

**PERANCANGAN *BOARDGAME* MENGENAI RAS ANJING
UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Varencia William

00000054781

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

**PERANCANGAN *BOARDGAME* MENGENAI RAS ANJING
UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S. Ds)

Varencia William

00000054781

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Varenca William
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054781
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN *BOARDGAME* MENGENAI RAS ANJING UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

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 2026



(Varenca William)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Varencia William
NIM : 00000054781
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan *Boardgame* Mengenai Ras
Anjing untuk Anak Sekolah Dasar

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,



(Varencia William)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *BOARDGAME* MENGENAI RAS ANJING UNTUK
ANAK SEKOLAH DASAR**

Oleh

Nama Lengkap : Varenicia William
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054781
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

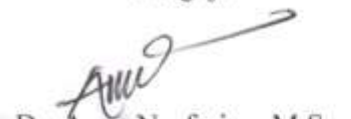
Telah diujikan pada hari Rabu, 7 Januari 2026
Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/ 042750

Penguji


Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807/ 069425

Pembimbing


Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/ 034812

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 : Varenicia William
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054781
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *BOARDGAME*
MENGENAI RAS ANJING UNTUK
ANAK SEKOLAH DASAR

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 2026



(Varenicia William)

* 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 dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan tepat waktu. Penyusunan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.) di Universitas Multimedia Nusantara. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya 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. Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds., selaku Pembimbing 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.
6. Teman-teman yang telah memberikan semangat dan bantuan selama proses pengerjaan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Penulis berharap tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi pembaca serta berkontribusi positif bagi perkembangan bidang Desain Komunikasi Visual.

Tangerang, 7 Januari 2026



(Varenicia William)

PERANCANGAN *BOARDGAME* MENGENAI RAS ANJING UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

(Varencia William)

ABSTRAK

Anjing memiliki keragaman ras dengan ciri fisik dan sifat yang berbeda, namun anak sekolah dasar masih kurang memahami hal tersebut karena keterbatasan materi pada kurikulum formal. Media pembelajaran yang ada cenderung pasif sehingga kurang menarik minat belajar anak. Penelitian ini bertujuan merancang *boardgame* edukatif untuk memperkenalkan ras anjing kepada anak usia 9-12 tahun. Indikator pemahaman dalam penelitian ini meliputi kemampuan anak mengenali perbedaan ras anjing, memahami kebutuhan dasar dan sifat perilaku anjing, serta keterlibatan anak dalam proses belajar melalui permainan. Metode perancangan meliputi *idea*, *content development*, *prototype*, dan *playtest*. Data diperoleh melalui wawancara, dan *focus group discussion* agar konten sesuai dengan kebutuhan audiens. Hasil perancangan berupa *boardgame* interaktif dengan ilustrasi, *rulebook*, dan mekanisme permainan kolaboratif yang memperkenalkan 10 ras anjing umum di Indonesia. Hasil evaluasi *playtest* menunjukkan bahwa tingkat pemahaman aturan dan mekanisme permainan mencapai 92,7%–96,7%, sementara aspek visual, komponen, dan keterbacaan memperoleh penilaian 96,0%–96,7%. Selain itu, indikator pemahaman konten ras anjing dan cara interaksi aman memperoleh nilai 94,7%–96,0%, serta keterlibatan dan kesenangan bermain berada pada rentang 95,3%–96,0%. Temuan ini menunjukkan bahwa *boardgame* yang dirancang efektif sebagai media pembelajaran alternatif yang interaktif, informatif, dan sesuai untuk anak sekolah dasar.

Kata kunci: *Boardgame*, edukasi, ras anjing, anak sekolah dasar.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING A BOARDGAME ABOUT DOG BREEDS FOR PRIMARY SCHOOL CHILDREN

(Varencia William)

ABSTRACT (English)

Dogs have a wide diversity of breeds with different physical characteristics and traits; however, elementary school children still have limited understanding of this diversity due to the lack of related materials in the formal curriculum. Existing learning media tend to be passive, making them less engaging for children. This study aims to design an educational board game to introduce dog breeds to children aged 9–12 years. The indicators of understanding in this study include children's ability to recognize differences among dog breeds, understand basic needs and behavioral traits of dogs, and their level of engagement in the learning process through gameplay. The design process consists of the stages of idea development, content development, prototyping, and playtesting. Data were collected through interviews, focus group discussions, and questionnaires to ensure that the content meets the needs of the target audience. The design outcome is an interactive board game featuring illustrations, a rulebook, and collaborative game mechanics that introduce 10 dog breeds commonly found in Indonesia. Playtest evaluation results indicate that the level of understanding of game rules and mechanics ranged from 92.7% to 96.7%, while visual aspects, components, and text readability received scores between 96.0% and 96.7%. In addition, indicators related to understanding dog breed content and safe interaction methods scored between 94.7% and 96.0%, and player engagement and enjoyment ranged from 95.3% to 96.0%. These findings demonstrate that the designed board game is effective as an alternative learning medium that is interactive, informative, and suitable for elementary school children.

