

**PERANCANGAN PERMAINAN KARTU UNTUK
MENDETEKSI GEJALA *LAZY EYE* PADA ANAK-ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Surya Pratama

00000060493

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

**PERANCANGAN PERMAINAN KARTU UNTUK
MENDETEKSI GEJALA *LAZY EYE* PADA ANAK-ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Surya Pratama

00000060493

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 : Surya Pratama

Nomor Induk Mahasiswa : 00000060493

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN PERMAINAN KARTU UNTUK MENDETEKSI GEJALA LAZY EYE PADA ANAK-ANAK

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, 8 Januari 2025

*materai 

(Surya Pratama)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN PERMAINAN KARTU UNTUK MENDETEKSI GEJALA *LAZY EYE* PADA ANAK-ANAK

Oleh

Nama Lengkap : Surya Pratama
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060493
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

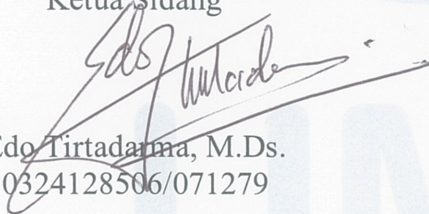
Telah diujikan pada hari Rabu, 8 Januari 2025

Pukul 16.00 s.d. 16.45 WIB dan dinyatakan

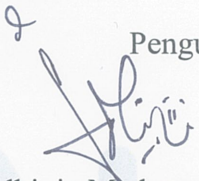
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

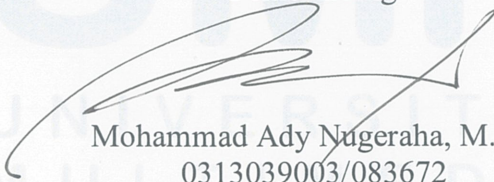
Ketua Sidang


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/071279

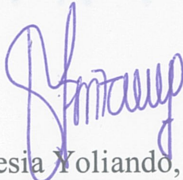
Penguji


Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/068502

Pembimbing


Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/083672

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 : Surya Pratama
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060493
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN PERMAINAN KARTU
UNTUK MENDETEKSI GEJALA LAZY
EYE PADA ANAK-ANAK

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, 8 Januari 2025



(Surya Pratama)

* 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 kepada Tuhan yang Maha Esa karena telah memberikan berkat dan rahmat-Nya, sehingga perancangan tugas akhir dengan judul “Perancangan Permainan Kartu Untuk Mendeteksi Gejala Lazy Eye Pada Anak-Anak” dapat dilaksanakan. Pemilihan topik tugas akhir ini dilakukan oleh penulis berdasarkan pengalaman dari kerabat penulis yang anaknya mengidap penyakit *lazy eye* dan baru disadari sewaktu memasuki Sekolah Dasar. Laporan ini ditulis sebagai salah satu syarat kelulusan Program Studi Desain Komunikasi Visual dan untuk mendapatkan gelar sarjana desain S.Ds.

Topik ini layak dijadikan sebagai Tugas Akhir dikarenakan masih banyak orang tua di daerah yang belum mengetahui apa itu *lazy eye* dan dampaknya bagi anak mereka. Oleh karena itu Tugas Akhir ini dilaksanakan untuk meningkatkan kesadaran orang tua di daerah akan penyakit *lazy eye*. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari beberapa pihak, penulisan laporan ini akan sulit untuk diselesaikan. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih 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. Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Nadia Mahatmi, M.Ds., selaku Dosen Pembimbing Spesialis yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
6. Dr. Endang M. Johani, Sp.M, selaku narasumber yang telah memberikan wawasan dan pengalaman atas penyakit *lazy eye*.

7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman saya yang telah memberikan dukungan dan menemani saya dalam mengerjakan tugas akhir ini.
9. Semua responden prototype testing, yang telah memberikan masukan yang sangat berguna dalam perancangan tugas akhir ini.

Semoga penulisan tugas akhir dan perancangannya dapat berguna bagi seluruh masyarakat Indonesia.

