

**PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN
KOMUNIKASI DALAM KELUARGA BROKEN HOME**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Enos Yudha Prasetya Pangaribowo
00000075487

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

**PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN
KOMUNIKASI DALAM KELUARGA BROKEN HOME**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Enos Yudha Prasetya Pangaribowo

00000075487

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 : Enos Yudha Prasetya Pangaribowo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000075487
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Proposal Tugas Akhir yang berjudul:

PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI DALAM KELUARGA BROKEN HOME

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 2026



(Enos Yudha Prasetya Pangaribowo)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUANKECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Enos Yudha Prasetya Pangaribowo
NIM : 00000075487
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK
MENINGKATKAN KOMUNIKASI DALAM
KELUARGA *BROKEN HOME*

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, 10 Desember 2025
Yang Menyatakan,



(Enos Yudha Prasetya Pangaribowo)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI DALAM KELUARGA *BROKEN HOME*

Oleh

Nama Lengkap : Enos Yudha Prasetya Pangaribowo

Nomor Induk Mahasiswa : 00000075487

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

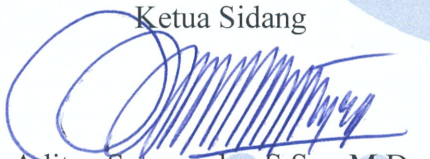
Telah diujikan pada hari Jumat, 9 Januari 2026

Pukul 11.15 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan

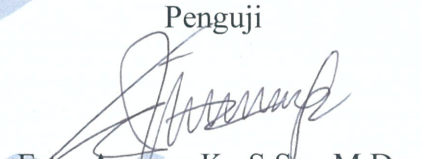
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/ 038953

Penguji


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

Pembimbing


Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/ 083675

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

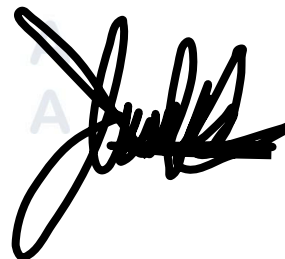
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Enos Yudha Prasetya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000075487
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *BOARD GAME*
UNTUK MENINGKATKAN
KOMUNIKASI DALAM KELUARGA
BROKEN HOME

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ 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, 10 Desember 2025



(Enos Yudha Prasetya Pangaribowo)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yesus Kristus atas berkatnya yang senantiasa berlimpah dan penyertaannya yang senantiasa menyertai penulis setiap waktu, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Board Game* untuk Meningkatkan Komunikasi dalam Keluarga Broken Home” dengan baik. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan dalam program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini terdapat dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

Mengucapkan terima kasih kepada:

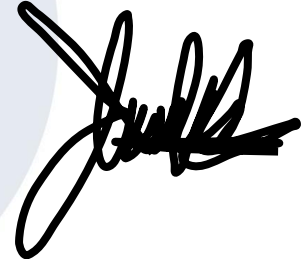
1. Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Mariska Legia, S.Ds., M.B.A. selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Melalui perancangan ini, diharapkan *board game* interaktif yang dikembangkan dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan komunikasi serta antara anak dan orang tua dalam keluarga *broken home*. Media ini diharapkan dapat membantu anak-anak dalam mengekspresikan perasaan mereka dengan lebih

mudah, memahami emosi mereka, serta membangun hubungan yang lebih harmonis dengan orang tua.

Selain itu, proyek ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang desain komunikasi visual, khususnya dalam menciptakan media interaktif yang tidak hanya bersifat edukatif tetapi juga menyenangkan bagi penggunanya. Semoga hasil dari tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi keluarga yang mengalami kesulitan dalam komunikasi, serta menjadi referensi bagi penelitian dan pengembangan media informasi serupa di masa mendatang.

