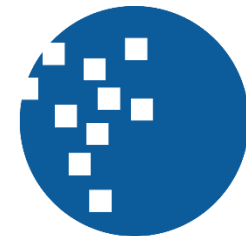


**PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK MENGASAH
KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGAMBIL KEPUTUSAN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

MICHELLE NJIAU

00000057437

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

**PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK MENGASAH
KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGAMBIL KEPUTUSAN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

MICHELLE NJIAU

0000057437

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 : Michelle Njiau
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057437
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan
Magang/ MBKM saya yang berjudul:

PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK MENGASAH KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGAMBIL KEPUTUSAN

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.

Jakarta, 11 Januari 2025



(Michelle Njiau)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK MENGASAH KEMAMPUAN
ANAK DALAM MENGAMBIL KEPUTUSAN**

Oleh

Nama Lengkap : Michelle Njiau
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057437
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

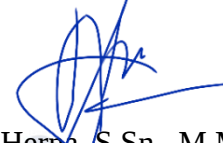
Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Januari 2025
Pukul 11.15 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


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

Penguji


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

Pembimbing


Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/ 039375

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 : Michelle Njiau
Nomor Induk Mahasiswa : 00000057437
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : Perancangan *board game* untuk mengasah kemampuan anak dalam mengambil keputusan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ 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.

Jakarta, 11 Januari 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA


(Michelle Njiau)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Dalam proses penelitian ini, peneliti berterima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan inspirasi. Topik yang diangkat dalam tugas akhir ini adalah Perancangan *board game* untuk mengasah kemampuan anak dalam mengambil Keputusan yang dipilih karena kekhawatiran terhadap dampak anak-anak di masa depan akibat tidak diberikan ruang untuk mengasah kemampuannya sejak kecil. Laporan tugas akhir ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih sedalam-dalamnya 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. Nadia Mahatmi, M. Ds, selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Isa Rachmad Akbar, S.Mb selaku narasumber yang telah memberikan wawasan mendalam mengenai perancangan board game.
6. Suci Rachmayanti M.Psi., selaku narasumber yang telah memberikan wawasan mendalam mengenai pentingnya anak untuk mengambil keputusan.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Para responden kuesioner yang telah membantu dalam pengumpulan data.
9. Teman-teman satu bimbingan yang telah membantu berdiskusi dan memberi semangat dalam pengerjaan tugas akhir ini.

10. Teman teman saya yang telah mensupport dan menemani saya selama mengerjakan tugas akhir ini.

Penulis berharap agar laporan tugas akhir ini bermanfaat dan di terima oleh masyarakat luas. Penulis juga berharap agar laporan tugas akhir ini berguna sebagai sumber refrensi bagi para peneliti yang ingin mengambil topik serupa.

Jakarta, 11 Januari 2025



(Michelle Njiau)



PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK MENGASAH KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGAMBIL KEPUTUSAN

Michelle Njiau

ABSTRAK

Anak-anak menghadapi berbagai keputusan setiap hari, baik yang kecil maupun besar, yang dapat berdampak signifikan pada perkembangan mereka. Kemampuan mengasah pengambilan keputusan anak bukanlah sesuatu yang diperoleh secara instan, melainkan keterampilan yang harus dilatih dan dikembangkan sejak usia dini. Melalui latihan ini, anak tidak hanya belajar untuk membuat pilihan, tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kemandirian. Jika anak tidak dibiasakan untuk mengambil keputusan, mereka berisiko tumbuh menjadi individu yang kurang mandiri dan lebih rentan terhadap perilaku negatif, seperti kenakalan remaja. Hal ini disebabkan oleh ketidakmampuan mereka untuk mempertimbangkan konsekuensi dari tindakan yang diambil. Di sisi lain, anak-anak sering kali menghadapi kesulitan dalam mengambil keputusan akibat kurangnya pengalaman dan kesempatan untuk berlatih. Oleh karena itu, penelitian ini merancang sebuah *board game* yang ditujukan untuk melatih kemampuan mengasah pengambilan keputusan anak usia 7-12 tahun, agar mereka dapat mengembangkan keterampilan ini secara menyenangkan.

