

**PERANCANGAN *BOARD GAME* TENTANG
EFEK *PARADOX OF CHOICE***



LAPORAN TUGAS AKHIR

Felicia Maureen
00000071585

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

PERANCANGAN *BOARD GAME* TENTANG

EFEK PARADOX OF CHOICE



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Felicia Maureen

00000071585

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 : Felicia Maureen

Nomor Induk Mahasiswa : 00000071585

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN *BOARD GAME* TENTANG EFEK *PARADOX OF CHOICE*

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 2025



Felicia Maureen

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Felicia Maureen

NIM : 00000071585

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul Laporan : PERANCANGAN *BOARD GAME* TENTANG EFEK
PARADOX OF CHOICE

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, 16 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Felicia Maureen)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *BOARD GAME* TENTANG EFEK *PARADOX OF CHOICE*

Oleh

Nama Lengkap : Felicia Maureen
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071585
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

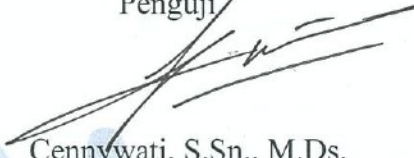
Telah diujikan pada hari Senin, 5 Januari 2026
Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

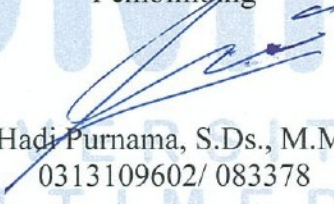
Ketua Sidang


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

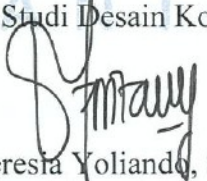
Penguji


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

Pembimbing


Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/ 083378

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresta Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Felicia Maureen
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071585
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *BOARD GAME* TENTANG
EFEK *PARADOX OF CHOICE*

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 2025

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



Felicia Maureen

* 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

Pertama-tama saya panjatkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan anugerahnya, serta ucapan terima kasih kepada keluarga, sahabat, dan dorongan dari semua pihak saya sehingga memungkinkan saya untuk menyusun Laporan Tugas Akhir dengan judul *Perancangan Board game tentang Efek Paradox of Choice*. Penyusunan Tugas Akhir ini ditulis sebagai salah satu syarat kelulusan studi pada semester enam. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr.Ir. Andrey Andoko, M.Sc. 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. Hadi Purnama, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Felicia Wijaya, Fiona Patricia, Herlin, Tamara Frischylla, Allegra, dan Alex selaku sahabat penulis sejak awal perkuliahan yang selalu mendukung dan menyemangati penulis.

Penulis harap Laporan Tugas Akhir ini bisa menjadi manfaat bagi pembaca dan memberikan solusi terhadap permasalahan yang diangkat.

Tangerang, 16 Desember 2025



Felicia Maureen

PERANCANGAN *BOARD GAME* TENTANG

EFEK *PARADOX OF CHOICE*

Felicia Maureen

ABSTRAK

Fenomena paradox of choice memperlihatkan kondisi seseorang merasa kebingungan dan stres karena terlalu banyaknya pilihan yang tersedia. Bagi seorang remaja, khususnya yang tumbuh di era digital ini. Remaja menjadi golongan yang paling merasakan dampak fenomena ini di segala aspek kehidupan mulai dari pendidikan, karir, sampai gaya hidup. Banyaknya opsi yang tersedia dapat menyebabkan decision paralysis, yang dapat mempengaruhi kemampuan seseorang dalam mengambil keputusan. Sebagai langkah preventif untuk mencegah hal ini terjadi, dibutuhkan media informasi yang relevan dengan remaja. Remaja seperti Generasi Z memiliki short attention span dan lebih tertarik pada media yang interaktif, fun dan memiliki tampilan visual yang menarik. Maka itu, media informasi seperti board game dapat menjadi solusi untuk menjembatani pemahaman konsep paradox of choices dengan cara yang menyenangkan. Perancangan menggunakan metode pendekatan dari buku *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* edisi ke-5 yang dibuat dan dikembangkan oleh Tracy Fullerton (2024). Penelitian menggunakan metodologi kualitatif yang mencakup FGD, wawancara ahli, kuesioner, dan studi referensi, dan studi eksisting. Perancangan board game diharapkan bisa menjadi solusi efektif untuk menjangkau golongan remaja, agar mereka dapat memiliki pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena paradox of choice, serta mampu menghadapi keputusan berisiko besar di masa depan.