Tangerang, 10 Desember 2025



(Enos Yudha Prasetya Pangaribowo)



PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI DALAM KELUARGA *BROKEN HOME*

(Enos Yudha Prasetya Pangaribowo)

ABSTRAK

Meningkatnya jumlah keluarga *broken home* di Indonesia berdampak signifikan terhadap kualitas komunikasi antara orang tua dan anak, khususnya pada remaja yang berada dalam fase perkembangan emosional yang rentan. Kurangnya komunikasi yang efektif dalam keluarga *broken home* berpotensi menimbulkan masalah psikologis seperti kecemasan, perasaan terasing, dan kesulitan mengekspresikan emosi. Media informasi yang tersedia saat ini umumnya bersifat satu arah sehingga belum mampu memfasilitasi interaksi yang mendalam dan antara anak dan orang tua. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah *board game* interaktif sebagai media yang dapat meningkatkan komunikasi dan dalam keluarga *broken home*. Metode perancangan yang digunakan meliputi studi literatur, wawancara dengan psikolog, *focus group discussion*, studi eksisting, serta pendekatan *design thinking* yang mencakup tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Perancangan didasarkan pada teori komunikasi keluarga, psikologi perkembangan remaja, serta prinsip desain komunikasi visual. Hasil penelitian berupa *board game* interaktif yang dirancang dengan mekanisme permainan berbasis diskusi, refleksi, dan *storytelling*, didukung oleh ilustrasi, tipografi, warna, dan elemen visual yang komunikatif. Hasil uji coba menunjukkan bahwa *board game* ini mampu mendorong komunikasi dua arah yang lebih terbuka antara anak dan orang tua serta membantu anak mengekspresikan perasaan secara lebih aman dan terstruktur. Dengan demikian, *board game* yang dirancang berpotensi menjadi media komunikasi interaktif yang efektif dalam memperkuat hubungan keluarga dan mengurangi dampak negatif komunikasi yang renggang pada keluarga *broken home*.

Kata kunci: *Broken Home*, *Board Game*, Komunikasi orang tua dan anak

PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI DALAM KELUARGA BROKEN HOME

(Enos Yudha Prasetya Pangaribowo)

ABSTRACT (English)

The increasing number of broken home families in Indonesia has a significant impact on the quality of communication between parents and children, particularly among adolescents who are in a vulnerable phase of emotional development. Ineffective communication within broken home families can lead to psychological issues such as anxiety, feelings of isolation, and difficulties in emotional expression. Existing information media are generally one-directional and have not been able to facilitate in-depth interaction between children and parents. This study aims to design an interactive board game as a medium to improve communication within broken home families. The design methodology includes literature review, interviews with psychologists, focus group discussions, and analysis of existing studies, developed through a design thinking approach consisting of the empathize, define, ideate, prototype, and test. The design is based on family communication theory, adolescent developmental psychology, and visual communication design principles. The result of this study is an interactive board game designed with gameplay mechanics centered on discussion, reflection, and storytelling, supported by communicative illustrations, typography, color schemes, and visual elements. Testing results indicate that the board game encourages more open two-way communication between parents and children and helps children express their thoughts in a more structured and secure manner. Therefore, the designed board game has the potential to serve as an effective interactive communication medium for strengthening family relationships and reducing the negative effects of limited communication in broken home families.

Keywords: Broken Home, Board game, Parent-child communication

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
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.....	5
2.1 Media Informasi Interaktif	5
2.1.1 Karakteristik Media Informasi Interaktif.....	5
2.1.2 Media Informasi Interaktif dalam Edukasi Psikologis	6
2.1.3 Karakteristik Media Interaktif Dua Arah.....	7
2.1.4 Peran Media Interaktif Dalam Membangun Komunikasi..	7
2.2 <i>Board Game</i>	8
2.2.1 Elemen <i>Board Game</i>	9
2.2.2 Komponen <i>Board Game</i>	11
2.2.3 Jenis <i>Board game</i>	16
2.2.4 Manfaat <i>Board Game</i>	20
2.3 Elemen dan Prinsip Desain <i>Board Game</i>	21
2.3.1 Tipografi	22
2.3.2 <i>Grid dan Layout</i>	26

