

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

POLITEKNIK PALCOMTECH

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN MEDIA EDUKASI *SELF HARM* DALAM
BENTUK *BOARD GAME* “ *BE U MOOD BOOSTER*”**



Diajukan oleh:

- 1. RENDI /061170009**
- 2. ABDUL RIZKI KURNIAWAN /061170014**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Ahli Madya**

PALEMBANG

2020

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

POLITEKNIK PALCOMTECH

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN MEDIA EDUKASI *SELF HARM* DALAM
BENTUK *BOARD GAME* “ *BE U MOOD BOOSTER*”**



Diajukan oleh:

- 1. RENDI /061170009**
- 2. ABDUL RIZKI KURNIAWAN /061170014**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Ahli Madya**

PALEMBANG

2020

**KMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA / NPM : 1. RENDI / 061170009
2. ABDUL RIZKI KURNIAWAN / 061170014
PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)
JUDUL : PERANCANGAN MEDIA EDUKIASI
SELF HARM DALAM BENTUK *BOARD*
GAME “BE U MOOD BOOSTER”

Tanggal : 24 Juli 2020
Pembimbing

Mengetahui,
Direktur

Hendra Rotama, S.Pd, M.Sn.
NIDN: : 0218068801

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP : 09.PCT.13

**KMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA / NPM :1. RENDI / 061170009
2. ABDUL RIZKI KURNIAWAN / 061170014
PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)
JUDUL : PERANCANGAN MEDIA EDUKIASI
SELF HARM DALAM BENTUK *BOARD*
GAME “BE U MOOD BOOSTER”

Tanggal : 29 Juli 2020

Penguji 1

Tanggal : 29 Juli 2020

Penguji 2

Hendra Hadiwijaya S.E., M. Si.

NIDN: 0229108302

Sonde Martadiredja, S.Pd., M.Sn.

NIDN: 0204038903

**Menyetujui,
Direktur**

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

MOTTO:

*Jangan pergi mengikuti kemana jalan
akan berujung.*

*Buat jalan mu sendiri dan
tinggalkanlah jejak.*

(Ralph Waldo Emerson)

Kupersembahkan kepada :

- *Ayahanda dan Ibunda Tercinta.*
- *Saudara-saudaraku Tersayang.*
- *Teman-Temanku Seperjuangan.*
- *Para Pendidik Yang Kuhormati*
- *Bapak Pembimbing yang Kami Hormati,
Bapak Hendra Rotama, S.Pd, M.Sn.*

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kehadiran Allah Yang Maha Esa, Karena berkat bimbingan dan limpahan rahmat Nyalah penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Laporan ini yang diberi judul ” PERANCANGAN MEDIA EDUKASI SELF HARM DALAM BENTUK BOARD GAME “ BE U MOOD BOOSTER”.

Tujuan penulisan laporan ini merupakan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Kuliah program studi Desain Komunikasi Visual Politeknik Palcomtech Palembang guna mendapatkan gelar ahli madya. Oleh Karena itu, sudah menjadi kewajiban bagi penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak, yaitu Direktur Politeknik Palcomtech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., kepada Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Bapak Alfred Tenggon, S.Kom., M.Kom, kepada Pembimbing LTA Bapak Hendra Rotama, S.Pd., M.Sn, kepada kedua Orang Tua tercinta, Saudara, dan teman seperjuangan yang telah membantu dan memberikan motivasi kepada penulis baik berupa moril maupun material dalam menyelesaikan penulisan Laporan Tugas Akhir ini.

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pembaca.

Palembang, Juli 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
1.5. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Landasan Teori.....	7
2.1.1. Teori Ilustrasi.....	7
2.1.2. Teori <i>Layout</i>	7
2.1.3. Sketsa.....	8
2.1.4. Teori Warna.....	8

2.1.5. Teori Tifografi.....	9
2.1.6. Teori <i>Board Game</i>	10
2.2. Hasil Penelitian Terdahulu.....	12
BAB III	METODE PENELITIAN
3.1. Objek dan Waktu Penelitian.....	16
3.1.1. Objek.....	16
3.1.2. Waktu Penelitian.....	16
3.2. Jenis Data.....	17
3.2.1. Data Primer.....	17
3.2.2. Data Sekunder.....	17
3.3. Teknik Perancangan.....	17
3.3.1. Konsep <i>Game</i> dan <i>Layout</i>	17
1. Konsep <i>Game</i>	18
2. Konsep <i>Layout</i>	18
3.3.2. Konsep Huruf.....	19
3.3.3. Konsep Warna.....	21
3.3.4. Sketsa dan Ilustrasi.....	22
1. Sketsa.....	22
2. Ilustrasi.....	22
3.4. Ruang Lingkup Penelitian.....	23
3.5. Alat dan Bahan.....	23
3.5.1. Alat.....	23
3.5.2. Bahan.....	24
3.6. Tahap Pengerjaan.....	24
3.6.1. Pra Produksi.....	24
3.6.1.1. <i>Concepting Phase</i>	24
3.6.1.2. Desain <i>Phase</i> dan <i>Prototype Game</i>	24

	3.6.1.3 Development Phase dan Hasil Game.....	24
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	4.1. Hasil.....	26
	4.1.1. <i>Concepting Phase</i>	26
	4.2. <i>Design Phase</i>	27
	4.3. <i>Development Phase</i>	58
BAB V	PENUTUP	
	5.1. Simpulan.....	71
	5.2. Saran.....	71
	DAFTAR PUSTAKA.....	xxii
	HALAMAN LAMPIRAN.....	xxiii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1.2.1. Proses Pembuaatan Karakter 1.....	27
Gambar 4.1.2.2. Hasil Pembuaatan Karakter 1.....	28
Gambar 4.1.2.3. Proses Pembuaatan Karakter 2.....	28
Gambar 4.1.2.4. Hasil Pembuaatan Karakter 2.....	29
Gambar 4.1.2.5. Proses Pembuaatan Karakter 3.....	30
Gambar 4.1.2.6. Hasil Pembuaatan Karakter 3.....	31
Gambar 4.1.2.7. Proses Pembuaatan Karakter 4.....	31
Gambar 4.1.2.8. Hasil Pembuaatan Karakter 4.....	32
Gambar 4.1.2.9. Proses Pembuaatan Karakter 5.....	33
Gambar 4.1.2.10. Hasil Pembuatana Karakter 5.....	34
Gambar 4.1.2.11. Proses Pembuaatan Karakter 6.....	34
Gambar 4.1.2.12. Hasil Pembuaatan Karakter 6.....	35
Gambar 4.1.2.13. Proses Pembuaatan Karakter 7.....	36
Gambar 4.1.2.14. Hasil Pembuaatan Karakter 7.....	37
Gambar 4.1.2.15. Proses Pembuaatan Karakter 8.....	37
Gambar 4.1.2.16. Hasil Pembuaatan Karakter 8.....	38
Gambar 4.1.2.17. Proses Pembuaatan Karakter 9.....	39
Gambar 4.1.2.18. Hasil Pembuaatan Karakter 9.....	40
Gambar 4.1.2.19. Proses Pembuaatan Karakter 10.....	40
Gambar 4.1.2.20. Hasil Pembuaatan Karakter 10.....	41
Gambar 4.1.2.21. Proses Pembuaatan Karakter 11.....	42

Gambar 4.1.2.22. Hasil Pembuatan Karakter 11.....	43
Gambar 4.1.2.23. Proses Pembuatan Karakter 12.....	43
Gambar 4.1.2.24. Hasil Pembuatan Karakter 12.....	44
Gambar 4.1.2.25. Proses Pembuatan Karakter 13.....	45
Gambar 4.1.2.26. Hasil Pembuatan Karakter 13.....	46
Gambar 4.1.2.27. Proses Pembuatan Karakter 14.....	46
Gambar 4.1.2.28. Hasil Pembuatan Karakter 14.....	47
Gambar 4.1.2.29. Proses Pembuatan Karakter 15.....	48
Gambar 4.1.2.30. Hasil Pembuatan Karakter 15.....	49
Gambar 4.1.2.31. Proses Pembuatan Karakter 16.....	49
Gambar 4.1.2.32. Hasil Pembuatan Karakter 16.....	50
Gambar 4.1.2.33. Bagian <i>Layout Game</i> 1.....	51
Gambar 4.1.2.34. Bagian <i>Layout Game</i> 2.....	51
Gambar 4.1.2.35. Bagian <i>Layout Game</i> 3.....	52
Gambar 4.1.2.36. Bagian <i>Layout Game</i> 4.....	52
Gambar 4.1.2.37. Bagian <i>Layout Game</i> 5.....	53
Gambar 4.1.2.38. Pengaplikasian Karakter Ke Dalam <i>Layout Game</i>	53
Gambar 4.1.2.39. Desain Isi dan Kartu Hukuman <i>Board Game</i>	54
Gambar 4.1.2.40. Desain Isi dan Kartu Pertanyaan <i>Board Game</i>	54
Gambar 4.1.2.41. Desain Isi dan Kartu Jebakan <i>Board Game</i>	55
Gambar 4.1.2.42. Desain Isi dan Kartu Kesempatan <i>Board Game</i>	55
Gambar 4.1.2.43. Desain Cover Buku Peraturan <i>Board Game</i>	56
Gambar 4.1.2.44. Isi Petunjuk Buku Peraturan <i>Board Game</i> Halaman 1.....	56
Gambar 4.1.2.45. Isi Petunjuk Buku Peraturan <i>Board Game</i> Halaman 2.....	57
Gambar 4.1.2.46. Buku Petunjuk <i>Board Game</i>	57