Tangerang, 8 Januari 2025



(Surya Pratama)



PERANCANGAN PERMAINAN KARTU UNTUK MENDETEKSI GEJALA *LAZY EYE* PADA ANAK-ANAK

(Surya Pratama)

ABSTRAK

Lazy eye adalah gangguan mata dimana otak hanya terhubung dengan salah satu mata dikarenakan mata lainnya memiliki penglihatan yang lemah. Indonesia memiliki persentase *lazy eye* lebih tinggi jika dibandingkan secara global dikarenakan kurangnya kesadaran orang tua akan *lazy eye*. Berdasarkan hasil observasi, sudah banyak media informasi tentang *lazy eye* seperti website dan artikel tetapi belum ada yang menyampaikan informasi secara visual. Dikarenakan itu, diperlukan media alternatif dalam penyampaian informasi *lazy eye* kepada orang tua. Maka, dirancanglah permainan kartu yang berfungsi membantu orang tua mendeteksi gejala *lazy eye* pada anak-anak. Perancangan permainan kartu dilakukan dengan menerapkan metode penelitian campuran melalui kuisisioner, wawancara, dan FGD. Serta perancangannya menggunakan metode perancangan *Design Sprint*. Kartu permainan dirancang sampai layak diuji cobakan efektivitasnya melalui *beta test* pada target audiens. Pada akhirnya, disimpulkan permainan kartu berfungsi sebagai media informasi yang lebih efektif. Akan tetapi masih memiliki ruang untuk berkembang di bagian *rules* dan mekanik permainan.

Kata kunci: Permainan Kartu, *Lazy Eye*, Orang Tua, Anak-Anak



DESIGNING CARD GAME TO DETECT LAZY EYE SYMPTOMS ON CHILDREN

(Surya Pratama)

ABSTRACT (English)

Lazy eye is an eye disorder where the brain is only connected to one eye because the other eye has poor vision. Indonesia has a higher percentage of lazy eye compared to the global population due to the lack of parental awareness of lazy eye. Based on the results of observations, there are already many information media about lazy eye such as websites and articles but none of them convey information visually. Therefore, alternative media are needed in conveying lazy eye information to parents. Therefore, a card game was designed that functions to help parents detect symptoms of lazy eye in children. The design of the card game was carried out by applying a mixed research method through questionnaires, interviews, and FGDs. And the design uses the Design Sprint design method. The game cards were designed until they were worthy of being tested for effectiveness through beta tests on the target audience. In the end, it was concluded that the card game functions as a more effective information media. However, there is still room to develop in the rules and mechanics of the game.

Keywords: Cardgame, Lazy Eye, Parents, Children

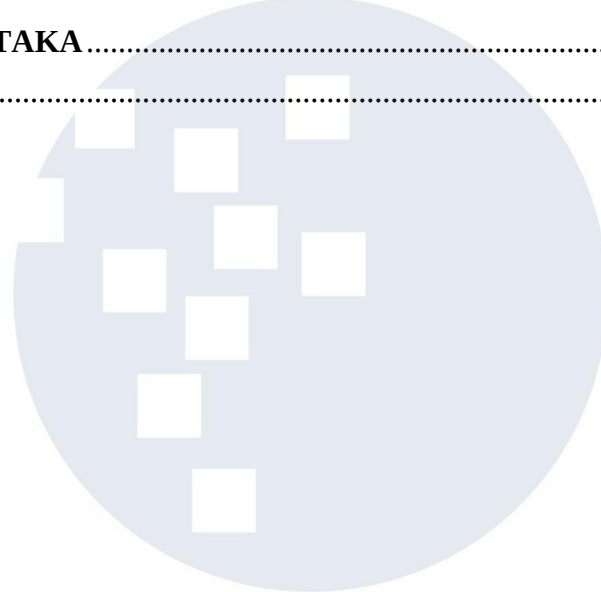


DAFTAR ISI

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 GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Media Informasi.....	4
2.1.1 Manfaat Media Informasi	4
2.1.2 Jenis Media Informasi	4
2.2 <i>Card Game</i>	5
2.2.1 Elemen <i>Card Game</i>	5
2.2.2 Jenis <i>Card Game</i>	9
2.2.3 Mekanisme <i>Card Game</i>	10
2.2.4 Manfaat <i>Card Game</i>	13
2.3 Prinsip dan Elemen Desain pada <i>Card Game</i>	13
2.3.1 Tipografi.....	13
2.3.2 Ilustrasi.....	14
2.3.3 Warna.....	17
2.3.4 Komposisi dan <i>Layout</i>	18

