

**PERANCANGAN *BOARDGAME* EDUKASI UNTUK
ANAK DENGAN SPEECH DELAY**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Muhammad Dio Rafi

00000065990

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

**PERANCANGAN *BOARDGAME* EDUKASI UNTUK
ANAK DENGAN SPEECH DELAY**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Muhammad Dio Rafi

00000065990

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 : Muhammad Dio Rafi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000065990
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN *BOARDGAME* EDUKASI UNTUK ANAK DENGAN *SPEECH DELAY*

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, 5 Juni 2025

*materai Rp10.000,00.



Muhammad Dio Rafi

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *BOARDGAME* EDUKASI UNTUK
ANAK DENGAN *SPEECH DELAY***

Oleh

Nama Lengkap : Muhammad Dio Rafi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000065990
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 20 Juni 2025
Pukul 11.15 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Edo Tirtadarma, M.Ds
0324128506/ 071279

Penguji


Dr. Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/ 023902

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 : Muhammad Dio Rafi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000065990
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN BOARDGAME
EDUKASI UNTUK ANAK DENGAN
SPEECH DELAY**

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, 5 Juni 2025



Muhammad Dio Rafi

* 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 dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan tugas akhir dan membuat perancangan ini.

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. Lia Herna, S.Ds. M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Edo Tirtadarma, M.Ds. selaku Ketua Sidang dalam sesi sidang dan membantu terselesaikan nya tugas akhir ini.
6. Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech, selaku Penguji dalam sesi sidang dan membantu terselesaikan nya tugas akhir ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Narasumber yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan informasi mengenai topik yang terkait.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi orang tua dan perancang lainnya dalam upaya meningkatkan kualitas media edukasi bagi anak-anak dengan *speech delay*. Penulis berharap bahwa hasil perancangan ini dapat menjadi langkah awal untuk pengembangan lebih lanjut dalam bidang ini.

Tangerang, 5 Juni 2025



Muhammad Dio Rafi

PERANCANGAN *BOARDGAME* EDUKASI UNTUK ANAK DENGAN *SPEECH DELAY*

(Muhammad Dio Rafi)

ABSTRAK

Kemampuan berbicara adalah aspek penting yang perlu diajarkan sejak dini untuk mendukung anak dalam berkomunikasi dan mengekspresikan diri. Namun, banyak anak usia dini mengalami keterlambatan bicara (*speech delay*) yang disebabkan oleh faktor internal seperti gangguan neurologis dan eksternal seperti kurangnya stimulasi bahasa atau penggunaan gadget berlebihan. Terapi wicara dan okupasi sering digunakan untuk membantu anak mengembangkan kemampuan berbicara dan motorik halus. Metode pembelajaran yang menarik dan tidak membebani anak, seperti gamifikasi dan permainan interaktif, dinilai lebih efektif dibandingkan terapi tradisional. Interaksi antara orang tua dan anak juga menjadi faktor penting dalam memberikan stimulasi yang dibutuhkan. Sebagai solusi, penulis merancang *boardgame* interaktif edukasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang didampingi oleh orang tua. Perancangan menggunakan metode *Design Thinking* dari Robin Landa yang memiliki 5 tahap yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Metode riset yang penulis gunakan adalah kuesioner, wawancara ahli, *Focus Group Discussion (FGD)*, studi eksisting dan studi literatur. Media permainan *boardgame* ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan anak sekaligus memperkuat peran orang tua dalam mendukung perkembangan kemampuan berbicara anak.

Kata kunci: keterlambatan bicara, permainan papan, interaksi, orang tua, anak

DESIGNING AN EDUCATIONAL *BOARDGAME* FOR CHILDREN WITH *SPEECH DELAY*

(Muhammad Dio Rafi)

ABSTRACT (English)

The ability to speak is an important aspect that needs to be taught early to support children in communicating and expressing themselves. However, many early age children experience speech delay caused by internal factors such as neurological disorders and external factors such as lack of language stimulation or excessive gadget use. Speech and occupational therapy is often used to help children develop speech and fine motor skills. Learning methods that are engaging and not burdensome to the child, such as gamification and interactive games, are considered more effective than traditional therapy. Interaction between parents and children is also an important factor in providing the required stimulation. As a solution, the author designed an educational interactive board game to create a learning experience accompanied by parents. The design uses the Design Thinking method from Robin Landa which has 5 stages, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. The research methods that the author uses are questionnaires, expert interviews, Focus Group Discussions (FGDs), existing studies and literature studies. This board game media is expected to be able to increase children's involvement while strengthening the role of parents in supporting the development of children's speaking skills