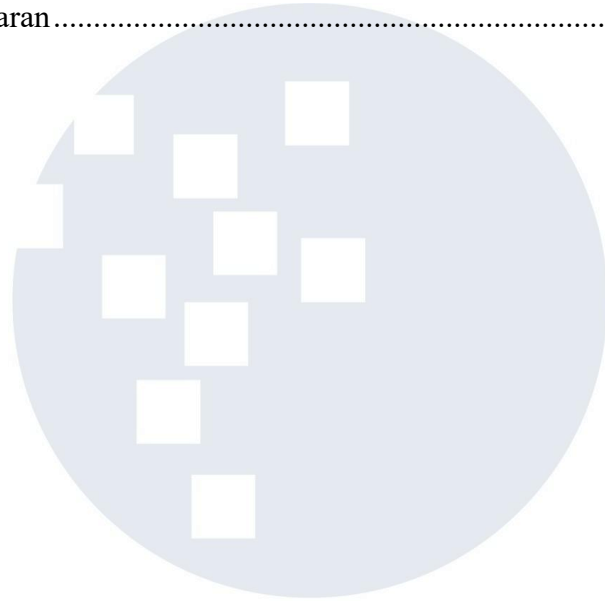
2.3.3 Warna.....	30
2.3.4 Prinsip Hierarki Visual	34
2.3.5 Ilustrasi	37
2.4 <i>Broken Home</i>	39
2.4.1 Peran Hubungan Dalam Keluarga.....	39
2.4.2 Penyebab Renggangnya Hubungan Akibat <i>Broken Home</i>	40
2.4.3 Dampak <i>Broken Home</i> Terhadap Hubungan Antar Keluarga	41
2.4.4 Peran Komunikasi Pada Keluarga <i>Broken Home</i>	42
2.4.5 Teori Psikologi Komunikasi Keluarga.....	43
2.4.6 Strategi Pembangunan Emosi Positif pada Anak Remaja.....	45
2.5 Penelitian yang Relevan.....	46
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	49
3.1 Subjek Perancangan	49
3.2 Metode Perancangan	52
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	53
3.3.1 Wawancara	54
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	56
3.3.3 Studi Eksisting.....	59
3.3.4 Studi Referensi	59
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	61
4.1 Hasil Perancangan	61
4.1.1 Emphatize	61
4.1.2 Define.....	80
4.1.3 Ideate	81
4.1.4 <i>Prototype</i>	89
4.1.5 <i>Test</i>	102
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	103
4.2 Pembahasan Perancangan	103
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	104
4.2.2 Analisis Desain Logo.....	105
4.2.3 Analisis Desain Kartu	106
4.2.4 Analisis Desain Papan.....	107

4.2.5 Analisis Desain <i>Packaging</i>	109
4.2.6 Analisis Desain <i>Instagram Story</i>	111
4.2.7 Analisis Desain Baju	113
4.2.8 Analisis Desain <i>Rulebook</i>	114
4.2.9 Anggaran.....	115
BAB V PENUTUP	117
5.1 Simpulan	117
5.2 Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN	xxi



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Yang Relevan.....	46
Tabel 3. 1 Pertanyaan Wawancara Psikolog.....	55
Tabel 4. 1 Analisis SWOT <i>Board Game The Ungame - Family Communication</i>	71
Tabel 4. 2 Analisis SWOT <i>Talking Points</i>	75
Tabel 4. 3 Analisis SWOT <i>Board Game TableTopics</i>	79
Tabel 4. 4 Hasil <i>Beta Test</i>	104
Tabel 4. 5 Anggaran.....	116