Gambar 4.1.3.1. <i>Layout Board Game</i>	58
Gambar 4.1.3.2. <i>Kartu Board Game</i>	59
Gambar 4.1.3.3. <i>Kartu Pertanyaan</i>	60
Gambar 4.1.3.4. <i>Isi Kartu Pertanyaan 1</i>	60
Gambar 4.1.3.5. <i>Isi Kartu Pertanyaan 2</i>	61
Gambar 4.1.3.6. <i>Kartu Pertanyaan Jadi</i>	61
Gambar 4.1.3.7. <i>Kartu Jebakan</i>	62
Gambar 4.1.3.8. <i>Isi Kartu Jebakan 1</i>	62
Gambar 4.1.3.9. <i>Isi Kartu Jebakan 2</i>	63
Gambar 4.1.3.10. <i>Kartu Jebakan Jadi</i>	63
Gambar 4.1.3.11. <i>Kartu Hukuman</i>	64
Gambar 4.1.3.12. <i>Isi Kartu Hukuman 1</i>	64
Gambar 4.1.3.13. <i>Isi Kartu Hukuman 2</i>	65
Gambar 4.1.3.14. <i>Kartu Hukuman Jadi</i>	65
Gambar 4.1.3.15. <i>Kartu Kesempatan</i>	66
Gambar 4.1.3.16. <i>Isi Kartu Kesempatan 1</i>	66
Gambar 4.1.3.17. <i>Isi Kartu Kesempatan 2</i>	67
Gambar 4.1.3.18. <i>Kartu Kesempatan Jadi</i>	67
Gambar 4.1.3.19. <i>Buku Petunjuk Board Game</i>	68
Gambar 4.1.3.20. <i>Dadu Board Game</i>	68
Gambar 4.1.3.21. <i>Buah Board Game</i>	69
Gambar 4.1.3.22. <i>Board Game Jadi</i>	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2.1 Penelitian Terdahulu.....	13
---------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran *Form* Topik dan Judul (Fotokopi)
2. Lampiran *Form* Pengajuan Ujian LTA (Fotokopi)
3. Lampiran *Form* Konsultasi (Fotokopi)
- 4 Lampiran Surat Pernyataan (Fotokopi)
- 5 Lampiran *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (Fotokopi)
- 6 Lampiran *Form* Revisi Ujian Kompre (Asli)

ABSTRACT

RENDI, ABDUL RIZKI KURNIAWAN. *Designing Self Harm Educational Media in the Form of a Be U Mood Booster Board Game*

Adolescence is a period of transition from children to adults. Changes from the psychological side often cause emotional changes in adolescents, therefore adolescents are very susceptible to illness such as self harm. Self Harm is an act that endangers oneself by intentionally injuring parts of their bodies such as slashing their own bodies, scratching their skins, burning them, bruising their bodies, and scratching. The purpose of this final project is to analyze and design to make self harm educational media in the form of a board game, the method used in the process of making this board game is observation through internet media to find references. The benefit of this final project is to educate about the dangers of self harm to adolescents so that all negative activities that can spread there can be prevented and avoided. The result of this final project is a media board game entitled "be u mood booster" which contains cards and dice containing various kinds of motivational words. This aims to make players more active in interacting face to face with other players.

Keywords: adolescence, psychological, self harm, board game, educational media

ABSTRAK

RENDI, ABDUL RIZKI KURNIAWAN. Perancangan Media Edukasi Self Harm Dalam Bentuk Board Game Be U Mood Booster.

Remaja merupakan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Perubahan dari sisi psikologis sering kali menyebabkan emosi pada remaja berubah-ubah, oleh sebab itu remaja sangat rentan terkena penyakit seperti *self harm*. Tujuan tugas akhir ini menganalisis dan merancang untuk membuat media edukasi self harm dalam bentuk board game, metode yang digunakan dalam proses pembuatan board game ini yaitu observasi melalui media internet untuk mencari referensi. Manfaat dari tugas akhir ini untuk mengedukasi tentang bahaya nya *self harm* terhadap remaja agar semua kegiatan-kegiatan negatif yang dapat menjerumus kesana dapat dicegah dan di hindari. Hasil dari tugas akhir ini berupa media board game yang berjudul “ be u mood booster “yang terdapat kartu dan dadu berisikan berbagai macam kata-kata penyemangat motivasi hal ini bertujuan agar pemain lebih aktif berinteraksi secara face to face dengan para pemain lainnya.

Kata kunci: remaja, psikologis, *self harm*, *board game*, media edukasi

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam menjalani kehidupan seseorang tidaklah lepas dari berbagai macam permasalahan yang dihadapinya, baik itu permasalahan besar maupun kecil dan setiap orang mempunyai masalahnya yang berbeda-beda begitu pula dengan cara penyelesaiannya, ada yang mampu menyelesaikan masalahnya dengan baik dan ada juga yang tidak mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya sehingga mengakibatkan sters yang dapat menimbulkan berbagai macam emosi negatif misalnya sedih, kecewa, putus asa, depresi, tidak berdaya, frustasi, marah, dendam dan emosi negatif lainnya.

Remaja merupakan bagian dari masyarakat yang sedang mengalami masa transisi dari anak- anak menuju dewasa. dalam masa transisi tersebut muncul banyak perubahan baik secara fisik maupun secara psikologis, perubahan dari sisi psikologis sering kali menyebabkan emosi pada remaja berubah-ubah tanpa diketahui penyebab nya secara jelas. Sedangkan dari sisi fisik yaitu remaja mulai lebih memperhatikan penampilannya dan ingin tampil yang terbaik. Perkembangan. emosi pada remaja menunjukkan sifat sensitive, reaktif yang kuat, emosinya bersifat negative dan temperamental (mudah tersinggung, marah, sedih, dan murung).

Pesatnya perkembangan teknologi dan multimedia tidak mungkin dihentikan. Paparan teknologi yang meningkat menjadikan generasi remaja saat ini yang sering berhadapan dengan *cyber bullying*, baik secara korban maupun pelaku. Selain itu banyak dari generasi remaja saat ini menjadi pecandu permainan *online* bertema kekerasan, dimana hal ini juga memberikan sumbangsih pada kekosongan emosi dan sulit nya remaja mengelola emosi agresif. Generasi remaja saat ini cenderung memanfaatkan teknologi untuk menghindari perjuangan di kehidupannya nyata dan mencari kenyamanan dari kekosongan emosional.

Korban *cyber bullying* berdasarkan penelitian oleh Sampasa-Kanyinga, et al.(2014) lebih rentan mengalami depresi dan pikiran untuk bunuh diri, hal ini sangat berpengaruh akan proses pembentukan karakter remaja yang dimana masih mencari jati dirinya. Kesehatan mental sangat dipengaruhi oleh berbagai peristiwa hidup yang pernah dilalui. Peristiwa buruk yang terjadi dapat membuat mental seseorang terganggu, dimana gangguan mental dapat mengubah pola pikir dan respon seseorang terhadap situasi yang dihadapi. Gangguan mental mengakibatkan munculnya berbagai emosi negatif seperti rasa takut, malu, frustrasi, sedih, cemas dan halusinasi yang berlebihan dimana jika hal tersebut terjadi terus menerus dapat berpotensi munculnya perilaku Self Harm. American Psychological Association (APA) tahun 2018 berjudul *Stress in America Generation Z* “menyebutkan bahwa remaja dan pemuda saat ini berusia 15-21 tahun memiliki kesehatan mental terburuk dibandingkan dengan generasi lainnya (Haryadi).

Self Harm merupakan tindakan yang membahayakan diri sendiri dengan cara melukai bagian tubuhnya secara sengaja seperti menyayat tubuh sendiri, menggores kulit, membakarnya, mememarkan tubuh, mencakar dan sebagainya. Sebagai cara untuk mengatasi, mengungkapkan, atau bertahan dari keadaan yang sangat sulit. Self Harm sendiri termasuk dalam kategori *Nonsuicidal Self Injury* (NSSI). NSSI adalah menyakiti tubuh secara sengaja tanpa berniat bunuh diri dan untuk tujuan yang tidak disetujui secara sosial. Ada 2 faktor yang membuat seseorang melakukan tindakan menyakiti diri sendiri (Self Harm). Yaitu faktor konflik dalam dirinya (Konflik Internal) dan konflik yang berasal dari luar (Konflik Eksternal). Konflik Internal misalnya perasaan malu, kurang percaya diri dan perasaan yang mendalam atau putus asa sedangkan Konflik Eksternal tidak diterima di lingkungan sosialnya, mendapatkan perlakuan yang tidak baik dari teman - temannya. Konflik-konflik ini menyebabkan seseorang menjadi tertekan secara emosional menimbulkan perasaan yang tidak nyaman pada dirinya (Walsh, 2006).

Berdasarkan dari beberapa penelitian menyebutkan faktor yang menyebabkan individu melakukan self harm adalah mekanisme pertahanan diri dalam strategi coping yang negatif karena masalah keluarga, teman, sekolah dan masalah psikologis lainnya (Whitlock, Muchlankamp,& Eckenrode, 2007; Whitclok, 2009). Karena Dalam menjalani kehidupan seseorang tidaklah lepas dari berbagai macam masalah, Setiap orang mempunyai masalahnya yang berbeda-beda begitu pula dengan cara penyelesaiannya. ada yang mampu menyelesaikan masalahnya dengan baik dan ada juga yang tidak mampu menyelesaikan masalah-

yang dihadapinya yang mengakibatkan sters yang dapat menimbulkan emosi negatif misalnya sedih, kecewa, putus asa, depresi, tidak berdaya, frustasi, marah, dendam dan emosi –emosi negatif lainnya. pentingnya menciptakan suasana lingkungan yang menyenangkan dengan cara membuat permainan yang mampu membangkitkan mood seseorang terbawa suasana yang gembira.