Kata kunci: *Board game, Paradox of Choice, Remaja*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING A BOARD GAME ABOUT THE EFFECTS OF PARADOX OF CHOICE

Felicia Maureen

ABSTRACT (English)

*The phenomenon of the paradox of choice illustrates a condition in which individuals feel confused and stressed due to the overwhelming number of available options. For teenagers, especially those growing up in today's digital era, this effect is even more pronounced. Teenagers become the group most impacted by this phenomenon across various aspects of life, ranging from education and career to lifestyle. The abundance of choices can lead to decision paralysis, which affects a person's ability to make decisions. As a preventive measure to avoid this issue, an information medium that is relevant to teenagers is needed. Teenagers, particularly Generation Z, tend to have a short attention span and are more attracted to interactive, fun media with appealing visuals. Therefore, an informational medium such as a board game can serve as a solution to bridge their understanding of the paradox of choice in an enjoyable way. The design process uses the methodological approach from the book *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, 5th edition, written and developed by Tracy Fullerton (2024). The research applies qualitative methods consisting of FGD, expert interviews, questionnaires, literature studies, and existing studies. The board game design is expected to be an effective solution for reaching teenagers, enabling them to gain a deeper understanding of the paradox of choice phenomenon and to be better equipped to face high-stakes decisions in the future.*

Keywords: *Board game, Paradox of Choice, Teenager*

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 PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN	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	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Gim Papan	5
2.1.1 Manfaat Gim Papan.....	5
2.1.2 Mekanisme Gim Papan	5
2.1.3 Elemen Gim Papan	8
2.1.4 Komponen Gim Papan	11
2.1.5 Prinsip Desain Gim Papan	16
2.2 Interaktifitas.....	25
2.2.1 Interaksi Elemen Gim Papan.....	25
2.2.2 Interaksi Pemain dengan Gim Papan	26
2.2.3 Interaksi dengan Alur Cerita.....	27
2.3 <i>Paradox of Choice</i>	27
2.3.1 Faktor terjadinya <i>Paradox of Choice</i>	27
2.3.2 Dampak <i>Paradox of Choice</i> pada remaja.....	30

2.3.3 Strategi Mengatasi <i>paradox of choice</i>	31
2.4 Penelitian yang Relevan.....	32
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	35
3.1 Subjek Perancangan.....	35
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan.....	36
3.2.1 <i>Ideation</i>	37
3.2.2 <i>Prototyping</i>	37
3.2.3 <i>Playtesting</i>	38
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	38
3.3.1 <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	38
3.2.1 Wawancara dengan psikolog.....	40
3.2.2 Studi Referensi.....	45
3.2.3 Studi Eksisting.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	47
4.1 Hasil Perancangan.....	47
4.1.1 <i>Ideation</i>	47
4.1.2 <i>Prototyping</i>	78
4.1.3 <i>Playtesting</i>	100
4.1.4 Kesimpulan Perancangan.....	118
4.2 Pembahasan Perancangan.....	119
4.2.1 Beta Test.....	119
4.2.1.2 Hasil Beta Test.....	122
4.2.2 Analisis Desain <i>Board game Life in Choices</i>	123
4.3 <i>Budgeting</i>	141
BAB V PENUTUP	143
5.1 Simpulan.....	143
5.2 Saran.....	144
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN	xxi

