Board Game</i> The Resistance	15
Gambar 2.18 <i>Board Game</i> Labyrinth	16
Gambar 2.19 <i>Board Game</i> Agricola.....	16
Gambar 2.20 Perbedaan Asam pada Lambung Normal dengan GERD	20
Gambar 2.21 Esofagus yang Terluka Akibat Produksi Asam.....	21
Gambar 2.22 Mekanisme <i>brain-gut-axis</i>	21
Gambar 2.23 Gejala GERD Anxiety.....	24
Gambar 2.24 Prinsip Tipografi <i>Readability</i>	27
Gambar 2.25 Prinsip Tipografi <i>Legibility</i>	27
Gambar 2.26 Prinsip Tipografi <i>Visibility</i>	28
Gambar 2.27 <i>Manuscript Grid</i>	28
Gambar 2.28 <i>Column Grid</i>	29
Gambar 2.29 <i>Modular Grid</i>	29
Gambar 2.30 <i>Hierarchical Grid</i>	29
Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara dengan Dokter Tasya Tirtadjaja.....	51
Gambar 4.2 Dokumentasi Wawancara dengan Dokter Mia Ahmad.....	55
Gambar 4.3 Dokumentasi Wawancara dengan Ryan Sucipto	58
Gambar 4.4 Jumlah Responden yang Pernah Mendengar GERD Anxiety.....	62
Gambar 4.5 Sumber Responden yang Pernah Mendengar GERD Anxiety.....	62
Gambar 4.6 Uji Pengetahuan Pertama Responden Terhadap GERD Anxiety.....	64
Gambar 4.7 Uji Pengetahuan Kedua Responden Terhadap GERD Anxiety	64
Gambar 4.8 Ketertarikan Responden Media Informasi GERD Anxiety.....	65
Gambar 4.9 Media yang Digunakan Responden Untuk Mengurangi Cemas.....	66
Gambar 4.10 Preferensi Responden Untuk Media Informasi Belajar	66
Gambar 4.11 Dokumentasi <i>Focus Group Discussion</i>	68
Gambar 4.12 <i>Board Game</i> Pandemic	72

Gambar 4.13 <i>Board Game Exploding Kittens</i>	73
Gambar 4.14 <i>Board Game Side Effects</i>	75
Gambar 4.15 <i>Board Game Goody Gut Trail</i>	77
Gambar 4.16 <i>Mind Map Perancangan Board Game Pengenalan GERD Anxiety</i> .	79
Gambar 4.17 <i>Alternatif Big Idea</i>	80
Gambar 4.18 <i>Tone of Voice</i>	82
Gambar 4.19 <i>Moodboard</i>	83
Gambar 4.20 <i>Reference Board</i>	83
Gambar 4.21 <i>Typeface Sink</i>	84
Gambar 4.22 <i>Typeface Gotham</i>	84
Gambar 4.23 <i>Primary Color Palette</i>	85
Gambar 4.24 <i>Secondary Color Palette</i>	85
Gambar 4.25 <i>Information Architecture</i>	86
Gambar 4.26 <i>Flowchart</i>	87
Gambar 4.27 <i>Persona Mainstream</i>	88
Gambar 4.28 <i>Persona Extreme</i>	88
Gambar 4.29 <i>User Journey Map</i>	89
Gambar 4.30 <i>Sketsa Awal Board Game</i>	91
Gambar 4.31 <i>Brand Mandatory</i>	93
Gambar 4.32 <i>Paper Prototype</i>	94
Gambar 4.33 <i>Uji Paper Prototype</i>	94
Gambar 4.34 <i>Sketsa Awal Gerdie Journey</i>	97
Gambar 4.35 <i>Digitalisasi Awal Logo Gerdie Journey</i>	97
Gambar 4.36 <i>Karakter Permainan</i>	98
Gambar 4.37 <i>Sketsa Kartu Gejala</i>	99
Gambar 4.38 <i>Digitalisasi Kartu Gejala</i>	100
Gambar 4.39 <i>Sketsa Kartu Penanganan</i>	101
Gambar 4.40 <i>Digitalisasi Kartu Penanganan</i>	102
Gambar 4.41 <i>Digitalisasi Kartu Pemicu di Kartu Penanganan</i>	102
Gambar 4.42 <i>Sketsa Papan</i>	103
Gambar 4.43 <i>Digitalisasi Papan</i>	104
Gambar 4.44 <i>Digitalisasi Kartu Petunjuk Zona</i>	105
Gambar 4.45 <i>Digitalisasi Pion</i>	105
Gambar 4.46 <i>Sketsa Rulebook</i>	106
Gambar 4.47 <i>Digitalisasi Rulebook Bagian Depan</i>	107
Gambar 4.48 <i>Digitalisasi Rulebook Bagian Belakang</i>	107
Gambar 4.49 <i>Sketsa Packaging</i>	108
Gambar 4.50 <i>Digitalisasi Packaging Bagian Depan dan Belakang</i>	109
Gambar 4.51 <i>Digitalisasi Sekat Packaging</i>	109
Gambar 4.52 <i>Sketsa Poster</i>	110
Gambar 4.53 <i>Digitalisasi Poster</i>	111
Gambar 4.54 <i>Digitalisasi Instagram Feeds</i>	112
Gambar 4.55 <i>Digitalisasi Merchandise Bantal</i>	113