Keywords: *speech delay, boardgame, interactive, parents, children*



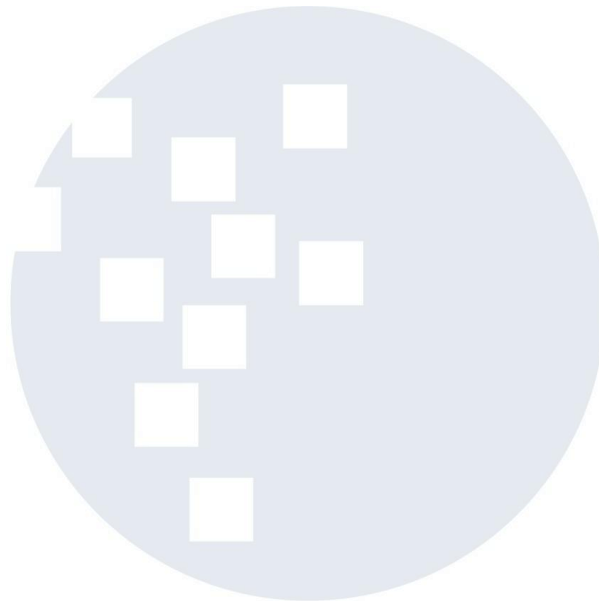
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
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>Boardgame</i>	5
2.1.1 Elemen <i>Boardgame</i>	5
2.1.2 Prinsip <i>Boardgame</i>	20
2.2 <i>Speech delay</i>	22
2.2.1 Jenis <i>Speech delay</i>	22
2.2.2 Penyebab <i>Speech delay</i>	23
2.2.3 Tanda-tanda <i>Speech delay</i>	24
2.2.4 Dampak <i>Speech delay</i>	25
2.3 Penelitian yang Relevan	26
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	29
3.1 Subjek Perancangan.....	29
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan.....	31
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	33
3.3.1 Wawancara.....	33

3.3.2 Kuesioner.....	36
3.3.3 <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	38
4.1 Hasil Perancangan.....	38
4.1.1 <i>Empathize</i>	38
4.1.2 <i>Define</i>	58
4.1.3 <i>Ideate</i>	62
4.1.4 <i>Prototype</i>	72
4.1.5 <i>Test</i>	81
4.1.6 Kesimpulan Perancangan	90
4.2 Pembahasan Perancangan	90
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	91
4.2.2 Analisis Warna <i>Boardgame</i>	91
4.2.3 Analisis Desain <i>Layout</i> Papan Permainan.....	92
4.2.4 Analisis Desain Kartu Barang.....	93
4.2.5 Analisis Desain Kartu Cerita.....	95
4.2.6 Analisis Desain Token	96
4.2.7 Analisis Desain <i>Rulebook</i>	97
4.2.8 Analisis Desain <i>Package Box</i>	98
4.2.9 Analisis Media Sekunder <i>Instagram Post</i>	99
4.2.10 Analisis Media Sekunder <i>Instagram Story</i>	100
4.2.11 Analisis Media Sekunder <i>X Banner</i>	100
4.2.12 Analisis Media Sekunder <i>A3 Poster</i>	101
4.2.13 Anggaran.....	102
BAB V PENUTUP.....	105
5.1 Simpulan.....	105
5.2 Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	xiv
LAMPIRAN.....	xvii

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	26
Tabel 4.1 Analisis SWOT <i>Optima Speech Therapy 100 Flash cards for Verbs</i> ..	54
Tabel 4.2 Hasil Analisis <i>Prototype Day</i>	86
Tabel 4.3 Anggaran.....	102
Tabel 4.4 Tabel Kalkulasi Harga Jual	104