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	33
Tabel 3.1 Pertanyaan FGD.....	39
Tabel 3.2 Pertanyaan Wawancara Psikolog.....	40
Tabel 3.3 Pertanyaan Kuesioner Section 1	41
Tabel 3.4 Pertanyaan Kuesioner Section 2	42
Tabel 3.5 Pertanyaan Kuesioner Section 3	44
Tabel 3.6 Pertanyaan Kuesioner Section 4	45
Tabel 4.1 Tabel Hasil Kuesioner 1.....	50
Tabel 4.2 Tabel Hasil Kuesioner 2.....	51
Tabel 4.3 Tabel Hasil Kuesioner 3.....	51
Tabel 4.4 Tabel Hasil Kuesioner 4.....	52
Tabel 4.5 Tabel Hasil Kuesioner 5.....	52
Tabel 4.6 Tabel Hasil Kuesioner 6.....	53
Tabel 4.7 Tabel Hasil Kuesioner 7.....	53
Tabel 4.8 Tabel Hasil Kuesioner 8.....	54
Tabel 4.9 Tabel Hasil Kuesioner 9.....	54
Tabel 4.10 <i>A Game of Life</i> SWOT.....	59
Tabel 4.11 <i>A Cooperative Game About Moral Dilemmas</i> SWOT	60
Tabel 4.12 Komponen <i>Board game</i>	72
Tabel 4.13 Kategori Interpretasi Skor.....	103
Tabel 4.14 Tingkat Kenyamanan Bermain	103
Tabel 4.15 Tingkat Pemahaman Aturan.....	104
Tabel 4.16 Tingkat Kreativitas Ide Permainan	105
Tabel 4.17 Tingkat Kemudahan Dipelajari.....	105
Tabel 4.18 Tingkat Keseruan	106
Tabel 4.19 Daya Tarik Visual dan Konsep	107
Tabel 4.20 Keterdugaan Permainan	108
Tabel 4.21 Kecepatan Alur Permainan	109
Tabel 4.22 Kebaruan Konsep atau Ide.....	109
Tabel 4.23 Dukungan Alur Permainan.....	110
Tabel 4.24 Tingkat Kompleksitas	111
Tabel 4.25 Kesesuaian Ekspektasi	112
Tabel 4.26 Kejelasan Instruksi dan Mekanisme	112
Tabel 4.27 Sistem Poin yang Adil.....	113
Tabel 4.28 Kemudahan Identifikasi Elemen dan Item Permainan.....	114
Tabel 4.29 <i>Budgeting</i>	141

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Dadu Enam Sisi.....	11
Gambar 2.2 Contoh Kartu.....	12
Gambar 2.3 Pion	12
Gambar 2.4 Papan <i>Board game</i>	13
Gambar 2.5 Uang dalam Permainan Papan.....	14
Gambar 2.6 Sumber Daya Permainan Papan	14
Gambar 2.7 Token Permainan Papan.....	15
Gambar 2.8 <i>Hourglass Sand Timer Board game</i>	16
Gambar 2.9 Contoh <i>Readability</i>	17
Gambar 2.10 Contoh <i>Legibility</i>	18
Gambar 2.11 Contoh <i>Visibility</i>	18
Gambar 2.12 Contoh <i>Typeface Serif</i>	19
Gambar 2.13 Contoh <i>Typeface Sans Serif</i>	20
Gambar 2.14 Contoh Ilustrasi Kartun	21
Gambar 2.15 Contoh Ilustrasi Khayalan.....	21
Gambar 2.16 RGB <i>Color Model</i>	22
Gambar 2.17 CMYK.....	23
Gambar 2.18 <i>Color Wheel</i>	23
Gambar 2.19 <i>Hue</i>	24
Gambar 2.20 <i>Color Saturation</i>	24
Gambar 2.21 <i>Color Value</i>	25
Gambar 2.22 Ilustrasi <i>Paradox of Choice</i>	28
Gambar 2.23 Ilustrasi <i>Opportunity Cost of Choices</i>	28
Gambar 2.24 Contoh <i>Asymmetric Information</i>	29
Gambar 2.25 Ilustrasi <i>Decision Paralysis</i>	30
Gambar 2.26 Ilustrasi Jam Selection.....	32
Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara Ahli.....	48
Gambar 4.2 Dokumentasi FGD	55
Gambar 4.3 <i>Board game Choices</i>	58
Gambar 4.4 <i>A Cooperative Game About Moral Dilemmas Board game</i>	60
Gambar 4.5 Mindmap	63
Gambar 4.6 <i>Moodboard</i>	65
Gambar 4.7 Tipografi.....	66
Gambar 4.8 Referensi Papan.....	67
Gambar 4.9 Referensi Logo	67
Gambar 4.10 Referensi Token	68
Gambar 4.11 Referensi Karakter.....	68
Gambar 4.12 Referensi Kartu	68
Gambar 4.13 <i>User Persona</i>	76
Gambar 4.14 <i>User Journey</i>	77
Gambar 4.15 <i>Paper Prototype</i>	78

