

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL *BOARD GAME*
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PERMAINAN
TRADISIONAL *DAKOCAN* UNTUK ANAK
USIA 7-14 TAHUN DI KOTA PALEMBANG**



**LAPORAN PERTANGGUNGJAWABAN
TUGAS AKHIR**

**PUTRI MAHARANI
NPM : 2022620005**

**PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ILMU PEMERINTAHAN DAN BUDAYA
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI PALEMBANG
2026**

HALAMAN PENGESAHAN
PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL *BOARD GAME* SEBAGAI
MEDIA PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL *DAKOCAN*
UNTUK ANAK USIA 7-14 TAHUN DI KOTA PALEMBANG

Diajukan oleh,

Putri Maharani
NIM. 2022620005

Telah dipertahankan pada tanggal 23 Juli 2026
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing 1



Bobby Halim, S.Sn., M.Ds
NIDN. 0206058602

Pembimbing 2



Didick Prnsetyn, S.Pd., M.Sn
NIDN. : 0226028201

Penguji 1



Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0229128202

Penguji 2



Mukhsin Patriansah, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0220058801

Ketua Penguji

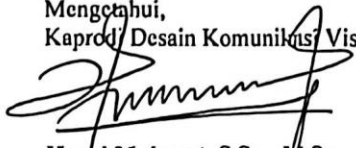


Bobby Halim, S.Sn., M.Ds
NIDN. 0206058602

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

Palembang, 6 Agustus 2026

Mengetahui,
Kaprod/Desain Komunikasi Visual



Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0229128202

Menyetujui,
Dekan FIPD



Dr. Doris Febriyanti, S.IP., M.Si.
NIDN. 0222028203

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, nikmat, kesehatan, dan kemudahan yang telah diberikan, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, terima kasih atas doa, kasih sayang, pengorbanan, dan dukungan yang tidak pernah berhenti. Semoga karya ini menjadi salah satu bentuk rasa terima kasih dan kebanggaan untuk Ayah dan Ibu.
2. Keluarga tercinta, yang selalu memberikan doa, semangat, dan motivasi dalam setiap langkah perjalanan saya.
3. Bapak Bobby Halim, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Didiek Prasetya, S.Pd., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II, serta seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri, terima kasih atas ilmu, bimbingan, dan motivasi yang telah diberikan.
4. Dr. A. Erwan Suryanegara, M.Sn., dan dr. Ressy Felisa Raini, serta seluruh responden yang telah membantu kelancaran penelitian ini.
5. Sahabat, teman-teman seperjuangan, dan semua pihak yang telah memberikan dukungan, semangat, dan kebersamaan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
6. Terakhir, untuk diri saya sendiri, terima kasih karena telah bertahan, terus berusaha, dan tidak menyerah hingga akhirnya mampu menyelesaikan perjalanan ini.

Semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan Desain Komunikasi Visual serta menjadi salah satu upaya untuk memperkenalkan dan melestarikan permainan tradisional Dakocan sebagai warisan budaya Kota Palembang.

"Tidak ada perjalanan yang mudah, tetapi setiap langkah yang disertai
doa, usaha, dan kesabaran akan selalu menemukan jalannya"

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Putri Maharani
NIM : 2022620005
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Tahun Akademik : 2025-2026

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

**“ PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL *BOARD GAME* SEBAGAI
MEDIA PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL *DAKOCAN*
UNTUK ANAK USIA 7-14 TAHUN DI KOTA PALEMBANG”**

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, 04 Agustus 2026

Yang membuat pernyataan



(Putri Maharani)

NPM : 2022620005

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat, karunia, dan hidayah-Nya perancang dapat menyelesaikan Laporan Pertanggungjawaban Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Komunikasi Visual *Board Game* sebagai Media Pengenalan Permainan Tradisional Dakocan untuk Anak Usia 7–14 Tahun di Kota Palembang" dengan baik.

Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya, Universitas Indo Global Mandiri Palembang.

Perancangan ini dilatarbelakangi oleh semakin berkurangnya minat anak-anak terhadap permainan tradisional akibat perkembangan teknologi digital. Oleh karena itu, perancang merancang sebuah media berupa *board game* sebagai sarana pengenalan yang diharapkan mampu memperkenalkan kembali permainan tradisional Dakocan kepada anak-anak sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal Kota Palembang.

Perancang menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini di masa yang akan datang. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, dunia akademik, serta menjadi salah satu referensi dalam pengembangan media komunikasi visual berbasis budaya lokal.