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kartu.....	11
Gambar 2. 2 Papan <i>Board Game</i>	12
Gambar 2. 3 Dadu	12
Gambar 2. 4 Pion	13
Gambar 2. 5 Ubin.....	13
Gambar 2. 6 Sumber Daya.....	14
Gambar 2. 7 Komponen Waktu	14
Gambar 2. 8 Komponen Alat	14
Gambar 2. 9 Properti.....	15
Gambar 2. 10 Token.....	15
Gambar 2. 11 Catur	16
Gambar 2. 12 <i>Board Game Puerto Rico</i>	17
Gambar 2. 13 <i>Board Game Ludo</i>	17
Gambar 2. 14 <i>Board Game Monopoly</i>	18
Gambar 2. 15 <i>Board Game Trivial Pursuit</i>	18
Gambar 2. 16 <i>Board Game Scrabble</i>	19
Gambar 2. 17 <i>Board Game Axis & Allies</i>	19
Gambar 2. 18 Serif.....	23
Gambar 2. 19 <i>Sans Serif</i>	23
Gambar 2. 20 <i>ITC Stone Font Family</i>	26
Gambar 2. 21 <i>Modular Grid</i>	27
Gambar 2. 22 <i>Coloumn Grid</i>	28
Gambar 2. 23 <i>Hierarchial Grid</i>	29
Gambar 2. 24 <i>Manuscript Grid</i>	30
Gambar 2. 25 <i>Pigment Color Wheel</i>	31
Gambar 2. 26 <i>Complementary, Analogous, Triadic Color</i>	32
Gambar 2. 27 <i>Color Temperature</i>	32
Gambar 2. 28 Skema Warna	33
Gambar 2. 29 <i>Proximity</i>	35
Gambar 2. 30 <i>Similarity</i>	35
Gambar 2. 31 <i>Closure</i>	36
Gambar 2. 32 <i>Continuity</i>	36
Gambar 2. 33 <i>Figure-Ground</i>	37
Gambar 4. 1 <i>The Ungame</i>	69
Gambar 4. 2 <i>Talking Points</i>	74
Gambar 4. 3 <i>TableTopics</i>	77
Gambar 4. 4 <i>Persona</i>	81
Gambar 4. 5 <i>Mind Map</i>	82

Gambar 4. 6 <i>Moodboard</i>	85
Gambar 4. 7 Warna	86
Gambar 4. 8 <i>Typeface Poppins</i>	88
Gambar 4. 9 <i>Typeface Rindu Hujan</i>	88
Gambar 4. 10 Referensi Logo	92
Gambar 4. 11 Sketsa Logo	93
Gambar 4. 12 Logo <i>Dear Family</i>	94
Gambar 4. 13 Referensi Kartu	95
Gambar 4. 14 Sketsa Kartu	95
Gambar 4. 15 Kartu Permainan	96
Gambar 4. 16 Referensi Papan Permainan	97
Gambar 4. 17 Sketsa Papan Permainan	97
Gambar 4. 18 Papan Permainan	98
Gambar 4. 19 Referensi Pion	99
Gambar 4. 20 Sketsa Pion	99
Gambar 4. 21 Pion Permainan	100
Gambar 4. 22 <i>Sliding Box</i>	100
Gambar 4. 23 Sketsa <i>Packaging</i>	101
Gambar 4. 24 <i>Packaging</i> Permainan	102
Gambar 4. 25 Dokumentasi <i>Prototype Day</i>	102
Gambar 4. 26 Logo	106
Gambar 4. 27 Kartu	107
Gambar 4. 28 Papan <i>Board Game</i>	108
Gambar 4. 29 <i>Packaging</i> Utama	110
Gambar 4. 30 Kemasan Kartu	111
Gambar 4. 31 Instagram Story 1	112
Gambar 4. 32 <i>Instagram Story</i> 2	113
Gambar 4. 33 Baju <i>Dear Family</i>	114
Gambar 4. 34 <i>Rulebook</i>	115

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Turnitin.....	xx
Lampiran Transkrip FGD.....	xxiii
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xxxiii
<i>Non Disclosure Agreement</i>	xli
Form Bimbingan.....	xlvi
Lampiran Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xlvi
Lampiran Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i>	liii
Lampiran Dokumentasi FGD.....	lv
Lampiran Dokumentasi Wawancara.....	lvi