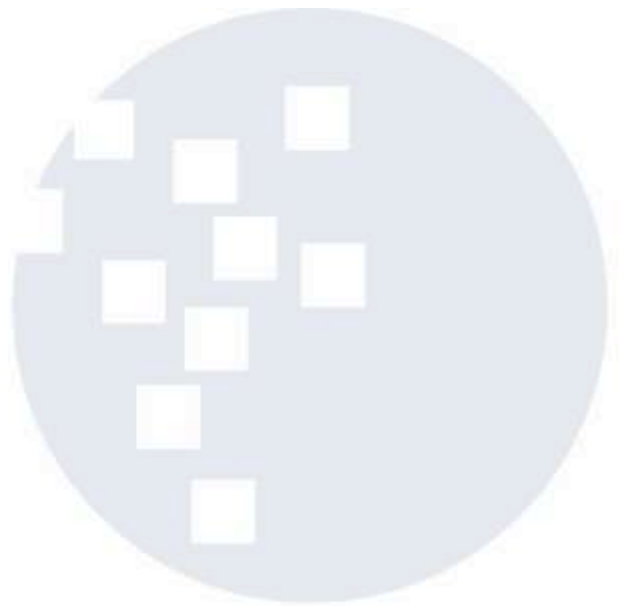
Keywords: board game, education, dog breeds, elementary school children.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN AI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iiiiv
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.....	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 <i>Boardgame</i>	5
2.1.1 Kelebihan <i>Boardgame</i>	5
2.1.2 Jenis-Jenis <i>Boardgame</i>	6
2.1.3 Manfaat <i>Boardgame</i>	10
2.1.4 Komponen <i>Boardgame</i>	11
2.1.5 Desain <i>Boardgame</i>	12
2.2 Anjing.....	32
2.2.1 Sejarah dan Domestikasi Anjing	32
2.2.2 Ras Anjing dan Karakteristik.....	32
2.2.3 Tabel Ringkasan Ras Anjing Populer di Indonesia	41
2.3 Penelitian yang Relevan.....	45

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	48
3.1 Subjek Perancangan	48
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	49
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	53
3.3.1 Wawancara	53
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	58
3.3.3 Studi Eksisting.....	59
3.3.4 Studi Referensi	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	61
4.1 Hasil Perancangan	61
4.1.1 <i>Idea</i>	61
4.1.2 <i>Content Development</i>	86
4.1.3 <i>Prototype</i>	94
4.1.4 <i>Playtest</i>	121
4.2 Pembahasan Perancangan.....	123
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	123
4.2.2 Analisis Desain Papan Permainan	125
4.2.3 Analisis Desain Kartu Ras Anjing.....	127
4.2.4 Analisis Desain Kartu Informasi	129
4.2.5 Analisis Desain Kartu <i>Event</i>	131
4.2.6 Analisis Desain Kartu Trivia	123
4.2.7 Analisis Desain Token Permainan.....	125
4.2.8 Analisis Desain Koin	127
4.2.9 Analisis Desain <i>Rulebook</i>	129
4.2.10 Analisis Desain <i>Box Packaging</i>	131
4.2.11 Analisis Desain Gantungan Kunci.....	123
4.2.12 Analisis Desain <i>Standee</i>	125
4.2.13 Analisis Desain <i>Sticker Sheet</i>	127
4.2.14 Anggaran	148
BAB V PENUTUP	150
5.1 Simpulan	150
5.2 Saran	150

DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xvii



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Ringkasan Ras Anjing.....	40
Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan.....	43
Tabel 4.1 Tabel SWOT <i>Boardgame</i> Dogs	71
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	112
Tabel 4.3 Kritik dan Saran Mekanisme Permainan	117
Tabel 4.4 Tabel Anggaran.....	141
Tabel 4.5 Tabel Anggaran Media Sekunder	141



