

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
***BOARD GAME* PENDEKATAN HUBUNGAN HARMONIS**
KELUARGA ANTAR ORANG TUA DAN ANAK



LAPORAN

Tugas Akhir Karya
Prodi Desain Komunikasi Visual
Minat Utama Desain Komunikasi Visual

Conny Rahmatilani
2019620032

UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI
PALEMBANG
2023

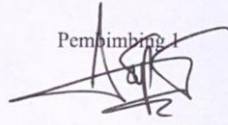
PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
BOARD GAME PENDEKATAN HUBUNGAN HARMONIS KELUARGA ANTAR
ORANG TUA DAN ANAK

Diajukan oleh

CONNY RAHMATILANI
NIM 2019 620 032

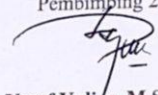
Telah dipertahankan pada tanggal 3 Agustus 2023
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing 1



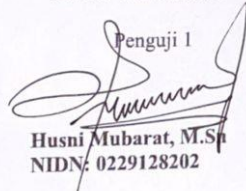
Mukhsin Patriansah, M.Sn
NIDN: 0220058801

Pembimbing 2



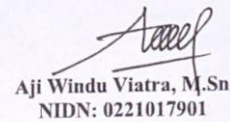
Yosef Yulius, M.Sn
NIDN: 0203078701

Penguji 1



Husni Mubarat, M.Sn
NIDN: 0229128202

Penguji 2



Aji Windu Viatra, M.Sn
NIDN: 0221017901

Ketua Penguji

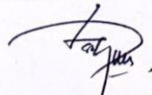


Mukhsin Patriansah, M.Sn
NIDN: 0220058801

Pertanggungjawaban Tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Desain

Palembang, 10 Agustus 2023

Mengetahui
Kaprosdi Desain Komunikasi Visual



Yosef Yulius, M.Sn
NIDN : 0203078701

Menyetujui
Dekan FIPB

FAKULTAS IPB
UIGM


Aji Windu Viatra, M.Sn
NIDN: 0221017901

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Conny Rahmatilani
NIM : 2019620032
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya desain dan pertanggung jawaban tertulis dengan judul :

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL BOARD GAME PENDEKATAN HUBUNGAN HARMONIS KELUARGA ANTAR ORANG TUA DAN ANAK

Adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan *plagiatisme* atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam dunia akademik. Apabila dikemudian hari ditemukan suatu jiplakan/plagiat, maka saya bersedia menerima akibat berupa sanksi akademis dan sanksi lain yang diberikan oleh yang berwenang sesuai ketentuan, peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Palembang, 10 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



(Conny Rahmatilani)

NPM : 2019620032

Kata Pengantar

Dengan mengucap puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena dengan rahmat dan karunia-NYA penulis masih diberi kesempatan menyelesaikan laporan Tugas Akhir mengenai Perancangan Komunikasi Visual Board Game Pendekatan Hubungan Harmonis Antar Orang tua dan Anak, sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Seni, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Indo Global Mandiri. Tugas Akhir merupakan suatu karya ilmiah berdasarkan suatu penelitian mahasiswa.

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, penulis menyadari masih terdapat kekurangan yang dibuat baik disengaja maupun tidak sengaja karena keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan yang dimiliki, maka dari itu diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak. Dalam penyusunan laporan ini tentunya melibatkan banyak pihak mulai dari dosen pembimbing, dosen penguji dan teman-teman. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, terutama untuk papa, kak Rara, kak Ayi dan kak Nico dan kak Sikod, serta teman saya Hayuga, Ayu Nissa, Yasser, dan Dea Agnesia semoga perancangan ini bermanfaat bagi kita semua, Amin.

Palembang, 31 Juli 2023



Conny Rahmatilani

NPM : 2019620032

***Board Game Visual Communication Design Concerning Family
Harmonious Relationship Approach Between Parents and Children***

*Written Accountability
Visual Communication Design Study Program
Indo Global Mandiri University Palembang 2023*

By Conny Rahmatilami

ABSTRACT

. Time with family is hard to come by when parents are busy working, making parents pay less attention to the importance of inviting their children to play games. Parents should set aside some of their time to get together and play games together. There are many benefits from playing with children, one of which is that the relationship between parents and children will be closer and they can learn to work together. The more time you spend with your family, the stronger the bonds that are formed to get to know each other's characters better, and can train children's abilities. One medium that can increase harmony in the family is a board game. Board Game is a type of game in which one of the components is a square sheet like a board whose materials can vary, but generally made of thick cardboard, such as Monopoly, Chess, Ludo and Snakes and Ladders.