Kata kunci: mengasah pengambilan keputusan anak, *board game* , anak usia dini



PERANCANGAN BOARD GAME UNTUK MENGASAH KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGAMBIL KEPUTUSAN

Michelle Njiau

ABSTRACT (English)

Children face various decisions every day, both small and large, that can have a significant impact on their development. The ability to enhance children's decision-making skills is not something that is acquired instantly; rather, it is a skill that must be practiced and developed from an early age. Through this practice, children not only learn to make choices but also cultivate a sense of responsibility and independence. If children are not accustomed to making decisions, they risk growing into individuals who are less independent and more susceptible to negative behaviors, such as juvenile delinquency. This is due to their inability to consider the consequences of their actions. On the other hand, children often struggle with decision-making because of a lack of experience and opportunities to practice. Therefore, this research designs a board game aimed at training the decision-making skills of children aged 7-12 years, so that they can develop these skills in a fun way.

Keywords: honing children's decision making, board game, early childhood



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (<i>English</i>).....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
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	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Board Game</i>	5
2.1.1 <i>Manfaat Board Game</i>	8
2.1.2 <i>Prinsip Board Game</i>	10
2.2 Elemen Desain	12
2.3 Prinsip Desain.....	16
2.4 <i>Grid</i>	19
2.5 Ilustrasi	22
2.5.1 <i>Jenis Ilustrasi</i>	22
2.6 Pengambilan Keputusan.....	26
2.6.1 <i>Jenis jenis keputusan</i>	26
2.6.2 <i>Pengambilan Keputusan Ibu dan Anak</i>	28
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	33

3.1 Subjek Perancangan	33
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	35
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	37
3.3.1 <i>In-depth Interview</i>	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	45
4.1 Hasil Perancangan	45
4.1.1 <i>Inspiration</i>	45
4.1.2 <i>Ideation</i>	73
4.1.3 <i>Implementation</i>	87
4.2 Pembahasan Perancangan	108
4.2.1 <i>Analisis Market Validation/ Beta Test</i>	108
BAB V PENUTUP	122
5.1 Pembahasan Perancangan	122
5.2 Saran	122
DAFTAR PUSTAKA	124
LAMPIRAN	126



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Data Terlibatnya Anak Responden.....	58
Tabel 4.2 Hasil Data Cara Responden Membantu Anaknya.....	58
Tabel 4.3 Hasil Data Faktor Anak Responden Memilih Sendiri	59
Tabel 4.4 Hasil Data Jenis Kesulitan Anak.....	60
Tabel 4.5 Hasil Data Situasi Sulit Bagi Anak.....	60
Tabel 4.6 Tabel Skala Likert Mengenai Pentingnya Melatih	61
Tabel 4.7 Tabel Skala Likert Mengenai Kekhawatiran Orang Tua	61
Tabel 4.8 Tabel Skala Likert Mengenai Anak Lebih Mengikuti Orang	62
Tabel 4.9 Tabel Skala Likert Mengenai Orang Tua Memberi Arahkan	62
Tabel 4.10 Tabel Skala Likert Mengenai Anak Semakin Mandiri	63
Tabel 4.11 Tabel Skala Likert Mengenai Anak Lebih Percaya Diri.....	64
Tabel 4.12 Tabel Skala Likert Mengenai Konsekuensi	64
Tabel 4.13 Analisis Pertanyaan Saat <i>Prototype</i>	94
Tabel 4.14 Tabel <i>Budgeting Board Game 1 Buah</i>	118
Tabel 4.15 Tabel <i>Budgeting Board Game 500 Buah</i>	119
Tabel 4.16 Tabel <i>Budgeting Merchandise</i>	120