Palembang, Agustus 2026

Putri Maharani

ABSTRAK

Perancangan Komunikasi Visual *Board Game* Sebagai Media Pengenalan Permainan Tradisional Dakocan Untuk Anak Usia 7-14 Tahun Di Kota Palembang

Permainan tradisional merupakan bagian dari budaya yang memiliki nilai edukatif, sosial, dan rekreatif bagi perkembangan anak. Salah satu permainan tradisional khas Kota Palembang adalah Dakocan, yaitu permainan yang berbahan sebuah kepingan plastik yang dimainkan secara berkelompok. Namun, perkembangan teknologi digital, meningkatnya penggunaan *gadget*, serta minimnya media komunikasi visual menyebabkan permainan Dakocan semakin jarang dikenal dan dimainkan oleh anak-anak pada saat ini. Perancangan ini bertujuan merancang media komunikasi visual berupa *board game* sebagai sarana pengenalan kembali permainan tradisional Dakocan kepada anak-anak di Kota Palembang. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* yang meliputi lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pengumpulan data juga dilakukan melalui observasi, wawancara dengan budayawan dan tenaga medis, penyebaran kuesioner kepada anak-anak maupun orangtua, serta studi pustaka. Hasil analisis menunjukkan bahwa anak-anak lebih tertarik pada media yang interaktif, visual, dan mampu menghadirkan pengalaman bermain secara langsung. Berdasarkan temuan tersebut, dihasilkan sebuah *board game* Dakocan yang tetap mempertahankan mekanisme atau tata cara permainan tradisional dengan pendekatan visual modern, dilengkapi identitas visual, ilustrasi karakter, kartu permainan, poster, media sosial, dan berbagai media pendukung lainnya. Perancangan ini diharapkan menjadi media edukatif yang mampu meningkatkan pengetahuan, minat, serta partisipasi anak dalam mengenal permainan Dakocan sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal Palembang.

Kata Kunci : Komunikasi Visual, *Board Game*, Dakocan, Permainan Tradisional.

ABSTRACT

Visual Communication Design of a Board Game as a Medium for Introducing the Traditional Dakocan Game to Children Aged 7-14 in Palembang

Traditional games are part of cultural heritage and provide educational, social, and recreational values that support children's development. One of the traditional games originating from Palembang is Dakocan, a group game played using small plastic pieces in various character shapes. However, the rapid development of digital technology, the increasing use of gadgets, and the lack of engaging visual communication media have caused Dakocan to become less recognized and rarely played by children today. This design project aims to create a visual communication medium in the form of a board game to reintroduce the traditional Dakocan game to children in Palembang. The project employs the Design Thinking method, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were collected through observation, interviews with a cultural expert and a medical practitioner, questionnaires distributed to children and parents, and literature studies. The analysis revealed that children are more interested in interactive and visually engaging media that provide direct playing experiences. Based on these findings, the project produced a Dakocan board game that preserves the original gameplay mechanics while incorporating a modern visual approach. The final design includes a visual identity, character illustrations, game cards, posters, social media content, and various supporting media. This project is expected to serve as an educational medium that enhances children's knowledge, interest, and participation in the traditional Dakocan game while contributing to the preservation of Palembang's local cultural heritage.

Keywords: *Visual Communication, Board Game, Dakocan, Traditional Games.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan dan Manfaat	8
E. Kajian Ide Perancangan.....	9
F. Metode Perancangan	16
G. Landasan Teori Perancangan	17
H. Sistematika Perancangan.....	27
I. Alur Pemikiran Perancangan.....	28
BAB II	29
PENGOLAHAN DATA	29
A. Identifikasi Data	29
B. Analisa Data	45
C. Sintesis	48
BAB III	49
KONSEP PERANCANGAN	49
A. Perencanaan Konsep Kreatif.....	49
B. Perencanaan Konsep Media	59