Cases that occur are fraud, extortion, sexual harassment, and cause mental health problems. Based on these problems, the author designed a social campaign that aims to educate people in Palembang City to be wiser in using social media. The author conducted a case study by applying the design thinking design method as data analysis to overcome these problems and using the 5W + 1H method (what, why, who, where, why, how). The design media to be used are digital education books, starter dating boxes for women and men, other information media such as posters and Instagram and supporting media such as notebooks, tumblr bottles, classic glass, mading, stickers, classic clocks, aromatherapy candles and calendars.

Keywords: *Harmonious Family, Board Game, Game*

Perancangan Komunikasi Visual Board Game Mengenai Pendekatan Hubungan Harmonis Keluarga Antar Orang Tua dan Anak

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Indo Global Mandiri Palembang 2023

Oleh Conny Rahmatilani

ABSTRAK

Waktu Bersama keluarga memang sulit didapatkan jika orang tua sibuk bekerja, membuat orang tua kurang memperhatikan pentingnya mengajak anak bermain game. Orang tua harus menyisihkan sedikit waktu mereka untuk berkumpul dan bermain game bersama. Banyak manfaat dari bermain dengan anak, salah satunya hubungan orang tua dan anak akan semakin erat dan bisa belajar bekerja sama. Semakin sering menghabiskan waktu bersama keluarga maka semakin kuat ikatan yang terbentuk untuk lebih mengenal karakter masing-masing, dan bisa melatih kemampuan anak. Salah satu media yang bisa meningkatkan keharmonisan dalam keluarga adalah Board Game. Board Game adalah suatu jenis permainan yang salah satu komponennya adalah lembaran persegi seperti papan yang bahannya bisa bermacam-macam, tapi umumnya dari karton tebal, seperti Monopoli, Catur, Ludo, dan Ular Tangga.

Board Game adalah Permainan yang cocok untuk dimainkan bersama seluruh anggota keluarga, dan dapat membantu dalam meningkatkan keharmonisan keluarga. Perancangan Board Game yang akan dirancang adalah Board Game yang dapat di mainkan bersama anggota keluarga yang bertujuan untuk meningkatkan keharmonisan dalam keluarga dengan memberikan hukuman-hukuman di setiap kartu yang di dapatkan anggota pemain ketika bermain Board Game tersebut. Hukuman yang diberikan mengandung hal positif bagi setiap pemain.

Kata Kunci: Keluarga Harmonis, Board Game, Permainan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERTANGGUNG JAWABAN TUGAS AKHIR KARYA.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRACT.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Perancangan	6
E. Manfaat Perancangan.....	7
F. Tinjauan Ide Perancangan.....	8
G. Metode Perancangan.....	15
H. Landasan Teori Perancangan Perancangan.....	22
I. Sistematika Perancangan.....	27
J. Alur Pemikiran Perancangan.....	28
K. Jadwal Pelaksanaan Tugas Akhir.....	29
BAB II PENGOLAHAN DATA.....	30
A. Identifikasi Data	30
B. Analisis Data.....	47
C. Sintesis.....	58
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	59
A. Perencanaan Kreatif.....	59
B. Perencanaan Media.....	72

BAB IV Visualisasi Desain.....	79
A. Visualisasi Desain..	79
B. Alur Desain Interaktif	109
BAB IV Visualisasi Desain.....	111
A. Kesimpulan....	111
B. Alur Desain Interaktif	111
Daftar Pustaka.....	98
Lampiran.....	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Karya perancangan <i>Board Game table</i>	9
Gambar 1.2	Perancangan <i>Board Game</i> Edukatif Untuk Keluarga	10
Gambar 1.3	<i>Board Game</i> Monopoli	11
Gambar 1.4	<i>Board Game</i> Ular Tangga	12
Gambar 1.5	Perancangan <i>X-BANNER</i> Edukatif Untuk Keluarga	13
Gambar 1.6	Perancangan <i>Board Game</i> Pembelajaran Sopan Santun.....	14
Gambar 1.7	Merchandise <i>Board Game</i> Pembelajaran Sopan Santun	15
Gambar 1.8	Mind Mapping	20
Gambar 2.1	Wawancara Bersama di Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.....	34
Gambar 2.2	Wawancara Bersama Psikologi	37
Gambar 2.3	Diagram Kasus Perceraian di	39
Gambar 2.4	Wawancara Bersama Kasi Pemanfaatan Data.....	41
Gambar 2.5	Diagram Usia.....	43
Gambar 2.6	Diagram Ayah yang Bekerja.....	43
Gambar 2.7	Diagram Ayah yang Bekerja	44
Gambar 2.8	Diagram sering berkumpul bersama keluarga.....	44
Gambar 2.9	Diagram durasi berkumpul bersama keluarga.....	45
Gambar 2.10	Diagram yang merasakan orang tua sibuk.....	45
Gambar 2.11	Diagram pernah bermain <i>board game</i> bersama	46
Gambar 2.12	Diagram bisa meningkatkan hubungan harmonis.....	46
Gambar 2.13	<i>Design Thinking</i>	48
Gambar 2.14	Mind Mapping	49
Gambar 2.15	Logo DPPPAPM.....	57
Gambar 2.16	Logo DIPCAPIL.....	57
Gambar 3.1	Rumah dan Keluarga Harmonis.....	60
Gambar 3.2	<i>Flat Design</i>	64
Gambar 3.3	Atma.....	68
Gambar 3.5	Warna.....	69
Gambar 4.1	Studi Bentuk Rumah.....	80
Gambar 4.2	Studi Bentuk Tangan.....	80
Gambar 4.3	Sketsa Kasar Logo.....	81