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ular Tangga.....	6
Gambar 2.2 Catur	7
Gambar 2.3 Stone Age	8
Gambar 2.4 Battleship.....	8
Gambar 2.5 One Night Ultimate Werewolf	9
Gambar 2.6 Codename Duet	10
Gambar 2.7 Kartu Properti Monopoly	14
Gambar 2.8 Pion Pemain Monopoly.....	14
Gambar 2.9 Buku Aturan Permainan Monopoly	15
Gambar 2.10 Catur	17
Gambar 2.11 Kartu Sabotase UNO	18
Gambar 2.12 Exploding Kittens.....	29
Gambar 2.13 <i>Hue</i>	31
Gambar 2.14 <i>Value</i> dan <i>Saturation</i>	31
Gambar 2.15 Ras Anjing Poodle.....	34
Gambar 2.16 Ras Anjing Pomeranian.....	29
Gambar 2.17 Ras Anjing Chihuahua	31
Gambar 2.18 Ras Anjing Shih Tzu	37
Gambar 2.19 Ras Anjing Dachshund.....	29
Gambar 2.20 Ras Anjing Golden Retriever	31
Gambar 2.21 Ras Anjing Pembroke Welsh Corgi	39
Gambar 2.22 Ras Anjing French Bulldog.....	29
Gambar 2.23 Ras Anjing Labrador Retriever	31
Gambar 2.24 Ras Anjing Siberian Husky	42
Gambar 4.1 Wawancara dengan Pelatih Anjing	60
Gambar 4.2 Wawancara dengan <i>Dog Behaviourst</i>	62
Gambar 4.3 Wawancara dengan Pemilik Anjing	66
Gambar 4.4 <i>Focus Group Discussion</i>	68
Gambar 4.5 <i>Packaging</i> dan Desain Kartu Dogs	70
Gambar 4.6 Ilustasi oleh rinrinwolf	72
Gambar 4.7 Ular Tangga.....	73
Gambar 4.8 Monopoly	74
Gambar 4.9 Trivial Pursuit.....	74
Gambar 4.10 <i>Boardgame</i> Dog Park	75
Gambar 4.11 <i>Mindmap</i>	76
Gambar 4.12 <i>Big Idea</i>	79
Gambar 4.13 <i>Tone of Voice</i>	80
Gambar 4.14 <i>Moodboard</i> Perancangan.....	81
Gambar 4.15 Sketsa Mekanik Awal	85
Gambar 4.16 <i>Gameflow</i> pada <i>Boardgame</i>	87
Gambar 4.17 Sketsa Papan Permainan.....	93
Gambar 4.18 Digitalisasi Sketsa Papan	93
Gambar 4.19 Pewarnaan Awal Papan Permainan.....	94

Gambar 4.20 Proses <i>Rendering</i> Papan Permainan.....	95
Gambar 4.21 Sketsa Kartu Trivia.....	96
Gambar 4.22 Desain Awal Kartu Trivia	97
Gambar 4.23 Revisi dan Finalisasi Kartu Trivia.....	98
Gambar 4.24 Sketsa Kartu Informasi	99
Gambar 4.25 Desain Awal Kartu Informasi	100
Gambar 4.26 Finalisasi Kartu Informasi	101
Gambar 4.27 Sketsa Kartu <i>Event</i>	102
Gambar 4.28 Desain Awal Kartu <i>Event</i>	102
Gambar 4.29 Finalisasi Kartu <i>Event</i>	103
Gambar 4.30 Sketsa <i>Layout</i> Kartu Ras Anjing	104
Gambar 4.31 Sketsa Ilustrasi Anjing	105
Gambar 4.32 Digitalisasi dan <i>Base Color</i> Ilustrasi Anjing.....	105
Gambar 4.33 Finalisasi Ilustrasi Anjing	106
Gambar 4.34 Finalisasi Kartu Ras Anjing	106
Gambar 4.35 Sketsa Pion	107
Gambar 4.36 <i>Lineart</i> dan <i>Basecolor</i> Pion.....	108
Gambar 4.37 Finalisasi Pion	108
Gambar 4.38 Sketsa Token Cara Mendekati.....	109
Gambar 4.39 Digitalisasi dan Finalisasi Token Cara Mendekati.....	110
Gambar 4.40 Sketsa Koin	111
Gambar 4.41 Digitalisasi dan Finalisasi Koin	111
Gambar 4.42 Dokumentasi <i>Alpha Test</i>	112
Gambar 4.43 Perbaikan <i>Tiles</i> pada <i>Boardgame</i>	118
Gambar 4.44 Perbaikan Desain Kartu Informasi	119
Gambar 4.45 Penambahan Nomor pada Kartu Trivia.....	120
Gambar 4.46 Perbaikan <i>Margin</i> dan <i>Answer Key</i> pada <i>Rulebook</i>	120
Gambar 4.47 Papan Permainan <i>Boardgame</i> Pawtector	124
Gambar 4.48 Kartu Ras Anjing.....	126
Gambar 4.49 Kartu Informasi	127
Gambar 4.50 Kartu <i>Event</i>	128
Gambar 4.51 Kartu Trivia.....	130
Gambar 4.52 Token Cara Mendekati	131
Gambar 4.53 Koin.....	133
Gambar 4.54 Desain <i>Rulebook</i>	134
Gambar 4.55 Desain <i>Box Packaging</i>	135
Gambar 4.56 Desain Gantungan Kunci	137
Gambar 4.57 Desain <i>Standee</i>	138
Gambar 4.58 Desain <i>Sticker Sheet</i>	139

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Persentase Turnitin	xvi
Lampiran B Form Bimbingan	xviii
Lampiran C <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxi
Lampiran D Transkrip Wawancara	xxiii
Lampiran E Transkrip <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	xli
Lampiran F Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xliv
Lampiran G Transkrip <i>FGD Beta Test</i>	liii
Lampiran H Hasil Cetak <i>Boardgame</i> Pawtector	lvii