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

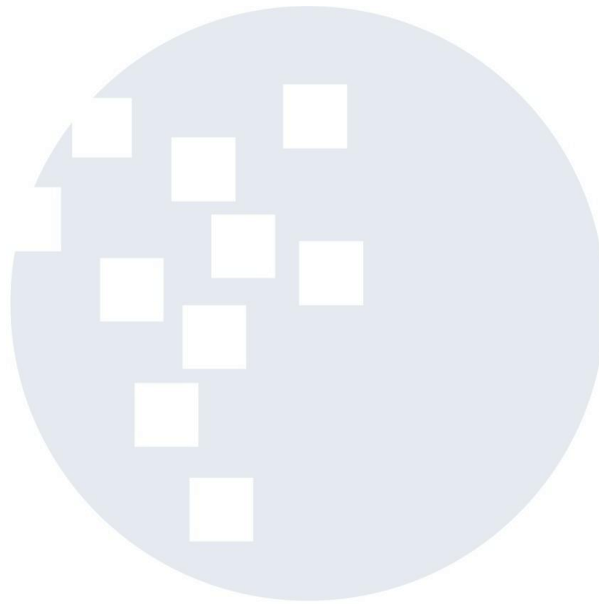
Gambar 4.1 Wawancara dengan Psikolog Anak.....	39
Gambar 4.2 Wawancara dengan Ahli <i>Boardgame</i>	42
Gambar 4.3 FGD dengan Orang Tua dengan Anak <i>Speech delay</i>	46
Gambar 4.4 Data Usia Anak saat Didiagnosis	48
Gambar 4.5 Data Media yang Digunakan.....	49
Gambar 4.6 Data Penggunaan Media per Minggu.....	50
Gambar 4.7 Data Tantangan Terbesar Orang Tua	50
Gambar 4.8 Data Media yang Sering Digunakan	51
Gambar 4.9 Data Ketertarikan dengan <i>Boardgame</i>	52
Gambar 4.10 Data Tema Karakter	52
Gambar 4.11 Data Efektivitas Penggunaan Permainan dalam Terapi Wicara.....	53
Gambar 4.12 Optima <i>Speech Therapy</i> 100 <i>Flash cards for Verbs</i>	54
Gambar 4.13 <i>My First Orchard Game</i>	56
Gambar 4.14 <i>Coogam Sorting Toy for Toddlers</i>	56
Gambar 4.15 <i>Cover Boardgame</i> “Kata Mak”	57
Gambar 4.16 Komponen <i>Boardgame</i> “Kata Mak”	58
Gambar 4.17 <i>User Persona</i> Orang Tua.....	59
Gambar 4.18 <i>User Persona</i> Anak dengan <i>Speech delay</i>	60
Gambar 4.19 <i>User Journey Map</i> Orang Tua.....	61
Gambar 4.20 <i>User Journey Map</i> Anak dengan <i>Speech delay</i>	62
Gambar 4.21 <i>Mindmap</i>	63
Gambar 4.22 <i>Big Idea</i>	64
Gambar 4.23 <i>Moodboard Board</i>	65
Gambar 4.24 <i>Moodboard Typeface</i>	66
Gambar 4.25 <i>Moodboard Card</i>	66
Gambar 4.26 <i>Moodboard Board Layout</i>	67
Gambar 4.27 Warna Utama <i>Board</i>	67
Gambar 4.28 Warna Kartu Barang.....	68
Gambar 4.29 Warna Kartu Cerita	68
Gambar 4.30 <i>Typography Logo</i>	69
Gambar 4.31 Alternatif Judul <i>Boardgame</i>	69
Gambar 4. 32 <i>Typography Body Text</i>	70
Gambar 4.33 Sketsa <i>Layout</i> Papan Permainan	72
Gambar 4.34 Sketsa <i>Layout</i> Akhir (Versi <i>Landscape</i>)	73
Gambar 4.35 <i>Layout</i> yang digunakan saat <i>Alpha Test</i>	73
Gambar 4.36 Sketsa Karakter Utama	74
Gambar 4.37 Finalisasi Pion Permainan	75
Gambar 4.38 Sketsa Awal Kartu Barang	76
Gambar 4.39 Pilihan Alternatif Kartu Barang	77
Gambar 4.40 Pilihan Alternatif Kartu Cerita	78
Gambar 4.41 Sketsa Token	79
Gambar 4.42 Finalisasi Desain Token	79
Gambar 4.43 Sketsa Alternatif Logo	80
Gambar 4.44 Finalisasi Logo	81

Gambar 4.45 Hasil <i>Print Board</i>	82
Gambar 4.46 Hasil Revisi <i>Alpha Test</i>	82
Gambar 4.47 Hasil <i>Print</i> Kartu Barang dan Kartu Cerita.....	84
Gambar 4.48 Hasil Revisi Kartu Barang dan Kartu Cerita.....	84
Gambar 4.49 Hasil <i>Print Rulebook</i> sebelum <i>Alpha Test</i>	85
Gambar 4.50 Hasil <i>Print Rulebook</i> setelah <i>Alpha Test</i>	85
Gambar 4.51 Dokumentasi <i>Prototype Day</i>	85
Gambar 4.52 <i>Instagram Post</i>	88
Gambar 4.53 <i>Instagram Story</i>	89
Gambar 4.54 <i>A3 Poster</i>	89
Gambar 4.55 <i>X Banner</i>	90
Gambar 4.56 Dokumentasi <i>Beta Test</i>	91
Gambar 4.57 Palet Warna Papan Permainan	92
Gambar 4.58 Finalisasi Papan Permainan.....	93
Gambar 4.59 Finalisasi Kartu Barang.....	94
Gambar 4.60 Finalisasi Kartu Cerita.....	95
Gambar 4.61 Finalisasi Token	97
Gambar 4.62 Finalisasi <i>Rulebook</i>	97
Gambar 4.63 Finalisasi <i>Package Box</i> bagian depan	98
Gambar 4.64 Final Mockup <i>Package Box</i>	99
Gambar 4.65 <i>Instagram Post</i>	99
Gambar 4.66 <i>Instagram Story</i>	100
Gambar 4.67 <i>X Banner</i>	101
Gambar 4.68 <i>A3 Poster</i>	102



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xvii
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxi
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxv



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA