

**PERANCANGAN *BOARD GAME* DIET PENYAKIT
KARDIOVASKULAR UNTUK UMUR 13 – 18 TAHUN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Devtio Fernando

00000061872

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* DIET PENYAKIT
KARDIOVASKULAR UNTUK UMUR 13 – 18 TAHUN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Devtio Fernando

00000061872

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

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Devtio Fernando
Nomor Induk Mahasiswa : 00000061872
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN *BOARD GAME* DIET PENYAKIT KARDIOVASKULAR UNTUK UMUR 13 – 18 TAHUN

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, 12 Desember 2025



(Devtio Fernando)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Devtio Fernando
NIM : 00000061872
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN BOARDGAME DIET
PENYAKIT KARDIOVASKULAR
UNTUK UMUR 13 – 18 TAHUN

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 12 Desember 2025

Yang Menyatakan,

(Devtio Fernando)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *BOARD GAME* DIET PENYAKIT KARDIOVASKULAR
UNTUK UMUR 13 – 18 TAHUN**

Oleh

Nama Lengkap : Devtio Fernando
Nomor Induk Mahasiswa : 00000061872
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

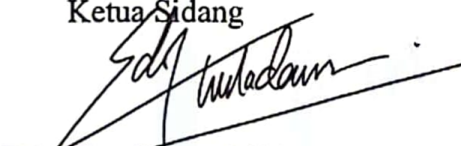
Telah diujikan pada hari Selasa, 6 Januari 2026

Pukul 16.00 s.d. 16.45 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

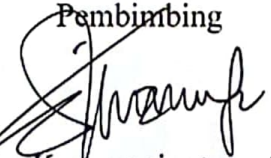
Ketua Sidang


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/ 071279

Penguji


Jupiter Natanael, S.Ds., M.M.
4962776677130212/ 079634

Pembimbing


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

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 : Devtio Fernando
Nomor Induk Mahasiswa : 00000061872
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BOARDGAME DIET
PENYAKIT KARDIOVASKULAR
UNTUK UMUR 13 – 18 TAHUN

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, 12 Desember 2025



(Devtio Fernando)

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Tuhan yang maha esa atas seluruh berkat dan karunia yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat melaksanakan proyek tugas akhir dan menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan *Board Game* Diet Penyakit Kardiovaskular untuk Umur 13 – 18 Tahun” yang merupakan salah satu dari syarat kelulusan untuk sarjana seni dan desain Universitas Multimedia Nusantara. Laporan tugas akhir ini merupakan bagian dari penyelesaian tugas akhir yang dijalani oleh penulis, bertujuan untuk menunjukkan kemampuan penulis berdasarkan ilmu dan pengetahuan yang telah ia pelajari selama menjalani pembelajaran di Universitas Multimedia Nusantara didalam dunia kerja sebagai seorang graphic desainer yang kompeten.

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. Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis Berharap penulisan laporan magang ini dapat menjadi bukti kompetensi penulis sebagai desainer yang kompeten dalam dunia kerja dibidang industri desain dan industry kreatif lainnya.

Tangerang, 12 Desember 2025



(Devtio Fernando)

PERANCANGAN *BOARD GAME* DIET PENYAKIT KARDIOVASKULAR UNTUK UMUR 13 – 18 TAHUN

(Devtio Fernando)

ABSTRAK

Penyakit kardiovaskular merupakan kumpulan gangguan pada jantung dan pembuluh darah, termasuk penyakit jantung koroner, stroke, dan trombosis. Penyakit ini sering kali disebabkan oleh pola makan yang buruk dan gaya hidup tidak sehat, yang semakin meningkat di masyarakat. Kesadaran akan pentingnya pola makan sehat bagi jantung masih rendah, sehingga diperlukan metode edukasi yang efektif. Proyek desain ini bertujuan untuk menciptakan sebuah *board game* edukatif yang dapat membantu penderita penyakit kardiovaskular serta individu dengan risiko tinggi memahami dan menerapkan pola makan sehat. Metode penelitian ini menggunakan teknik wawancara, *focus group discussion*, kuesioner, studi eksisting dan studi referensi. Metode perancangan ini menggunakan Metode perancangan *board game* yang terdapat dalam buku Mike Selinker “*Kobold’s Guide to Board game Design*”, dan berdasarkan prinsip-prinsip serta elemen desain yang sesuai. *Board game* ini dilengkapi dengan media sekunder berupa *Instagram post*, stiker dan poster. Dengan pendekatan interaktif dan menyenangkan, *board game* ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya gizi seimbang dalam mencegah serta mengelola penyakit kardiovaskular.