BAB IV	67
VISUALISASI DESAIN	67
A. Logo Perancangan.....	67
B. <i>Pre Media</i> (Media Isu).....	69
C. Media Utama (Main Media).....	81
D. Media Pendukung (<i>Follow-Up Media</i>)	85
BAB V.....	104
PENUTUP.....	104
A. Kesimpulan	104
B. Saran.....	107
DAFTAR PUSAKA.....	109
LAMPIRAN.....	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Video Konten Bermain Dakocan.....	9
Gambar 1. 2 Video Youtube Cara Bermain Dakocan	10
Gambar 1. 3 Video Youtube Pengenalan Dakocan pada Anak SD.....	11
Gambar 1. 4 Poster Informasi Permainan Pepeletokan	12
Gambar 1. 5 Poster Pengenalan Permainan Tradisional.....	14
Gambar 1. 6 Papan Permainan <i>Hompimpah</i>	15
Gambar 2. 1 Permainan Tradisional Dakocan.....	30
Gambar 2. 2 Wawancara bersama Budayawan	34
Gambar 2. 3 Wawancara bersama Dokter Umum.....	36
Gambar 2. 4 Diagram Usia Responden	39
Gambar 2. 5 Diagram Jenis Kelamin Responden.....	39
Gambar 2. 6 Diagram Status Pelajar para Responden.....	40
Gambar 2. 7 Diagram yang tahu permainan Dakocan.....	40
Gambar 2. 8 Diagram yang mengetahui Dakocan dari mana.....	41
Gambar 2. 9 Diagram yang tahu Sejarah tentang Dakocan.....	41
Gambar 2. 10 Diagram yang pernah bermain Dakocan	42
Gambar 2. 11 Diagram yang tahu cara main Dakocan.....	42
Gambar 2. 12 Diagram Seberapa sering bermain Dakocan.....	43
Gambar 2. 13 Diagram Apakah anak-anak masih bermain Dakocan saat ini	43
Gambar 2. 14 Diagram Apakah perlu permainan Dakocan diperkenalkan	44
Gambar 2. 15 Diagram Kenapa permainan Dakocan kurang dikenal	44
Gambar 2. 16 Diagram yang tertarik mengetahui tentang Dakocan	45
Gambar 2. 17 Diagram Media yang menarik untuk memperkenalkan Dakocan	45
Gambar 3. 1 Tangan Jari yang sedang Menyentil	51
Gambar 3. 2 Tangan yang sedang menyentil	55
Gambar 3. 3 Warna Logo	55
Gambar 3. 4 Warna Palet Karya	57

Gambar 3. 5 Gaya Desain Ilustrasi	58
Gambar 4. 1 Sketsa-Sketsa Logo.....	67
Gambar 4. 2 Tahap Penyusunan Desain	68
Gambar 4. 3 Proses Pengerjaan Desain	68
Gambar 4. 4 Logo yang Terpilih	69
Gambar 4. 5 Mockup Logo	69
Gambar 4. 6 <i>Layout</i> 5 poster	70
Gambar 4. 7 Sketsa Poster Utama	70
Gambar 4. 8 sketsa poster kedua	71
Gambar 4. 9 sketsa poster ketiga	71
Gambar 4. 10 sketsa poster keempat	72
Gambar 4. 11 sketsa poster kelima	72
Gambar 4. 12 Proses pengerjaan poster	73
Gambar 4. 13 <i>Final</i> Desain Poster Utama	73
Gambar 4. 14 <i>Final</i> Desain Poster Kedua	74
Gambar 4. 15 <i>Final</i> desain poster ketiga.....	74
Gambar 4. 16 <i>Final</i> Desain Poster Keempat	75
Gambar 4. 17 <i>Final</i> Desain Poster Kelima.....	75
Gambar 4. 18 Implementasi 5 Poster di Pameran	76
Gambar 4. 19 Mockup poster utama	76
Gambar 4. 20 Mockup poster kedua.....	77
Gambar 4. 21 Mockup Poster Ketiga	77
Gambar 4. 22 Mockup Poster Keempat.....	78
Gambar 4. 23 Mockup Poster Kelima	78
Gambar 4. 24 <i>Layout Feed</i> Instagram	79
Gambar 4. 25 Sketsa Feed Instagram	80
Gambar 4. 26 Proses Pengerjaan Feed Instagram	80
Gambar 4. 27 Final Desain Feed Instagram	80
Gambar 4. 28 Mockup Feed Instagram	81
Gambar 4. 29 <i>Layout Media Board game</i>	82