Hasil studi yang di lakukan Hay dan Meldrum (2010) mengatakan bahwa penyebab remaja melakukan *self harm* adalah hubungan sosial yang buruk dan adanya emosi yang negative individu rasakan. Hasil studi yang mengenai prevalensi self- harm yang dilakukan Blasczyk- schiep dkk (2018) menyatakan bahwa perempuan kecenderungan untuk melakukan self- harm dari pada laki-laki.

Berdasarkan hasil riset kesehatan dasar (Riskesdas) 2013 menunjukan bahwa ada sekitar 6% penduduk Indonesia usia 15 tahun keatas atau sektiari 14 juta orang yang mengalami gangguan mental emosional yang di tunjukan dengan gejala-gejala depresi dan kecemasan. Data yang di keluarkan WHO diperkirakan ada sekitar 300 juta orang menderita depresi dan angka penderita depresi telah naik 18% sejak 2005 (kumparan.com). Depresi merupakan gangguan mental yang terjadi di dunia WHO 2015 di Indonesia di kategorikan sebagai gangguan mental emosional dan prevalensi nya setinggi 6% dari total populasi (Riskesdas 2013).

Diharapkan perancangan media edukasi *board game be u mood booster* ini dapat mengedukasi remaja tentang *self harm*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merumuskan bagaimana cara menerapkan pentingnya edukasi tentang Self Harm kepada remaja agar tidak terjerumus dalam hal-hal yang negatif melalui permainan board game Be U Mood Booster.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan ini yaitu untuk menganalisis dan merancang kedalam permainan *board game be u mood booster* yang mampu mengedukasi remaja pentingnya untuk menjauhi dari penyakit Self Harm.

1.4 Manfaat Penelitian

Guna untuk mengedukasi tentang bahaya nya *self harm* terhadap remaja agar semua kegiatan-kegiatan negatif yang dapat menjerumus kesana dapat dicegah dan di hindari.

1.5 Sistematika Penulisan

Demi terwujud hasil yang baik dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, penulis menggunakan pembahasan yang sesuai dengan ketentuan yang diberikan.

BAB 1 Pendahuluan : Menguraikan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori : Menguraikan mengenai landasan teori dan hasil penelitian terlebih dahulu yang mendukung dalam penulisan laporan tugas akhir.

BAB III Metode Penelitian : Menguraikan mengenai objek penelitian, waktu penelitian , jenis-jenis data, teknik perancangan, ruang lingkup penelitian, alat dan tahap pengerjaan.

BAB IV Hasil dan Pembahasan : Menguraikan mengenai hasil visual, huruf, warna, perancangan dan pembahasan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Landasan Teori

2.1.1. Teori Ilustrasi

Menurut Mochammad (2018: 36) Ilustrasi merupakan seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual, yang berguna sebagai sarana pendukung cerita maupun penghias ruangan kosong. Ilustrasi ini memiliki bermacam bentuk seperti Sketsa, karya lukis, karya grafis, karikatural, bitmap image, hingga karya foto. sedangkan menurut Sofian dalam Ade dan Mainur (2017: 24) Ilustrasi adalah suatu karya gambar atau gambar-gambar yang merupakan representasi bentuk dan pola yang ada di alam dengan karakter yang hidup dan idenya jelas yang abstraksi dan bertujuan menjelaskan.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa ilustrasi adalah cara untuk menjelaskan sesuatu objek atau tujuan agar lebih jelas dalam bentuk visual baik dalam aspek pendukung cerita maupun membentuk menarik dalam bentuk visual seperti sketsa grafis karikatur lukisan bitmap image sampai karya fotografi.

2.1.2. Teori layout

Menurut Angeline dan Baroto (2018: 79) Layout adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep desain yang akan disampaikan. Sedangkan menurut Amborse/Harris dalam

Shierly dan Reinhard (2015: 162) *Layout* adalah penyusunan dari elemen desain untuk ruang yang mereka tempati dengan desain system yang komperhensif. Ini juga dapat disebut sebagai manajemen bentuk dan ruang.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa *layout* adalah metode tata letak yang berguna untuk mendukung pola desain yang akan diletakkan agar lebih menarik dan lebih teratur agar terlihat jelas dengan penyesuaian dan susunan yang rapi dan jelas.

2.1.3. Sketsa

Menurut Indah dan M. Husein (2013: 2) sketsa atau disebut juga dengan gambar garis Stick Figure yakni gambar sederhana atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok suatu objek tanpa detail. sedangkan menurut Ibrahim dalam Mirza (2016: 128) Media sketsa adalah suatu penyajian secara visual dalam dua dimensi yang menggunakan titik-titik garis-garis gambar-gambar tulisan tulisan atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengihtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian.

Dapat disimpulkan bahwa Sketsa adalah proses gambar sederhana atau proses awal sebelum terbentuknya bentuk atau bagian objek tanpa detail dan sebelum dijadikan bentuk yang pasti akan digunakan setelah proses sketsa.

2.1.4. Teori Warna

Menurut Muhammad dan Rizki (2017: 535) warna adalah suatu alat komunikasi efektif untuk mengungkapkan pesan ide atau gagasan tanpa

menggunakan tulisan atau bahasa. Sedangkan menurut Gavin dan Paul Harris dalam Nadya dan Hadi (2018: 1100) warna adalah elemen kunci dari desain grafis. Sebuah alat yang dapat digunakan untuk menarik perhatian, mengarahkan pandangan, dan memberitahu audience tentang Reaksi yang terjadi saat informasi diberikan. Dalam pembagian warna, digunakan sebuah lingkaran warna (color wheel).

Menurut danesi dalam Pratama dkk 2018 88 elemen desain warna adalah efek dari tanda yang dapat digunakan untuk mewakili apa yang yang dinilai sesuai secara semiotic warna tanda visual digunakan untuk tujuan konotatif adammakna sensoris dan emosional yang melekat pada warna dengan kata lain melalui warna seseorang dapat merasakan warna lebih dari sebuah fenomena yang melibatkan persepsi visual saja khususnya dalam budaya masyarakat karena memainkan fungsi yang sangat penting di bidang simbolisme elemen warna dapat menjadi signifikasi penting untuk membawa pesan dan makna.

Warna dapat disimpulkan adalah elemen atau kunci dari hasil jadi desain karena elemen warna mampu menarik perhatian atau mengarahkan pandangan *audience* yang melihat hasil suatu desain.

2.1.5. Teori Tipografi

Menurut Mochammad (2018: 36) tipografi adalah sebuah alat komunikasi, yang harus bisa berkomunikasi dengan kuat, jelas, dan mudah terbaca. Desain tipografi pada aspek keterbacaan akan mencapai hasil yang baik apabila melalui

proses investigasi terhadap makna naskah, alasan dari mengapa naskah tersebut harus dibaca, dan siapa yang akan membacanya.

Sedangkan menurut Aprilia dan gratianus (2018: 33) tipografi adalah seni dan keahlian dalam mendesain mengatur dan mengkomposisikan huruf. Tipografi adalah bagian dari desain yang berhubungan dengan bahasa. Huruf adalah hal yang paling dasar dalam menyampaikan komunikasi. dalam huruf harus diperhatikan ukuran berat, jarak, dan tipe dari huruf tersebut. penulis dapat menyimpulkan bahwa tipografi adalah elemen penting dalam menyampaikan informasi dalam bentuk verbal karena ditambah dengan tingkat keterbacaan yang bagus untuk dilihat audience. Tipografi adalah media penyampaian komunikasi paling dasar dengan memperhatikan ukuran, warna dan jenis teks yang akan digunakan.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa tipografi adalah elemen penting dalam menyampaikan informasi dalam bentuk verbal karena ditambah dengan tingkat keterbacaan yang bagus untuk dilihat *audience*.

2.1.6. Teori Board Game

Menurut Mike Scoviano (2010) dalam sejarah board game dan psikologi permainan [3], board game adalah jenis permainan dimana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Permainan mungkin didasarkan pada strategi murni, kesempatan, atau campuran dari keduanya dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai.

Board Game adalah permainan yang melibatkan sejumlah benda yang ditempatkan dan saling bertukar berdasarkan aturan tertentu pada sebuah permukaan yang sudah diberi tanda atau pada sebuah papan (Tangidy, 2016).

Board Game atau disebut juga dengan permainan papan adalah salah satu bentuk permainan (game) yang melibatkan sejumlah benda yang ditempatkan dan saling bertukar berdasarkan aturan yang ditentukan, pada sebuah permukaan yang sudah diberikan tanda atau dalam bentuk papan. jenis board game sangat beragam dan terus berkembang aturan permainannya pun beragam dari sederhana yang detail dan kompleks. saat ini beberapa permainan populer di perangkat computer maupun *gadget (mobile device)* dibuat menggunakan konsep dasar *board game* (Istianto, 2013).

Penulis menyimpulkan bahwa *board game* adalah permainan yang tepat untuk dijadikan media edukasi *self harm* dalam penelitian ini. Desain karakter (Pratama, 2013: 5) [4] adalah salah satu bentuk ilustrasi yang hadir dengan konsep manusia dengan segala atributnya sifat, fisik, profesi, tempat tinggal bahkan kodrat dalam bentuk yang beraneka rupa bisa hewan, tumbuhan, ataupun benda-benda mati.

Pratama, dkk (2018: 88) dimana disampaikan bahwa desain karakter dapat dibangun melalui elemen desain garis bentuk tekstur dan warna. elemen garis dan bentuk dapat menghadirkan kepribadian, emosi ekspresi dan mewakili identitas seperti gender, kelas sosial, dan nilai-nilai budaya melalui ilustrasi pakaiannya. Garis bertanggungjawab tidak hanya untuk mendeskripsikan bentuk dalam desain

karakter tetapi juga memperhitungkan ketebalan garis, orientasi garis, posisi garis, dan jenis garis. sedangkan elemen visual dari bentuk juga dapat digunakan untuk menentukan elemen internal karakter bentuk tidak hanya dapat menghasilkan karakter penampilan khas tetapi juga konotasi tipe karakter dan kepribadian seperti pengembangan lingkaran segitiga dan kotak.