Gambar 4.16 <i>Second Paper Prototype</i>	79
Gambar 4.17 Sketsa <i>Blocking Logo</i>	80
Gambar 4.18 Alternatif Desain Logo.....	80
Gambar 4.19 <i>Logo Life in Choices</i>	80
Gambar 4.20 Sketsa Karakter	81
Gambar 4.21 Karakter Pion <i>Life in Choices</i>	81
Gambar 4.22 Sketsa Kartu Nasib	82
Gambar 4.23 Isi Konten Kartu Nasib.....	83
Gambar 4.24 Alternatif Desain <i>Cover</i> Kartu Nasib	83
Gambar 4.25 Final <i>Cover</i> Kartu Nasib	84
Gambar 4.26 Sketsa Kartu <i>Event</i>	84
Gambar 4.27 Desain Awal Kartu <i>Event</i>	85
Gambar 4.28 Desain Kartu <i>Event</i>	85
Gambar 4.29 Kartu Jurusan.....	86
Gambar 4.30 Kartu Karir	86
Gambar 4.31 Sketsa Kartu <i>Skill</i>	87
Gambar 4.32 Kartu <i>Skill</i>	87
Gambar 4.33 Sketsa Papan.....	88
Gambar 4.34 Desain Papan.....	89
Gambar 4.35 Sketsa Koin	90
Gambar 4.36 Desain Koin.....	90
Gambar 4.37 Sketsa Token Waktu.....	91
Gambar 4.38 Desain Token Waktu.....	92
Gambar 4.39 Sketsa Token Bakat.....	93
Gambar 4.40 Desain Token Bakat	93
Gambar 4.41 Sketsa Rumah.....	94
Gambar 4.42 Desain Rumah	94
Gambar 4.43 <i>Rulebook</i>	95
Gambar 4.44 Sketsa Packaging.....	96
Gambar 4.45 Tampilan Depan Packaging	97
Gambar 4.46 Struktur Packaging	97
Gambar 4.47 Tote Bag	98
Gambar 4.48 Gantungan Kunci.....	99
Gambar 4.49 Stiker	100
Gambar 4.50 Dokumentasi <i>Alpha Test</i>	101
Gambar 4.51 Rumus Nilai Indeks	102
Gambar 4.52 Rumus Mean	102
Gambar 4.53 Rumus Interval	102
Gambar 4.54 Perubahan Isi Kartu <i>Event</i>	116
Gambar 4.55 Perubahan Kartu Karir	117
Gambar 4.56 Perubahan Papan	117
Gambar 4.57 Perubahan Pion Karakter.....	118
Gambar 4.58 Dokumentasi <i>Beta Test</i>	121

Gambar 4.59 Revisi Final Papan.....	122
Gambar 4.60 Analisis Logo	124
Gambar 4.61 Analisis Desain Pion	125
Gambar 4.62 Analisis Desain Kartu Nasib	126
Gambar 4.63 Analisis Desain Isi Kartu Nasib	127
Gambar 4.64 Analisis Cover Kartu <i>Event</i>	128
Gambar 4.65 Analisis Konten Kartu <i>Event</i>	128
Gambar 4.66 Analisis Desain Kartu Jurusan	129
Gambar 4.67 Analisis Desain Kartu Karir	130
Gambar 4.68 Analisis Desain Kartu <i>Skill</i>	131
Gambar 4.69 Analisis Desain Papan.....	132
Gambar 4.70 Analisis Desain Token Koin	133
Gambar 4.71 Analisis Desain Token Waktu.....	134
Gambar 4.72 Analisis Token Bakat	135
Gambar 4.73 Analisis Desain Rumah	136
Gambar 4.74 Analisis Desain <i>Rulebook</i>	137
Gambar 4.75 Analisis Desain <i>Packaging</i>	138
Gambar 4.76 Analisis <i>Tote Bag</i>	139
Gambar 4.77 Analisis Gantungan Kunci	140
Gambar 4.78 Analisis Stiker	141



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Turnitin	xxi
Lampiran 2 Form Bimbingan & Spesialis	xxvi
Lampiran 3 Consent Form	xxviii
Lampiran 4 Non-Disclosure Agreement	xxix
Lampiran 5 Hasil Kuesioner	xxx
Lampiran 6 Transkrip Wawancara	xxxviii
Lampiran 7 Dokumentasi	lxi