Gambar 4.4	<i>Rought Layout Logo</i>	81
Gambar 4.5	Final Logo.....	82
Gambar 4.6	Clear Space Area.....	82
Gambar 4.7	Logo Grid.....	83
Gambar 4.8	Persentase Logo.....	84
Gambar 4.9	Warna Logo.....	84
Gambar 4.10	Sketsa Board.....	85
Gambar 4.11	<i>Comprehensive Board</i>	85
Gambar 4.12	<i>Board</i>	86
Gambar 4.13	Sketsa Kartu.....	87
Gambar 4.14	<i>Final Design</i>	87
Gambar 4.15	Dokumentasi <i>Final Design</i>	87
Gambar 4.16	<i>Sketsa Kartu</i>	88
Gambar 4.17	<i>Final Design</i>	88
Gambar 4.18	Dokumentasi <i>Final Design</i>	89
Gambar 4.19	Sketsa Panduan Bermain.....	89
Gambar 4.20	<i>Final Design</i>	90
Gambar 4.21	Dokumentasi <i>Final Design</i>	90
Gambar 4.22	Sketsa Meja.....	91
Gambar 4.23	<i>Meja Board Game</i>	91
Gambar 4.24	Sketsa Poster.....	92
Gambar 4.25	<i>Final Design</i>	93
Gambar 4.26	Dokumentasi <i>Final Design</i>	93
Gambar 4.27	Sketsa <i>Feed Instagram</i>	94
Gambar 4.28	<i>Final Design</i>	94
Gambar 4.29	Sketsa Brosur.....	95
Gambar 4.30	<i>Final Design</i>	95
Gambar 4.31	Dokumentasi <i>Final Design</i>	96
Gambar 4.32	Sketsa Poster <i>X-Banner</i>	96
Gambar 4.33	<i>Final Design</i>	97
Gambar 4.34	Dokumentasi <i>Final Design</i>	97
Gambar 4.35	<i>Sketsa T-Shirt</i>	98
Gambar 4.36	<i>Final Design</i>	98
Gambar 4.37	Dokumentasi <i>Final Design</i>	99

Gambar 4.38 Sketsa Bantal.....	99
Gambar 4.39 <i>Final Design</i>	100
Gambar 4.40 Dokumentasi <i>Final Design</i>	100
Gambar 4.41 Sketsa Payung.....	101
Gambar 4.42 <i>Final Design</i>	101
Gambar 4.43 Dokumentasi <i>Final Design</i>	102
Gambar 4.44 Sketsa Keychain.....	102
Gambar 4.45 <i>Final Design</i>	102
Gambar 4.46 Dokumentasi <i>Final Design</i>	103
Gambar 4.47 Sketsa <i>Tumblr</i>	103
Gambar 4.48 <i>Final Design</i>	104
Gambar 4.49 Dokumentasi <i>Final Design</i>	104
Gambar 4.50 Sketsa <i>Totebag</i>	105
Gambar 4.51 <i>Final Design</i>	105
Gambar 4.52 Dokumentasi <i>Final Design</i>	106
Gambar 4.53 Sketsa <i>Sticker</i>	106
Gambar 4.54 <i>Final Design</i>	107
Gambar 4.55 Dokumentasi <i>Final Design</i>	107
Gambar 4.56 Sketsa Kursi.....	107
Gambar 4.57 <i>Final Design</i>	108
Gambar 4.58 Dokumentasi <i>Final Design</i>	108

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Pelaksanaan Tugas Akhir	29
Tabel 3.1	Pelaksanaan Media	72
Tabel 3.2	Biaya Media	78