Menurut White (dalam Sumarli 2018:164), dalam sebuah animasi atau komik selain cerita desain karakter sangatlah penting pesan karakter bisa menarik minat penonton dan desain karakter yang baik mampu memberikan impact kepada para penonton. contohnya jika menggunakan bentuk gaya garis yang melengkung akan membuat karakter terkesan manis dan gaya garis yang kotak akan membuat karakter terlihat agresif.

Pada perancangan *board game Artwork* atau bentuk visual pada sebuah *board game* memiliki peranan penting untuk menarik perhatian secara visual sehingga membuat board game tersebut semakin menarik untuk dimainkan oleh pemain. *Artwork* pada sebuah game juga bertujuan untuk memberikan pandangan atau mengilustrasikan suatu kondisi, tempat, objek, atau benda dan karakter yang terdapat pada sebuah board game (Pradipta, 2013).

2.2 Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai perancangan media edukasi dalam bentuk *boardgame* Be Mood Booste masih terbilang masih sangat minim namun, penulis memperoleh beberapa hasil penelitian terdahulu berkaitan dengan karya ilmiah yang telah diteliti

Table 2.2.1. Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Allez Martin Tangidy dan Arie Setiawan	Toleransi melalui model budaya Pela Gandong menggunakan media board game untuk mahasiswa. Sabda Volume 11, Nomor 2, ISSN 1410-7910 E-ISSN	<i>Board game</i> juga dapat memberikan komunikasi langsung antar pemain sehingga mahasiswa dapat berperan aktif dalam mengembangkan karakter toleransi pada mahasiswa melalui sistem dan budaya kehidupan bermasyarakat Pela Gandong dengan menggunakan media board game, teladan bagi sebuah kehidupan antar umat beragama yang harmonis budaya Pela Gandong juga dapat memberi nilai-nilai dalam hidup bermasyarakat seperti nilai hidup persekutuan nilai hidup

		2549-1628, Desember 2016	kesetaraan dan nilai hidup damai
2.	Joni Weirian, T. Ari Setiawan dan Birmanti Setia Utami	Perancangan visual Artwork board game edukasi membangun sikap toleransi Jurnal Imajinasi vol. XIII No. 2 - Juli 2019	<i>Board game</i> sendiri memerlukan sebuah visual artwork sebagai salah satu komponen utamanya. visual yang menarik dapat menarik perhatian pemainnya, selain itu visual artwork memiliki peran sebagai jembatan antara board game dengan pemainnya karena fungsi visual adalah untuk membantu jalan permainan. dalam bertoleransi.
3.	Harris Kristanto Dharmadi Wangsa, Margana, Anang Tri Wahyudi	Perancangan board game tentang 4 jenis kepribadian untuk remaja usia 12-15 tahun	Board Game ini membuat remaja mengenali dirinya lebih dalam sesuai dengan 4 jenis kepribadian yang menjadi landasan inti dari board game sehingga kedepannya mereka tidak akan bingung mengenai

			<p>bagaimana harus berproses atau beradaptasi dalam lingkungan, menjadi lebih peka dengan apa yang terjadi di dalam diri sendiri, dan dapat menjaga hubungan komunikasi dengan orang lain lebih baik.</p>
--	--	--	---

•

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Objek dan Waktu Penelitian

3.1.1. Objek

Objek yang digunakan oleh penulis dalam proses penelitian yaitu lingkungan remaja sekitar tempat tinggal penulis, yang terletak di Jalan syakyakarti lorong pancasila. No 28. Kelurahan Karang anyar, Kecamatan Gandus. kota Palembang. Lingkungan bermain merupakan tempat para remaja belajar dan bersosialisasi dengan lingkungannya.

3.1.2 Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian selama lima bulan dari tanggal 25 februari sampai dengan 23 Juni, dari pengumpulan data, proses pengerjaan proposal, dan hasil pembuatan karya.

3.2. Jenis Data

3.2.1. Data Primer

Menurut Kusumah (2011:78) angket adalah daftar pertanyaan tertulis yang diberikan kepada subjek yang di teliti untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan peneliti.

3.2.2. Data Sekunder

Menurut Septian Noerhadi dan Anshori (2019: 2) Data sekunder merupakan data yang diperoleh objek penelitian secara tidak langsung. Data ini berupa sumber-sumber elektronik (internet) dan lain sebagainya.

3.3. Teknik Perancangan

3.3.1. Konsep *Game* dan Konsep Layout

1. Konsep *Game*

Board Game adalah permainan yang melibatkan sejumlah benda yang ditempatkan dan saling bertukar berdasarkan aturan tertentu pada sebuah permukaan yang sudah diberi tanda atau pada sebuah papan (*Tangidy, 2016*). Menurut Mike Scoviano (2010) dalam sejarah *board game* dan psikologi permainan [3], *board game* adalah jenis permainan dimana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Permainan mungkin didasarkan pada strategi murni, kesempatan, atau campuran dari keduanya dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai.

Dalam *board game* terdapat berbagai macam jenis permainan dan untuk Perancangan *game* ini, penulis menggunakan konsep cara bermain seperti monopoli. Dalam *game* ini terdapat papan, kartu dan dadu, permainan *board game* dengan isi gambar menggunakan denah sekolah, dengan tujuan selama permainan berlangsung para pemain jadi lebih peka dalam mengenal lingkungan sekitarnya. *Board game* ini menjadi solusi yang tepat dari masalah ini karena tujuan dari

pembuatan *board game* ini mengajak para pemain untuk berinteraksi secara langsung (*face to face*).

2. Konsep *Layout*

Menurut Angeline dan Baroto (2018: 79) *Layout* adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep desain yang akan disampaikan. Menurut Amborse/Harris dalam Shierly dan Reinhard (2015: 162). *Layout* adalah penyusunan dari elemen desain untuk ruang yang mereka tempati dengan desain system yang komperhensif. Ini juga dapat disebut sebagai manajemen bentuk dan ruang.

Penulis menggunakan metode tata letak yang berguna untuk mendukung pola desain yang akan diletakkan agar lebih menarik, dan lebih teratur agar terlihat jelas dengan penyesuaian dan susunan yang rapi dan jelas. Dalam konsep tata letak yang digunakan penulis dalam *board game* ini lebih menonjolkan *Quote* (kata-kata motivasi) sebagai titik pusat perhatiannya. Hal ini bertujuan agar pemain lebih aktif berinteraksi secara *face to face* dengan para pemain lainnya.

3.3.2. Konsep Huruf

Menurut Mochammad (2018: 36) tipografi adalah sebuah alat komunikasi, yang harus bisa berkomunikasi dengan kuat, jelas, dan mudah terbaca. Desain tipografi pada aspek keterbacaan akan mencapai hasil yang baik apabila melalui proses investigasi terhadap makna naskah, alasan dari mengapa naskah tersebut harus dibaca, dan siapa yang akan membacanya.

Menurut Aprilia dan gratianus (2018: 33) tipografi adalah seni dan keahlian dalam mendesain mengatur dan mengkomposisikan huruf. Tipografi adalah bagian dari desain yang berhubungan dengan bahasa. Huruf adalah hal yang paling dasar dalam menyampaikan komunikasi. dalam huruf harus diperhatikan ukuran berat, jarak, dan tipe dari huruf tersebut.

Menggunakan tipografi yaitu jenis *San-Serif*, yang akan dipakai untuk judul perancangan yaitu *Be U Mood Booster*. Pemilihan tulisan Script disesuaikan dengan judul perancangan yang memiliki arti Aku atau Kamu Penguat Rasa Emosi. *Sans Serif* akan dipakai untuk menjadi jenis tulisan untuk *content*. Pemilihan huruf yang baik harus mengarah pada tingkat keterbacaan guna untuk mempermudah dalam menyampaikan pesan. Dalam hal ini penulis memilih font calibri sebagai font untuk penulisan isi *board game*, karena jenis font tersebut sangat sesuai dengan target audiens selain itu sesuai dengan konsep visual yang diinginkan yaitu ada kesan kuat dalam pembuatan visual-visual media informasi, Font tersebut dapat menciptakan kesan sebuah objek dalam suatu desain.

3.3.3. Konsep Warna

Menurut Indah dan M. Husein (2013: 2) sketsa atau disebut juga dengan gambar garis Stick Figure yakni gambar sederhana atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok suatu objek tanpa detail.

Menurut Gavin dan Paul Harris dalam Nadya dan Hadi (2018: 110) warna adalah elemen kunci dari desain grafis Sebuah alat yang dapat digunakan

untuk menarik perhatian, mengarahkan pandangan, dan memberitahu *audience* tentang reaksi yang terjadi saat informasi diberikan. dalam pembagian warna, digunakan sebuah lingkaran warna (*color wheel*).

Warna bisa melambangkan berbagai macam kehidupan, hal ini di karena bisa mempengaruhi persepsi seseorang terhadap sesuatu yang dilihat, oleh karena itu warna sering digunakan dalam berbagai aspek kehidupan ini seperti untuk penghias suatu benda, kedokteran, ilmu tanda serta diyakini juga memberikan pengaruh terhadap emosi seseorang. Dalam dunia psikologis warna sangat banyak digunakan untuk terapi karena dapat mempengaruhi emosi dan suasana hati seseorang, Karena setiap warna memiliki makna, misal, warna biru memiliki arti rasa percaya diri, warna merah memiliki semangat, warna kuning memiliki arti bahagia, ceria, warna hijau memiliki arti kesegaran atau kesuburan, dan warna ungu memiliki arti kesenangan.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis menggunakan warna biru yang memiliki makna kepercayaan diri dan ketenangan, warna kuning memiliki makna optimisme dan kepercayaan diri dalam bersosialisai, dan warna ungu memiliki makna mampu memberikan kesenangan, dari pemilihan warna tersebut sesuai dengan tujuan *board game*, dan penulis juga aplikasikan warna tersebut kedalam kartu permainan.