2.4 <i>Lazy Eye</i>	18
2.4.1 Penyebab <i>Lazy Eye</i>	18
2.4.2 Dampak <i>Lazy Eye</i>	19
2.4.3 Gejala <i>Lazy Eye</i>	19
2.4.4 Metode Pengobatan <i>Lazy Eye</i>	20
2.5 Penelitian yang Relevan.....	20
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	24
3.1 Subjek Perancangan	24
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	26
3.2.1 <i>Map</i>	26
3.2.2 <i>Sketch</i>	26
3.2.3 <i>Decide</i>	26
3.2.4 <i>Prototype</i>	27
3.2.5 <i>Test</i>	27
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	27
3.3.1 Prekuesioner	27
3.3.2 Wawancara	28
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	30
3.3.4 Kuesioner	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	34
4.1 Hasil Perancangan	34
4.1.1 <i>Map</i>	34
4.1.2 <i>Sketch</i>	47
4.1.3 <i>Decide</i>	54
4.1.4 <i>Prototype</i>	61
4.1.5 <i>Test</i>	75
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	81
4.2 Pembahasan Perancangan	82
4.2.1 <i>Beta Test</i>	82
4.2.2 Analisa Desain Logo dan Supergrafis	83
4.2.3 Analisa Desain Kartu Permainan	86
4.2.4 Analisa Desain <i>Rules Book</i>	87

4.2.5 Analisa Desain <i>Packaging</i>	88
4.2.6 Analisa Media Sekunder.....	89
4.2.7 Anggaran.....	91
BAB V PENUTUP	94
5.1 Simpulan	94
5.2 Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	97



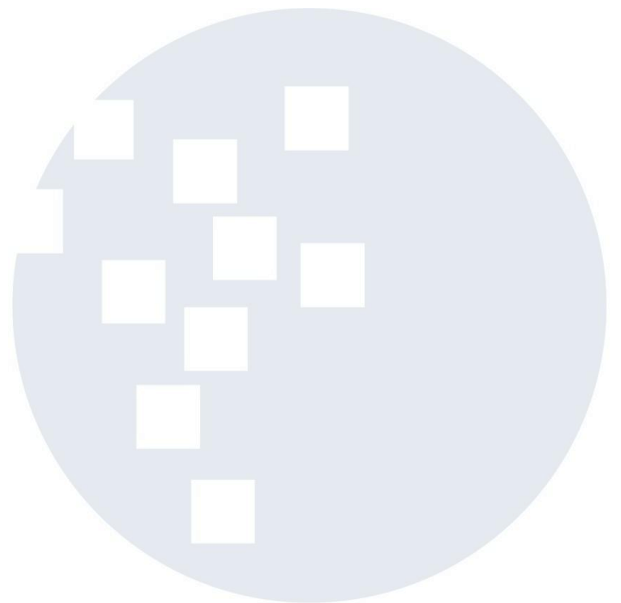
UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pemain.....	6
Gambar 2.2 Objektif.....	6
Gambar 2.3 Prosedur.....	7
Gambar 2.4 Peraturan Game Monopoly	7
Gambar 2.5 Sumber Daya	8
Gambar 2.6 Konflik	8
Gambar 2.7 Go Fish	10
Gambar 2.8 Space Tic Tac Toe.....	11
Gambar 2.9 Object dalam Monopoly Deal	11
Gambar 2.10 Rules Exploding Kitten	12
Gambar 2.11 Tipografi.....	13
Gambar 2.12 Documentation Illustration.....	15
Gambar 2.13 Commentary Illustration	15
Gambar 2.14 Storytelling Illustration	16
Gambar 2.15 Persuasion Illustration	16
Gambar 2.16 Etsy Identity Illustration.....	17
Gambar 2.17 Warna	18
Gambar 4.1 Wawancara dengan Dokter Spesialis Mata.....	34
Gambar 4.2 Wawancara dengan Penderita Lazy Eye	36
Gambar 4.3 FGD dengan Orang Tua	38
Gambar 4.4 Data usia orang tua.....	39
Gambar 4.5 Data jadwal pengecekan kesehatan	39
Gambar 4.6 Data tindakan yang dilakukan orang tua jika anak sakit.....	40
Gambar 4.7 Data orang tua yang mencari informasi kesehatan.....	40
Gambar 4.8 Data orang tua yang tahu tentang lazy eye.....	41
Gambar 4.9 Where's Wally?.....	42
Gambar 4.10 DIFFER3NCE	44
Gambar 4.11 Mr & Miss Matchh Memory Game	46
Gambar 4.12 Maps	48
Gambar 4.13 How Might We.....	49
Gambar 4.14 User Persona Orang Tua	50
Gambar 4.15 User Persona Anak	51
Gambar 4.16 User Journey Map Orang Tua	52