Kata kunci: *board game*, penyakit kardiovaskular, pembatasan diet

CARDIOVASCULAR DIET BOARD GAME DESIGN

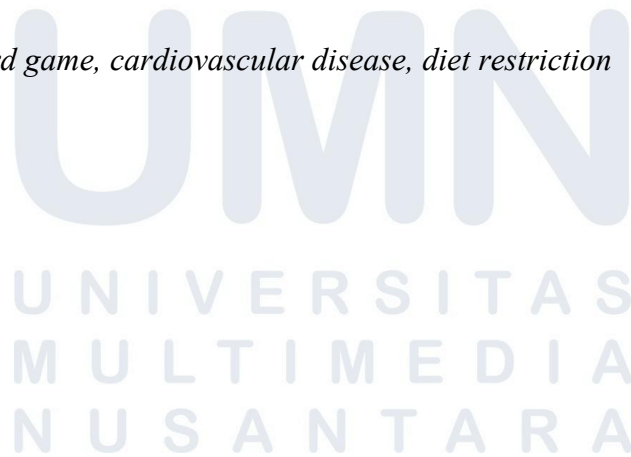
FOR 13-18 YEARS OLDS

(Devtio Fernando)

ABSTRACT (English)

Cardiovascular disease is a group of disorders affecting the heart and blood vessels, including coronary heart disease, stroke, and thrombosis. These conditions are often caused by poor dietary habits and unhealthy lifestyles, which are becoming increasingly common in society. Awareness of the importance of a heart-healthy diet remains low, making effective educational methods necessary. This design project aims to create an educational board game that helps individuals with cardiovascular disease and those at high risk understand and adopt a heart-healthy diet. This research uses the following methods, interviews, focus group discussions, existing study dan reference study. The design method uses the methods mentioned in Mike Seliker's "Kobold's Guide to Board Game Design" and follows the principles and elements of design accordingly. The design is also supported by secondary medias, such as Instagram posts, stickers and poster. Through an interactive and engaging approach, this board game is expected to raise public awareness of the importance of balanced nutrition in preventing and managing cardiovascular disease.

Keywords: board game, cardiovascular disease, diet restriction



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Board Game</i>.....	5
2.1.1 <i>Classical Games</i>	5
2.1.2 <i>Mass-Market Games</i>	6
2.1.3 <i>Hobby Games</i>	7
2.1.4 <i>Elemen Board Game</i>.....	9
2.1.5 <i>Tema</i>.....	16
2.2 <i>Desain dalam Board Game</i>	17
2.2.1 <i>Design Principles dalam Board Game</i>.....	17
2.2.2 <i>Elemen Desain Dalam Board Game</i>	22
2.3 <i>Cardiovascular Diseases (CVD)</i>.....	30
2.3.1 <i>Coronary Heart Disease</i>.....	30

2.3.2 <i>Cerebrovascular Disease</i>	31
2.3.3 <i>Peripheral Arterial Disease</i>	31
2.3.4 <i>Rheumatic Heart Disease</i>	32
2.3.5 <i>Congenital Heart Disease</i>	32
2.3.6 <i>Pulmonary Embolism dan Deep Vein Thrombosis</i>	32
2.4 Pembatasan Diet.....	33
2.5 Penelitian Relevan.....	42
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	44
3.1 Subjek Perancangan	44
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	46
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	48
3.3.1 Studi Eksisting.....	48
3.3.2 Studi Referensi	49
3.3.3 Wawancara	49
3.3.4 <i>Focus Group Discussion</i>	51
3.3.5 Kuesioner	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	56
4.1 Hasil Perancangan	56
4.1.1 <i>Concepting</i>	56
4.1.2 <i>Design</i>	69
4.1.3 <i>Development</i>	100
4.2 Pembahasan Perancangan.....	103
4.2.1 Analisis <i>Market Validation/ Beta Test</i>	104
4.2.2 Analisis Desain <i>Board Game</i>	104
4.2.3 Analisis Desain Poster.....	109
4.2.4 Analisis <i>Instagram Post</i>	110
4.2.5 Analisis Stiker	111
4.2.6 Analisis Desain <i>Rule Guide</i>	112
4.2.7 Analisis Desain <i>Packaging</i>	113
4.2.8 Anggaran.....	114
5.1 Simpulan	116
DAFTAR PUSTAKA	119