3.3.4. Sketsa dan Ilustrasi

1. Sketsa

Menurut Indah dan M. Husein (2013: 2) sketsa atau disebut juga dengan gambar garis Stick Figure yakni gambar sederhana atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok suatu objek tanpa detail.

Menurut Ibrahim dalam Mirza (2016: 128) Media sketsa adalah suatu penyajian secara visual dalam dua dimensi yang menggunakan titik-titik garis-garis gambar-gambar tulisan tulisan atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengihtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian.

Proses desain sketsa isi *board game* ini yaitu membuat sketsa gambaran kasar, kemudian *difinishing* dengan digitalisasi menggunakan *software* adobe photoshop cs6 untuk setiap aspek isi dari *board game*. Pada proses ini yang dilakukan membuat sketsa untuk isi *board game* dibuat sesedehana mungkin agar dapat di pahami dengan cepat untuk memudahkan dalam penyampaian informasi pada pemain *board game*.

2. Ilustrasi

Menurut Mochammad (2018: 36) Ilustrasi merupakan seni seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual, yang berguna sebagai sarana pendukung cerita maupun penghias

ruangan kosong. Ilustrasi ini memiliki bermacam bentuk seperti Sketsa, karya lukis, karya grafis, karikatural, *bitmap image*, hingga karya foto.

Sofian dalam Ade dan Mainur (2017: 24) Ilustrasi adalah suatu karya gambar atau gambar-gambar yang merupakan representasi bentuk dan pola yang ada di alam dengan karakter yang hidup dan idenya jelas yang abstraksi dan bertujuan menjelaskan.

Penulis menggunakan ilustrasi yang sederhana guna mempermudah penyampaian pesan kedalam permainan dari *board game* tersebut. Terlebih dahulu penulis membuat sketsa ilustrasi yang sederhana, namun tetap menonjolkan warna yang mampu membangkitkan suasana hati pemain untuk lebih bersemangat dalam bermain. Kemudian diolah lebih lanjut sebagai *finishing* untuk pewarnaan dengan teknik digital menggunakan *software* adobe photoshop cs6.

3.4. Ruang Lingkup Penelitian

Penulis membatasi ruang lingkup pada proses penelitian ini, yaitu proses pembuatan perancangan *board game be u mood booster*, dimana dalam setiap proses sketsa,ilustrasi karakter,pewarnaan dan proses tata letak menggunakan *software Adobe Photoshop*.

3.5. Alat dan Bahan

Proses pembuatan *Board Game* ini memiliki beberapa alat dan bahan yang di lakukan secara manual dan digital guna mempermudah melakukan

proses pembuatan yang telah di rencanakan. Berikut beberapa alat dan bahan yang akan di gunakan :

3.5.1. Alat

1. Pensil
2. Penghapus
3. Laptop
4. Mouse
5. Perangkat Lunak Adobe photoshop CS
6. Meteren
7. Gergaji
8. Palu
9. Paku
10. Gunting
11. Amplas kasar dan halus
12. Kuas
13. Printer

3.5.2. Bahan

1. Kayu
2. Tripleks
3. Cat kayu
4. Lem kayu
5. Kertas

3.6 Tahap Pengerjaan

3.6.1. Concepting Phase

Pada fase ini akan dilakukan pembuatan konsep dimana data-data yang sudah di analisis akan diolah dan di sederhanakan menjadi pesan-pesan penting yang akan di sampaikan kepada pemain selama permainan berlangsung.

Pada fase ini konsep yang sudah ditentukan dan dipakai akan masuk kedalam tahap dimana ilustrasi berupa gambar, ikon dan tata letak gambar dalam pembuatan *game*.

3.6.2 Desain Phase dan Prototype Game

Pada fase ini juga akan dilakukan *balancing* yang bertujuan untuk merancang *board game* yang tidak terlalu sulit untuk dimainkan sebelum proses pembuatan *prototype game board*.

3.6.3 Development Phase dan Pembuatan hasil akhir game

Prototype board game yang sudah baik maka akan di sempurnakan dan di kembangkan kembali. Pengembangan dapat dilakukan pada ilustrasi atau cara bermain *board game* itu sendiri. Penambahan elemen-elemen pendukung seperti konten kartu, hingga kemasan diberikan pada tahap ini, Elemen-elemen pendukung yang ada tidak akan mengubah permainan yang sudah ada, namun akan menyempurnakan nya. Setelah melalui proses tersebut maka *board game* akan di lakukan tahap akhir yakni tahap produksi.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

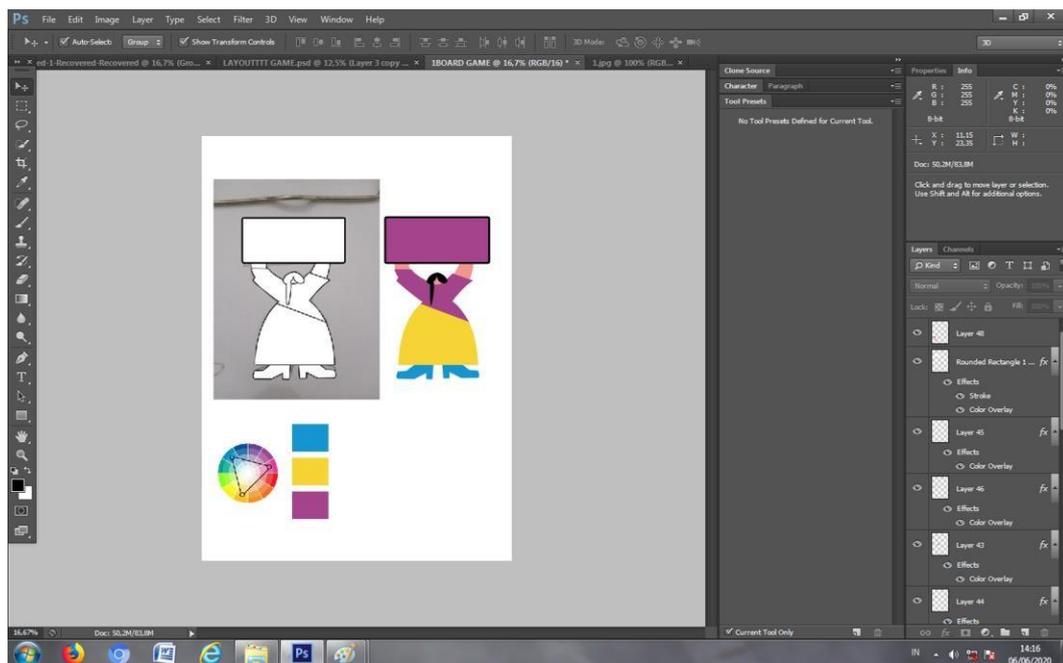
Hasil adalah proses untuk memaparkan masalah yang ada guna mendapatkan hasil gambaran dari objek yang diteliti secara keseluruhan, dalam hal ini untuk mendapatkan kesimpulan dari suatu permasalahan yang dilalui. Hasil dibagi menjadi tiga bagian yaitu, hasil *concepting phase*, *desain phase* (*prototype game*) dan *development phase* pembuatan hasil akhir *game*, yang di pakai dalam hasil proyek yang telah dibuat atau di rancang.

4.1.1 Concepting Phase

Concepting Phase pada fase ini akan dilakukan pembuatan konsep dimana data-data yang sudah di analisis akan diolah dan di sederhanakan menjadi pesan-pesan penting yang akan di sampaikan kepada pemain selama permainan berlangsung. Tujuan utama pembuatan permainan *board game* adalah untuk membantu mengurangi resiko penyakit *self harm* pada remaja, dengan adanya game ini di harapkan mampu mempererat hubungan sosial antar pemain. Setiap pemain memiliki kepentingan sendiri namun tidak mengesampingkan kepentingan bersama (antar pemain). Konsep aturan dasar permainan.

4.2 Design Phase

Design phase pada tahap ini proses pembuatan desain *layout game* atau tata letak penempatan apa saja isi yang akan dimasukkan kedalam *board game* nanti nya, dan pembuatan desain karakter *board game*, dari sketsa sampai ke pewarnaan.