Gambar 4.17 User Journey Map Anak.....	53
Gambar 4.18 Logo Brand Mandatory	54
Gambar 4.19 Mindmap	55
Gambar 4.20 Information Architecture.....	58
Gambar 4.21 Flowchart.....	59
Gambar 4.22 Moodboard	62
Gambar 4.23 Warna Primer	63
Gambar 4.24 Warna Sekunder	63
Gambar 4.25 Arial Rounded MT Bold	64
Gambar 4.26 Key Visual.....	65
Gambar 4.27 Sketsa Ilustrasi.....	66
Gambar 4.28 Digitalisasi Ilustrasi.....	66
Gambar 4.29 Finalisasi Kartu Utama.....	67
Gambar 4.30 Finalisasi Kartu Tebakan.....	67
Gambar 4.31 Sketsa Alternatif Logo	69
Gambar 4.32 Sketsa Logo	69
Gambar 4.33 Finalisasi Logo	69
Gambar 4.34 Supergrafis	70
Gambar 4.35 Sketsa Packaging.....	71
Gambar 4.36 Finalisasi Packaging.....	71
Gambar 4.37 Rules Book	72
Gambar 4.38 Video Tutorial Permainan	73
Gambar 4.39 Feeds Instagram.....	74
Gambar 4.40 Story Instagram	74
Gambar 4.41 Prototype Day.....	75
Gambar 4.42 Ilustrasi Kartu Sebelum Perbaikan	80
Gambar 4.43 Ilustrasi Kartu Setelah Perbaikan	81
Gambar 4.44 Beta Test.....	82
Gambar 4.45 Analisa Logo	84
Gambar 4.46 Analisa Supergrafis	85
Gambar 4.47 Analisa Kartu Utama	86
Gambar 4.48 Analisa Kartu Tebakan.....	87
Gambar 4.49 Analisa Rules Book.....	88
Gambar 4.50 Analisa Packaging	89

Gambar 4.51 Analisa Video Tutorial Permainan.....	90
Gambar 4.52 Analisa Feeds Instagram	90



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	21
Tabel 4.1 Analisa SWOT Where's Wally?	42
Tabel 4.2 Analisa SWOT DIFFER3NCE	44
Tabel 4.3 Analisis SWOT Mr & Miss Match Memory Game	46
Tabel 4.4 Tabel Big Idea.....	56
Tabel 4.5 Elemen Permainan	60
Tabel 4.6 Mekanik Permainan	61
Tabel 4.7 Analisa Visual Alpha Test	76
Tabel 4.8 Analisa Gameplay Alpha Test	77
Tabel 4.9 Analisa Tujuan Permainan	78
Tabel 4.10 Kritik dan Saran	78
Tabel 4.11 Biaya Desain	91
Tabel 4.12 Biaya Cetak.....	91
Tabel 4.13 Harga Jual Satuan Main Mata.....	92
Tabel 4.14 Biaya Anggaran Media Sekunder	92



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Turnitin.....	97
Lampiran B Form Bimbingan	101
Lampiran C Non- Disclosure Agreement	103
Lampiran D Hasil Kuesioner	112
Lampiran E Transkrip wawancara dokter mata	117
Lampiran F Wawancara Penderita Lazy Eye.....	121
Lampiran G Wawancara Beta Test	124