LAMPIRAN.....	xvi
----------------------	------------



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	44
Tabel 3.1 Demografis.....	44
Tabel 3.2 Geografis.....	45
Tabel 3.3 Psikografis.....	45
Tabel 3.4 Pertanyaan Wawancara Spesialis.....	50
Tabel 3.5 Pertanyaan Focus Group Discussion.....	52
Tabel 3.6 Pertanyaan Demografis Kuesioner	53
Tabel 3.7 Pertanyaan Kesadaran Kardiovaskular Kuesioner	54
Tabel 3.8 Pertanyaan Media Kardiovaskular Kuesioner.....	55
Tabel 4.1 Hasil Demografis Kuesioner.....	57
Tabel 4.2 Hasil Kesadaran dan Media Kardiovaskular Kuesioner	58
Tabel 4.3 Analisis SWOT Permainan Sushi Go!	63
Tabel 4.4 Analisis SWOT Permainan A La Carte	65
Tabel 4.5 Analisis SWOT Permainan Menu Masters	66
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	102
Tabel 4.7 Tabel Anggaran.....	114



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Permainan Catur	5
Gambar 2.2 Permainan <i>Monopoly</i>	7
Gambar 2.3 Permainan Warhammer 40000	9
Gambar 2.4 Kartu <i>Battle Tactic Warhammer Age of Sigmar Spearhead</i>	10
Gambar 2.5 Logo Simbol Mana Magic: The Gathering	11
Gambar 2.6 Bidak Pemain Monopoli	12
Gambar 2.7 <i>Kingdom Death Monster</i>	13
Gambar 2.8 Papan <i>Monopoly</i>	14
Gambar 2.9 <i>Board Game</i> Catan	15
Gambar 2.10 Warhammer 40000 App	16
Gambar 2.11 Bang!	18
Gambar 2.12 Sampul <i>Codex: Tyranids Warhammer 40000</i>	18
Gambar 2.13 Papan Permainan Risk	19
Gambar 2.14 Kartu Tezzeret, <i>Cruel Captain</i>	20
Gambar 2.15 Papan Permainan Ludo	21
Gambar 2.16 Papan War of the Rings	22
Gambar 2.17 Alat Ukur Gerak Warhammer Killteam	23
Gambar 2.18 <i>Game Mat Starter Kit</i> Warhammer 40000	24
Gambar 2.19 Kartu Permainan Illusion	25
Gambar 2.20 Kartu Exploding Kittens	27
Gambar 2.21 Kartu Uno	29
Gambar 4.1 Pelaksanaan Wawancara Spesialis	59
Gambar 4.2 Pelaksanaan FGD	61
Gambar 4.3 Sushi Go!	62
Gambar 4.4 A La Carte	64
Gambar 4.5 Menu Masters	66
Gambar 4.6 Logo Laktra	68
Gambar 4.7 <i>Board</i> Desafio	69
Gambar 4.8 <i>Mood Board</i> Desain	70
Gambar 4.9 Sketsa Papan Permainan <i>Board Game</i>	70
Gambar 4.10 Sketsa Ikon, Karakter, Papan Pemain dan Kartu Permainan	71
Gambar 4.11 Sketsa <i>Front Packaging</i>	72
Gambar 4.12 <i>line art Game Board</i> dan Alur Pemain	73
Gambar 4.13 <i>Base color Game Board</i> dan Penambahan Tekstur	73
Gambar 4.14 Penambahan <i>Tile</i> dalam <i>Game Board</i>	74
Gambar 4.15 Desain <i>Game Board</i> Pertama	75
Gambar 4.16 Awal Desain <i>Player Board</i>	76
Gambar 4.17 Penambahan Tekstur <i>Player Board</i>	77
Gambar 4.18 Penambahan <i>Slot</i> Kartu dan <i>Bar</i> Nutrisi <i>Player Board</i>	78
Gambar 4.19 Desain <i>Player Board</i> Pertama	79