Gambar 4.1.2.1 Proses Pembuaatan karakter 1

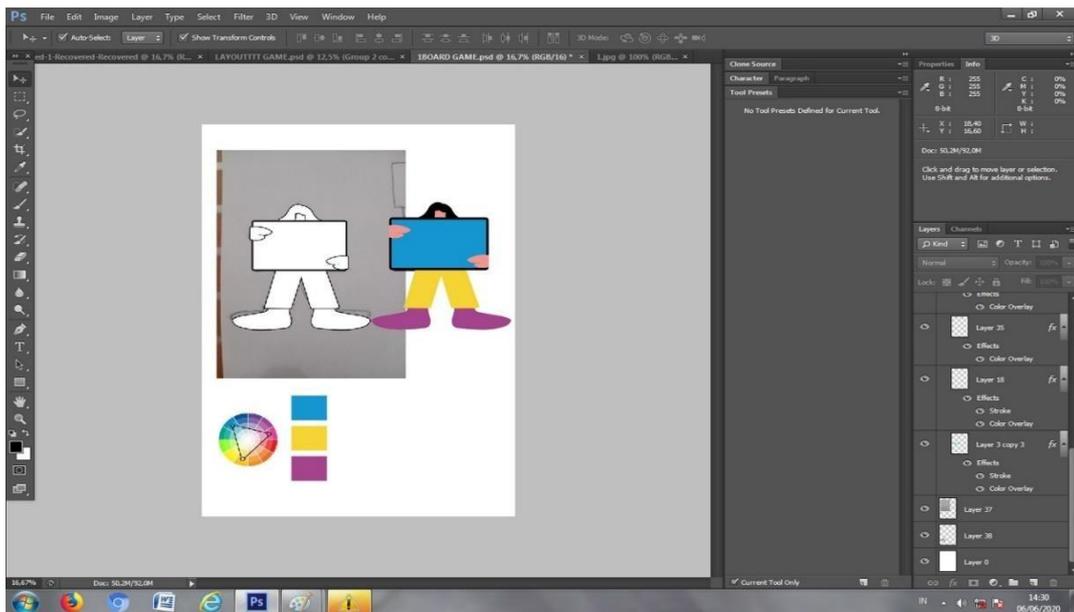
Pada tahap ini pembuatan desain karakter 1 isi *layout board game* yang mulai dari pembuatan sketsa halus dibuku gambar secara manual, proses pewarnaan karakter ini menggunakan teknik triadic (3 warna) yaitu biru, kuning dan ungu.

Berdasarkan psikologis warna biru yang memiliki makna kepercayaan diri dan ketenangan, warna kuning memiliki makna optimisme dan kepercayaan diri dalam bersosialisai, dan warna ungu memiliki makna mampu memberikan kesenangan., dari pemilihan warna tersebut sesuai dengan tujuan pembuatan *board game*.



Gambar 4.1.2.2 Hasil Pembuaatan karakter 1

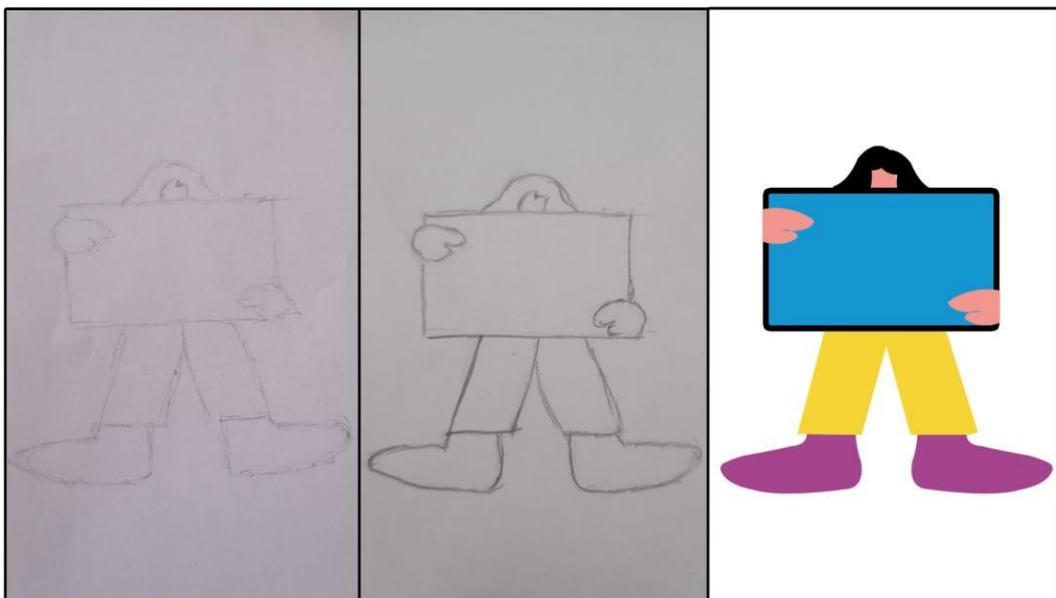
Hasil gambar karakter 1 dari sketsa halus, kasar, finishing dan pewarnaan secara digital.



Gambar 4.1.2.3 Proses Pembuatan karakter 2

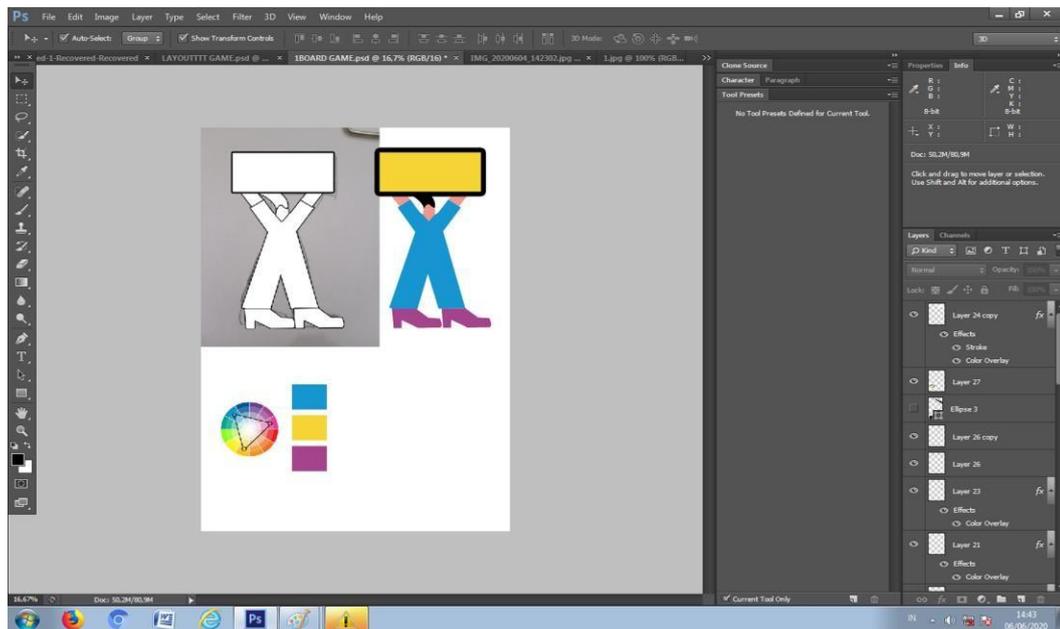
Pada tahap ini pembuatan desain karakter 2 isi *layout board game* yang mulai dari pembuatan sketsa halus dibuku gambar secara manual, proses pewarnaan karakter ini menggunakan teknik triadic (3 warna) yaitu biru, kuning dan ungu.

Berdasarkan psikologis warna biru yang memiliki makna kepercayaan diri dan ketenangan, warna kuning memiliki makna optimisme dan kepercayaan diri dalam bersosialisai, dan warna ungu memiliki makna mampu memberikan kesenangan, dari pemilihan warna tersebut sesuai dengan tujuan pembuatan *board game*.



Gambar 4.1.2.4 Hasil Pembuatan karakter 2

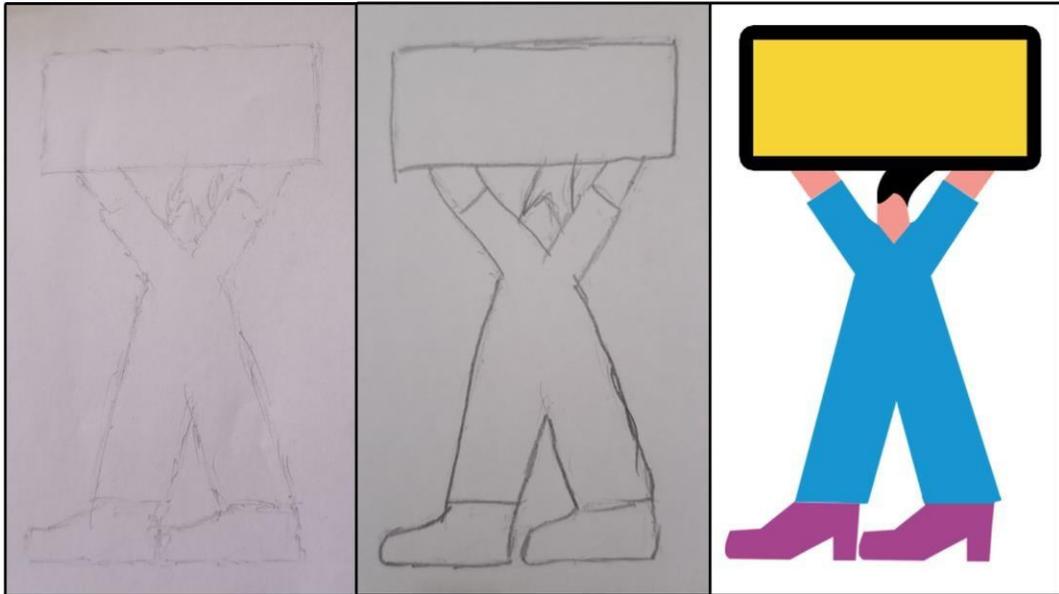
Hasil gambar karakter 2 dari sketsa halus, kasar, finishing dan pewarnaan secara digital.