Gambar 4.56 Digitalisasi <i>Merchandise</i> Tumbler	113
Gambar 4.57 Digitalisasi <i>Merchandise</i> Gantungan Kunci	114
Gambar 4.58 Pelaksanaan <i>Alpha Test</i>	114
Gambar 4.59 Hasil Revisi Logo <i>Gerdxie Journey</i>	118
Gambar 4.60 Hasil Revisi Kartu Penanganan	118
Gambar 4.61 Hasil Revisi Papan	119
Gambar 4.62 <i>Beta Test</i> Pertama	123
Gambar 4.63 <i>Beta Test</i> Kedua	124
Gambar 4.64 Hasil Revisi <i>Rulebook</i>	126
Gambar 4.65 Analisa Logo <i>Gerdxie Journey</i>	127
Gambar 4.66 Analisa Karakter <i>Gerdxie Journey</i>	128
Gambar 4.67 Analisa Karakter <i>Gerdxie 1</i>	129
Gambar 4.68 Referensi Karakter <i>Gerdxie 1</i>	129
Gambar 4.69 Analisa Karakter <i>Gerdxie 2</i>	129
Gambar 4.70 Referensi Karakter <i>Gerdxie 2</i>	130
Gambar 4.71 Analisa Karakter <i>Gerdxie 3</i>	130
Gambar 4.72 Referensi Karakter <i>Gerdxie 3</i>	131
Gambar 4.73 Analisa Karakter <i>Gerdxie 4</i>	131
Gambar 4.74 Referensi Karakter <i>Gerdxie 4</i>	132
Gambar 4.75 Analisa Karakter <i>Gerdxie 5</i>	132
Gambar 4.76 Analisa Kartu Gejala	133
Gambar 4.77 Analisa Kartu Penanganan	135
Gambar 4.78 Analisa Papan	137
Gambar 4.79 Analisa Pion	137
Gambar 4.80 Analisa <i>Rulebook</i>	138
Gambar 4.81 Analisa <i>Packaging</i>	140
Gambar 4.82 Analisa Poster	141
Gambar 4.83 Analisa <i>Instagram Feeds Row</i> Pertama	142
Gambar 4.84 Analisa <i>Instagram Feeds Row</i> Kedua	143
Gambar 4.85 Analisa <i>Instagram Feeds Row</i> Ketiga	143
Gambar 4.86 Analisa <i>Merchandise</i> Bantal	144
Gambar 4.87 Analisa <i>Merchandise</i> Tumbler	144
Gambar 4.88 Analisa <i>Merchandise</i> Gantungan Kunci	145

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxi
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxvi
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxix
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxxvii
Lampiran Hasil Kuesioner	xxxviii
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xlix
Lampiran Dokumentasi.....	xciv
Lampiran Karya	xcvii