Gambar 4.20 Sketsa Desain Karakter Beth.....	79
Gambar 4.21 <i>Line Art</i> Desain Karakter Beth.....	80
Gambar 4.22 <i>Base color</i> Desain Karakter Beth.....	80
Gambar 4.23 Desain Karakter Beth	81
Gambar 4.24 Seluruh Desain Karakter Pemain	82
Gambar 4.25 Desain Token Karakter Pemain.....	83
Gambar 4.26 Desain Token Koin dan Nutrisi.....	83
Gambar 4.27 Sketsa Ilustrasi kartu Carrot	84
Gambar 4.28 <i>Rendering</i> Ilustrasi kartu <i>Carrot</i>	84
Gambar 4.29 Penambahan Gradasi Ilustrasi kartu <i>Carrot</i>	85
Gambar 4.30 <i>Layout</i> Awal Kartu Makanan	85
Gambar 4.31 Penambahan tekstur <i>background</i> Kartu Makanan	86
Gambar 4.32 Penambahan <i>background</i> ilustrasi Kartu Makanan.....	87
Gambar 4.33 Desain Kartu Makanan Salmon.....	87
Gambar 4.34 Desain <i>Background</i> Kartu Resep	88
Gambar 4.35 Penambahan tekstur Kartu Resep.....	88
Gambar 4.36 Desain Kartu Resep <i>Fried Rice</i>	89
Gambar 4.37 Desain Belakang Kartu.....	90
Gambar 4.38 Desain <i>Rule Guide</i>	90
Gambar 4.39 Desain Poster.....	91
Gambar 4.40 Desain <i>Instagram Post</i>	92
Gambar 4.41 <i>Line Art</i> Ilustrasi Utama <i>Packaging</i>	93
Gambar 4.42 <i>Base Color</i> Ilustrasi Utama <i>Packaging</i>	93
Gambar 4.43 <i>Rendering</i> Ilustrasi Utama <i>Packaging</i>	94
Gambar 4.44 <i>Color Grading</i> dan Judul Ilustrasi Utama <i>Packaging</i>	95
Gambar 4.45 Desain Ilustrasi Utama <i>Packaging</i>	96
Gambar 4.46 Desain Jaring-Jaring <i>Packaging</i>	96
Gambar 4.47 Desain <i>Mockup Sticker</i>	97
Gambar 4.48 Desain Revisi <i>Game Board</i>	98
Gambar 4.49 Desain Revisi <i>Player Board</i>	99
Gambar 4.50 Desain Token Nyawa	99
Gambar 4.51 Desain <i>Action Card</i> dan Desain <i>Action Card Back</i>	100
Gambar 4.52 <i>Mockup</i> Desain <i>Game Board</i>	105
Gambar 4. 53 <i>Mockup</i> Desain <i>Player Board</i>	106
Gambar 4.54 <i>Mockup</i> Desain Token Karakter Pemain.....	106
Gambar 4.55 <i>Mockup</i> Desain Token Koin dan Nutrisi.....	107
Gambar 4.56 <i>Mockup</i> Desain Kartu Makanan	108
Gambar 4.57 <i>Mockup</i> Desain Kartu Resep	109
Gambar 4.58 <i>Mockup</i> Desain Poster.....	110
Gambar 4.59 <i>Mockup</i> Desain <i>Instagram Post</i>	111
Gambar 4.60 <i>Mockup</i> Desain Sticker.....	111
Gambar 4.61 <i>Mockup</i> Desain <i>Rule Guide</i>	112
Gambar 4.62 <i>Mockup</i> Desain <i>Packaging</i>	113

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xvi
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xvii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xviii
Lampiran <i>Non-Disclosure Statement</i>	xxi
Lampiran Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xxii
Lampiran Hasil Kuesioner Cardiovascular Awareness.....	xvii
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xxxix
Lampiran Transkrip <i>Focus Group Discussion</i>	xxxix