Gambar 4.1.2.5 Proses Pembuatan karakter 3

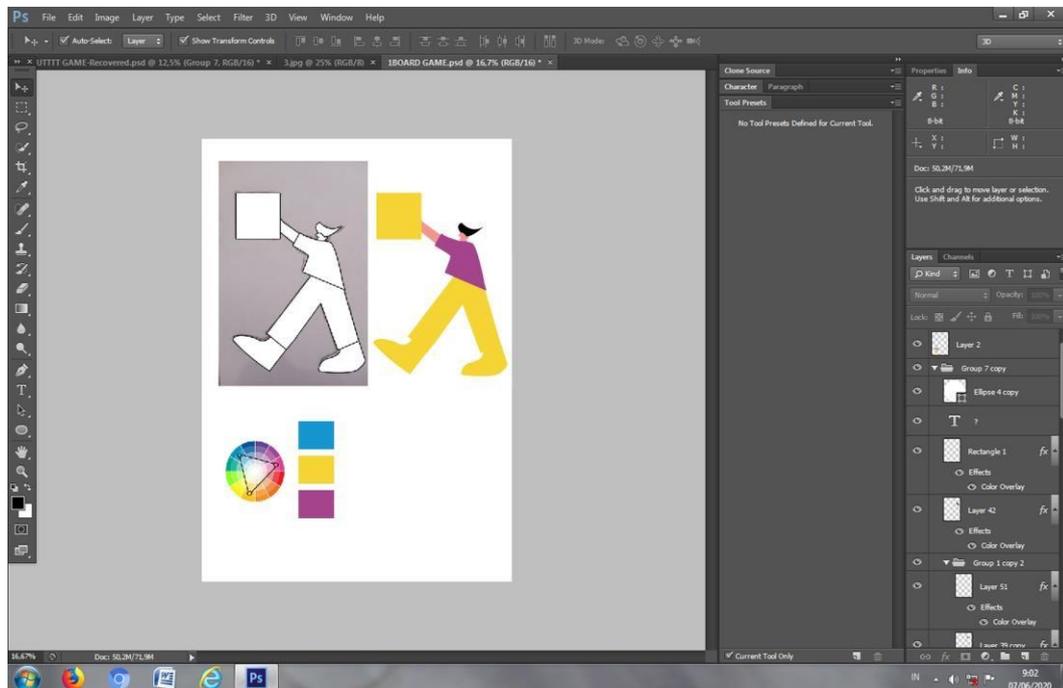
Pada tahap ini pembuatan desain karakter 3 isi *layout board game* yang mulai dari pembuatan sketsa halus dibuka gambar secara manual, proses pewarnaan karakter ini menggunakan teknik triadic (3 warna) yaitu biru, kuning dan ungu.

Berdasarkan psikologis warna biru yang memiliki makna kepercayaan diri dan ketenangan, warna kuning memiliki makna optimisme dan kepercayaan diri dalam bersosialisai, dan warna ungu memiliki makna mampu memberikan kesenangan, dari pemilihan warna tersebut sesuai dengan tujuan pembuatan *board game*.



Gambar 4.1.2.6 Hasil Pembuatan karakter 3

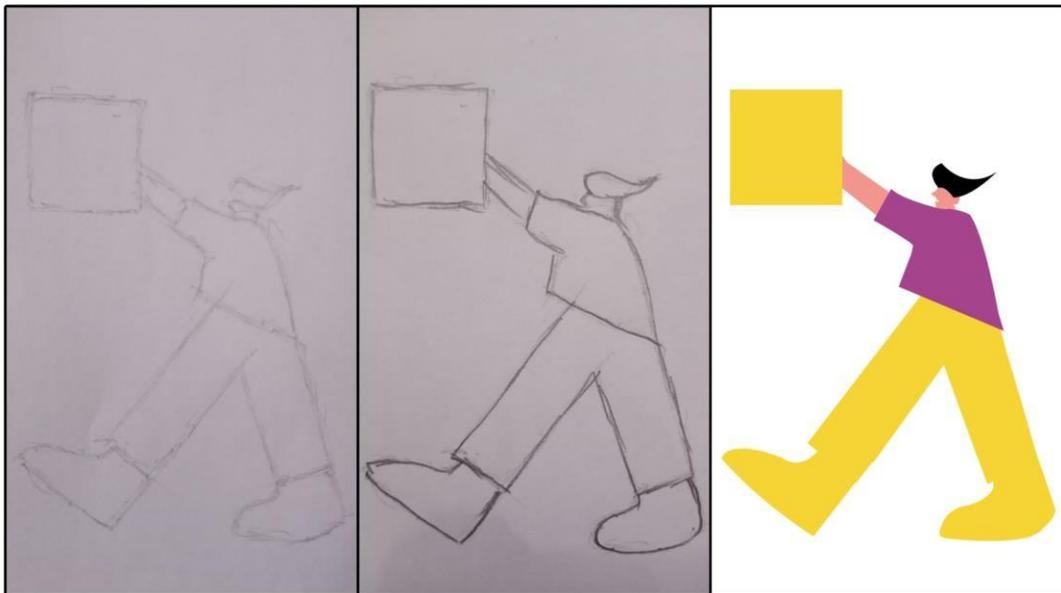
Hasil gambar karakter 3 dari sketsa halus, kasar, finishing dan pewarnaan secara digital.



Gambar 4.1.2.7 Proses Pembuatan karakter 4

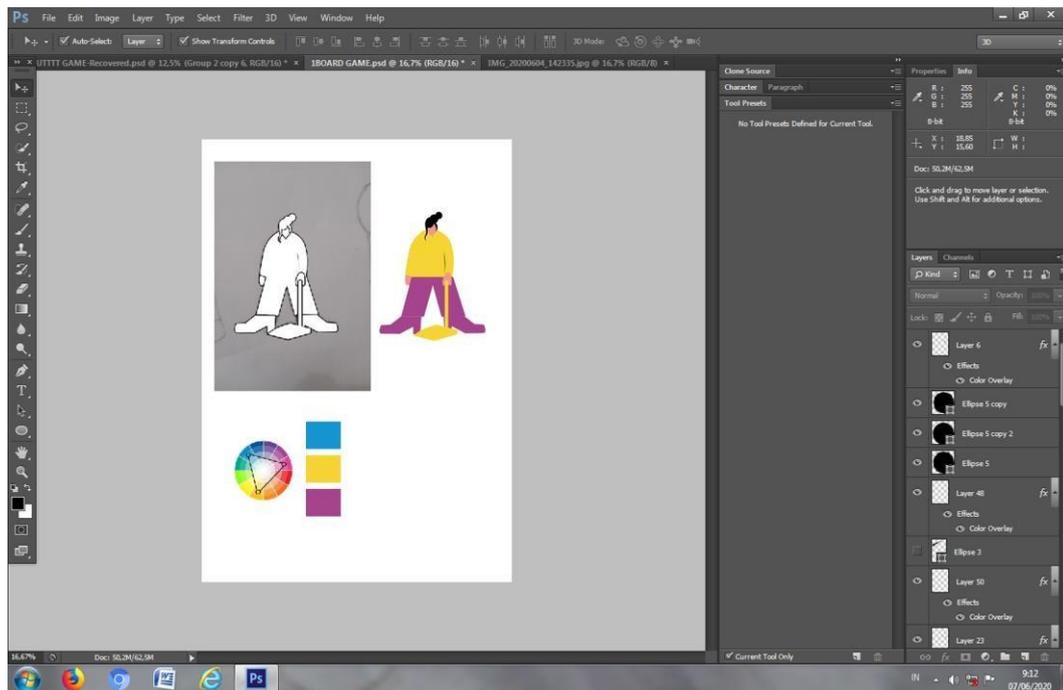
Pada tahap ini pembuatan desain karakter 4 isi *layout board game* yang mulai dari pembuatan sketsa halus dibuku gambar secara manual, proses pewarnaan karakter ini menggunakan teknik triadic (3 warna) yaitu biru, kuning dan ungu kemudian di finishing secara digital.

Berdasarkan psikologis warna biru yang memiliki makna kepercayaan diri dan ketenangan, warna kuning memiliki makna optimisme dan kepercayaan diri dalam bersosialisai, dan warna ungu memiliki makna mampu memberikan kesenangan, dari pemilihan warna tersebut sesuai dengan tujuan pembuatan *board game*.



Gambar 4.1.2.8 Hasil Pembuatan karakter 4

Hasil gambar karakter 4 dari sketsa halus, kasar, finishing dan pewarnaan secara digital.



Gambar 4.1.2.9 Proses Pembuatan karakter 5

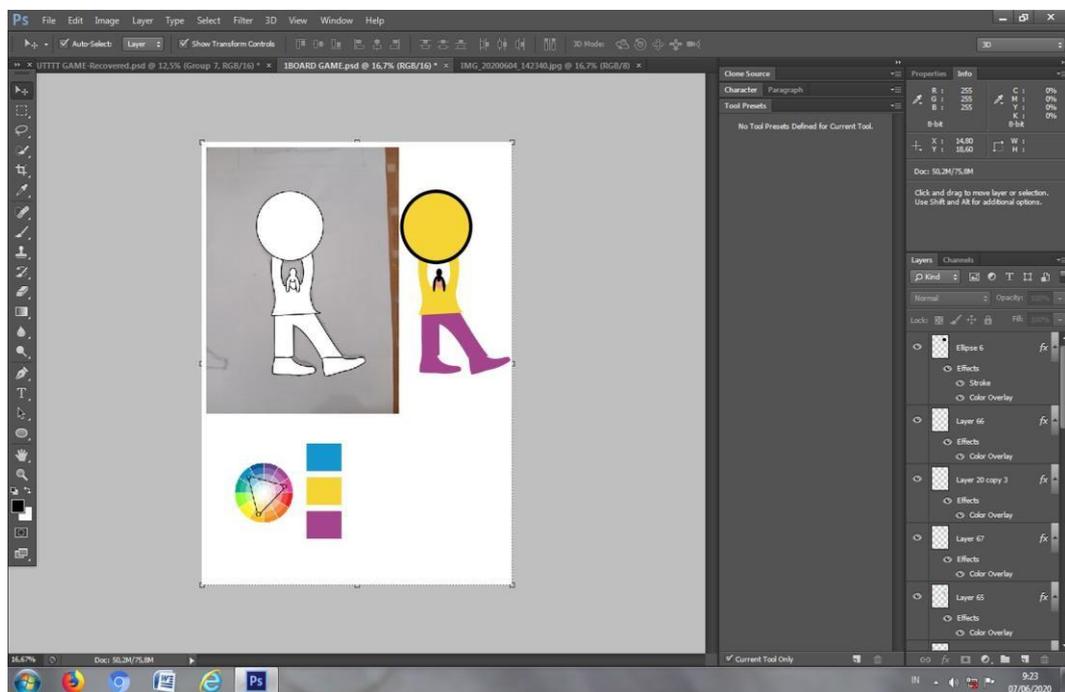
Pada tahap ini pembuatan desain karakter 5 isi *layout board game* yang mulai dari pembuatan sketsa halus dibuku gambar secara manual, proses pewarnaan karakter ini menggunakan teknik triadic (3 warna) yaitu biru, kuning dan ungu.