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bruegelism Board Game	12
Gambar 2.2 <i>The Heritage Of Batik Board Game</i>	13
Gambar 2.3 <i>Negative Space Dan Positive Space</i>	13
Gambar 2.4 Papan Catur	14
Gambar 2.5 <i>Murder In Tinseltown</i>	14
Gambar 2.6 <i>Color Brain</i>	15
Gambar 2.7 <i>Terra Mystica</i>	15
Gambar 2.8 <i>Enchanted Forest</i>	16
Gambar 2.9 <i>Small World</i>	17
Gambar 2.10 <i>Story Creator</i>	17
Gambar 2.11 <i>Ice Cool</i>	18
Gambar 2.12 <i>Monopoly Disney Theme Park Editions</i>	18
Gambar 2.13 <i>Math Path Monster</i>	19
Gambar 2.14 <i>Secret Hitler</i>	19
Gambar 2.15 <i>Kingsburg Game</i>	20
Gambar 2.16 <i>Last Friday</i>	21
Gambar 2.17 <i>Battalia: The Stormgates</i>	21
Gambar 2.18 <i>Battalia: The Stormgates</i>	22
Gambar 2.19 <i>The MAD Magazine Game</i>	23
Gambar 2.20 <i>Art Gallery Board Game</i>	23
Gambar 2.21 <i>Food Fighters Board Game</i>	24
Gambar 2.22 <i>Greater Than Games Sentinels of The Multiverse</i>	24
Gambar 2.23 <i>Conceptual Illustration</i>	25
Gambar 2.24 <i>Doodle Heist</i>	25
Gambar 2.25 <i>Through the Ages</i>	26
Gambar 4.1 Wawancara Dengan Isa Akbar	46
Gambar 4.2 Wawancara Dengan Suci Rachmayanti M.Psi.,.....	49
Gambar 4.3 <i>Focus Group Discussion</i> Bersama Orang Tua.....	52
Gambar 4.4 <i>Focus Group Discussion</i> Dengan Anak Anak	54
Gambar 4.5 Rumus Slovin	56
Gambar 4.6 Hasil Sampel Yang Dibutuhkan	56
Gambar 4.7 Data Usia Dari Anak Responden	57
Gambar 4.8 Data Jenis Kelamin Anak Responden	57
Gambar 4.9 <i>The Game Plan Game: Life Skills</i>	65
Gambar 4.10 <i>Aha! Decision Making</i>	67
Gambar 4.11 <i>Clue Board Game</i>	69
Gambar 4.12 <i>Pandemic Board Game</i>	71
Gambar 4.13 <i>Mind Map</i> Perancangan.....	74
Gambar 4.14 <i>User Persona Target Primer</i>	80

Gambar 4.15 <i>User Persona</i> Target Sekunder	81
Gambar 4.16 <i>Moodboard</i>	83
Gambar 4.17 <i>Reference Board</i>	84
Gambar 4.18 Sketsa Awal.....	85
Gambar 4.19 <i>Font</i> Adigiana Toybox dan Stella	88
Gambar 4.20 Logo DecisioQuest.....	89
Gambar 4.21 Sketsa Ilustrasi.....	90
Gambar 4.22 Sketsa <i>Layout</i> Kartu	91
Gambar 4.23 Kartu Skenario <i>Prototype Day</i>	92
Gambar 4.24 Papan Bermain	92
Gambar 4.25 3D <i>Print</i> Mangkok	93
Gambar 4.26 Alternatif <i>Layout</i> Kartu	97
Gambar 4.27 <i>Grid Layout</i> Kartu	98
Gambar 4.28 Kartu Skenario Hijau.....	98
Gambar 4. 29 Semua Kartu Skenario Hijau.....	99
Gambar 4.30 Kartu Skenario Kuning	99
Gambar 4.31 Semua Kartu Skenario Kuning.....	100
Gambar 4.32 Kartu Skenario Merah	100
Gambar 4.33 Semua Kartu Skenario Merah	101
Gambar 4.34 Kartu Poin	102
Gambar 4.35 Semua Kartu Poin.....	103
Gambar 4.36 <i>Grid Layout</i> Lembar Peraturan	103
Gambar 4.37 Lembar Peraturan	104
Gambar 4.38 <i>Kerangka</i> Packaging	106
Gambar 4.39 <i>Packaging</i>	107
Gambar 4.40 Papan Bermain	108
Gambar 4.41 <i>Beta Test</i>	108
Gambar 4.42 Desain Akhir Logo	110
Gambar 4.43 Desain Akhir Kartu Skenario	111
Gambar 4.44 Desain Akhir Kartu Poin	112
Gambar 4.45 Desain Akhir Papan.....	113
Gambar 4.46 Desain Akhir Lembar Peraturan.....	114
Gambar 4.47 Desain Akhir <i>Packaging</i>	114
Gambar 4.48 Sketsa Stiker	115
Gambar 4.49 Stiker	116
Gambar 4.50 Sketsa Buku Tulis	116
Gambar 4.51 Buku Tulis	117
Gambar 4.52 Sketsa Kertas <i>Tumblr</i>	117
Gambar 4.53 Desain Akhir <i>Merchandise Tumblr</i>	118

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Turnitin.....	126
Lampiran 2 <i>Form</i> bimbingan	134
Lampiran 3 <i>Non-Disclosure Agreement</i>	137
Lampiran 4 Kuesioner.....	144
Lampiran 5 Transkrip Wawancara Ahli <i>Board Game</i>	149
Lampiran 6 Transkrip Wawancara Psikolog Anak	167
Lampiran 7 <i>Focus Group Discussion</i>	171