Gambar 4. 30 Sketsa Papan <i>Board Game</i>	82
Gambar 4. 31 Sketsa Dakocan.....	82
Gambar 4. 32 Sketsa Kartu Penentu.....	83
Gambar 4. 33 Proses Pengerjaan Media Utama	83
Gambar 4. 34 <i>Final</i> Desain Papan <i>Board Game</i>	84
Gambar 4. 35 <i>Final</i> Desain Dakocan	84
Gambar 4. 36 <i>Final</i> Desain Kartu Penentu.....	85
Gambar 4. 37 Implementasi <i>Board game</i> Dakocan.....	85
Gambar 4. 38 <i>Layout Pouch</i>	86
Gambar 4. 39 Sketsa Kasar <i>Pouch</i>	86
Gambar 4. 40 Proses Pengerjaan Desain <i>Pouch</i>	87
Gambar 4. 41 <i>Final</i> Desain <i>Pouch</i> Kecil.....	87
Gambar 4. 42 Implementasi <i>Pouch</i> Kecil.....	88
Gambar 4. 43 <i>Layout</i> Desain Tas Sekolah	89
Gambar 4. 44 Sketsa Kasar Tas.....	89
Gambar 4. 45 Proses Pengerjaan Desain Tas Sekolah	89
Gambar 4. 46 <i>Final</i> Desain Tas Sekolah.....	90
Gambar 4. 47 Implementasi Karya Jadi Tas Sekolah.....	90
Gambar 4. 48 <i>Layout</i> Kaos Anak dan Dewasa.....	91
Gambar 4. 49 Sketsa Kasar Kaos	91
Gambar 4. 50 Proses Pengerjaan Desain Kaos.....	92
Gambar 4. 51 <i>Final</i> Desain Baju.....	92
Gambar 4. 52 Implementasi Karya Jadi Baju.....	93
Gambar 4. 53 <i>Layout</i> Gambar Gantungan Kunci	94
Gambar 4. 54 Sketsa Gantungan Kunci	94
Gambar 4. 55 Proses Pengerjaan Desain Gantungan Kunci.....	94
Gambar 4. 56 <i>Final</i> Desain Gantungan Kunci	95
Gambar 4. 57 Implementasi Gantungan Kunci	96
Gambar 4. 58 <i>Layout</i> Tumbler	96
Gambar 4. 59 Sketsa Media Tumbler.....	97
Gambar 4. 60 Proses Pengerjaan Desain <i>Tumbler</i>	97

Gambar 4. 61 <i>Final</i> Desain Tumbler.....	97
Gambar 4. 62 Implementasi Karya Jadi <i>Tumbler</i>	98
Gambar 4. 63 <i>Layout</i> Pena	99
Gambar 4. 64 Sketsa Penyusunan Desain Pena.....	99
Gambar 4. 65 Proses Pengerjaan Desain Pena	99
Gambar 4. 66 <i>Final</i> Desain Pena.....	100
Gambar 4. 67 Implementasi Karya Jadi Pena	100
Gambar 4. 68 <i>Layout</i> Kotak Pensil	101
Gambar 4. 69 Sketsa Lengkap Kotak Pensil	102
Gambar 4. 70 Proses Pengerjaan Desain Kotak Pensil	102
Gambar 4. 71 <i>Final</i> Desain Kotak Pensil.....	103
Gambar 4. 72 Implementasi Karya Jadi Kotak Pensil.....	103
Gambar 4. 73 Mockup X Banner.....	104
Gambar 4. 74 Implementasi Name Card	104

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Jenis-Jenis Dakocan	32
Tabel 3. 1 <i>Headline</i>	52
Tabel 3. 2 <i>Subheadline</i>	53
Tabel 3. 3 <i>Tagline</i>	54
Tabel 3. 4 <i>Pre Media</i>	63
Tabel 3. 5 Media Utama	63
Tabel 3. 6 <i>Follow-Up</i> Media Pendukung	64
Tabel 3. 7 Biaya <i>Pre Media</i>	65
Tabel 3. 8 Biaya Media Utama.....	65
Tabel 3. 9 Biaya <i>Follow-Up</i> Media	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Halaman Revisi.....	113
Lampiran 2 Kartu Bimbingan.....	114
Lampiran 3 Surat Rekomendasi Dosen Pembimbing	115
Lampiran 4 Formulir Persetujuan Sidang Final	116
Lampiran 5 Surat Keterangan Siap Sidang	117
Lampiran 6 Surat Pernyataan Mahasiswa TA.....	118
Lampiran 7 Booth Pameran TA	119
Lampiran 8 Isi Booth Pameran TA	119
Lampiran 9 Pengunjung Pameran	120
Lampiran 10 Pengunjung Anak Sekolah.....	120
Lampiran 11 Pengunjung Mahasiswa	121
Lampiran 12 Pengunjung Anak Sekolah SD.....	121
Lampiran 13 Pengunjung Anak SMP.....	122
Lampiran 14 Pengunjung Anak Sekolah SMP.....	122
Lampiran 15 Pengunjung dari Mahasiswa	123
Lampiran 16 Pengunjung Anak Sekolah SD.....	123
Lampiran 17 Pengunjung Umum	124
Lampiran 18 Pengunjung dari Kedinasan	124
Lampiran 19 Pengunjung Umum	125
Lampiran 20 Pengunjung Orangtua	125
Lampiran 21 Pengunjung Umum	126
Lampiran 22 Pengunjung Anak Sekolah SMP	126