Berdasarkan psikologis warna biru yang memiliki makna kepercayaan diri dan ketenangan, warna kuning memiliki makna optimisme dan kepercayaan diri dalam bersosialisai, dan warna ungu memiliki makna mampu memberikan kesenangan, dari pemilihan warna tersebut sesuai dengan tujuan pembuatan *board game*.



Gambar 4.1.2.10 Hasil Pembuatan karakter 5

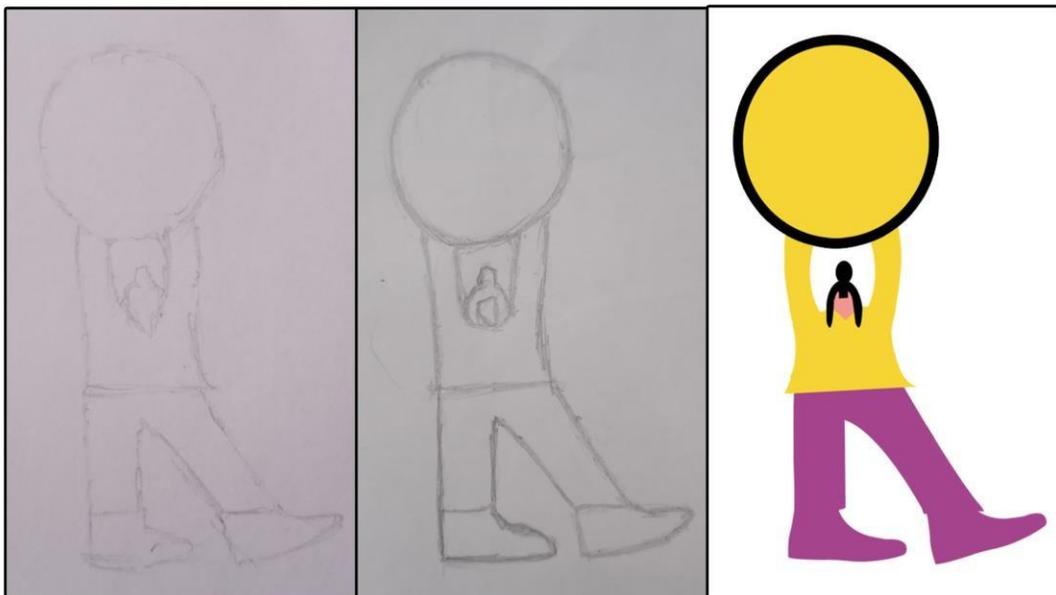
Hasil gambar karakter 5 dari sketsa halus, kasar, finishing dan pewarnaan secara digital.



Gambar 4.1.2.11 Proses Pembuatan karakter 6

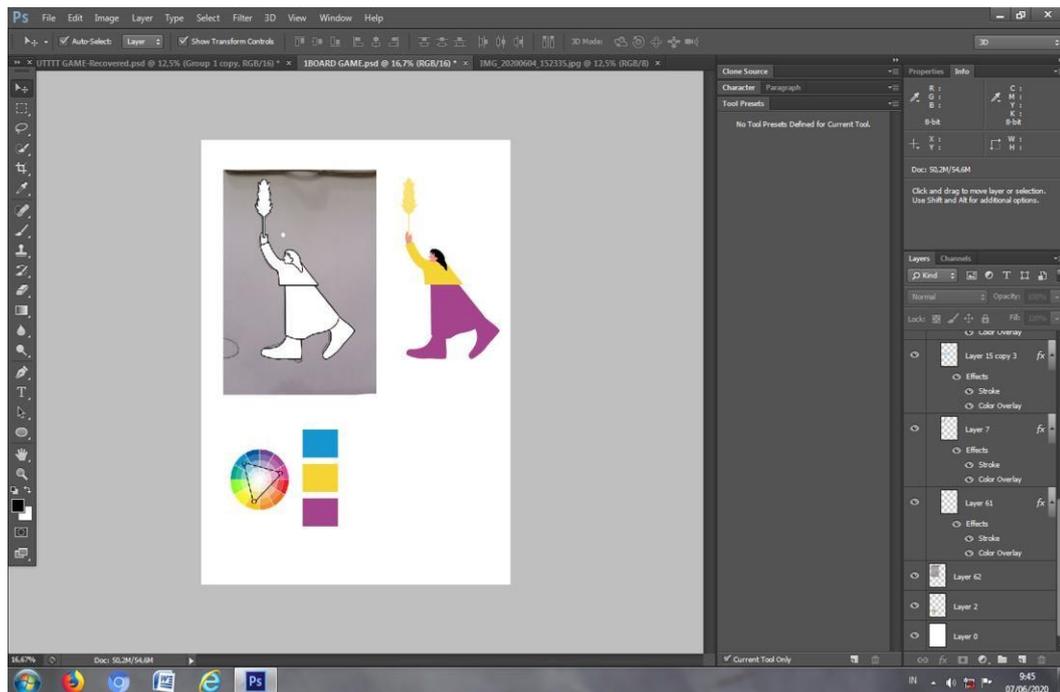
Pada tahap ini pembuatan desain karakter 6 isi *layout board game* yang mulai dari pembuatan sketsa halus dibuku gambar secara manual, proses pewarnaan karakter ini menggunakan teknik triadic (3 warna) yaitu biru, kuning dan ungu.

Berdasarkan psikologis warna biru yang memiliki makna kepercayaan diri dan ketenangan, warna kuning memiliki makna optimisme dan kepercayaan diri dalam bersosialisai, dan warna ungu memiliki makna mampu memberikan kesenangan, dari pemilihan warna tersebut sesuai dengan tujuan pembuatan *board game*.



Gambar 4.1.2.12 Hasil Pembuatan karakter 6

Hasil gambar karakter 6 dari sketsa halus, kasar, finishing dan pewarnaan secara digital.



Gambar 4.1.2.13 Proses Pembuatan karakter 7

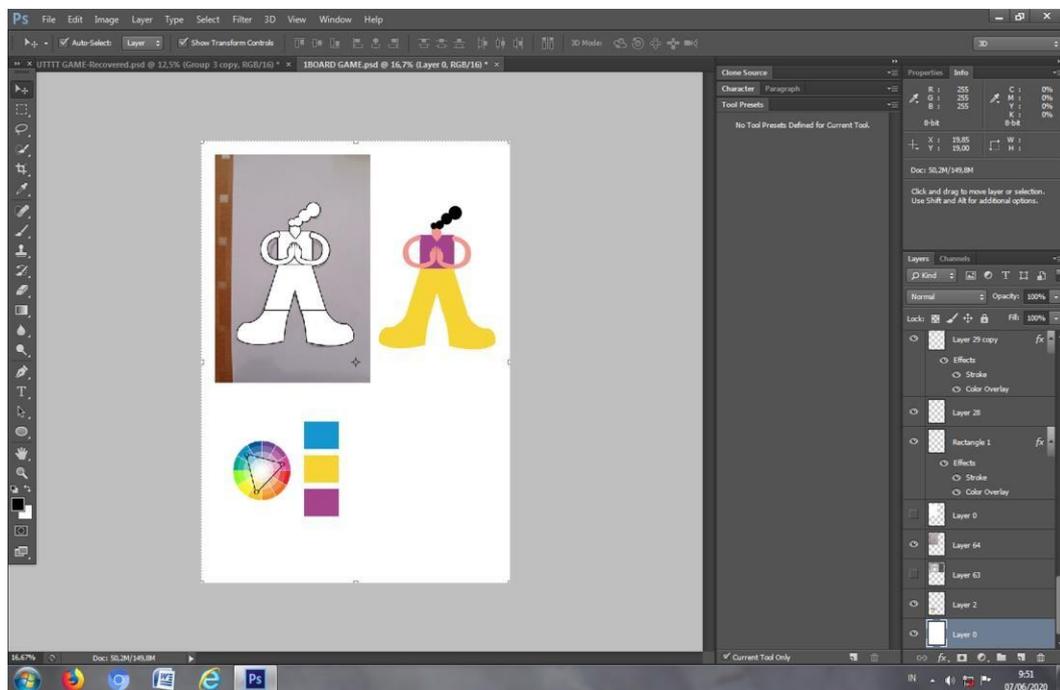
Pada tahap ini pembuatan desain karakter 7 isi *layout board game* yang mulai dari pembuatan sketsa halus dibuka gambar secara manual, proses pewarnaan karakter ini menggunakan teknik triadic (3 warna) yaitu biru, kuning dan ungu.

Berdasarkan psikologis warna biru yang memiliki makna kepercayaan diri dan ketenangan, warna kuning memiliki makna optimisme dan kepercayaan diri dalam bersosialisai, dan warna ungu memiliki makna mampu memberikan kesenangan, dari pemilihan warna tersebut sesuai dengan tujuan pembuatan *board game*.



Gambar 4.1.2.14 Hasil Pembuatan karakter 7

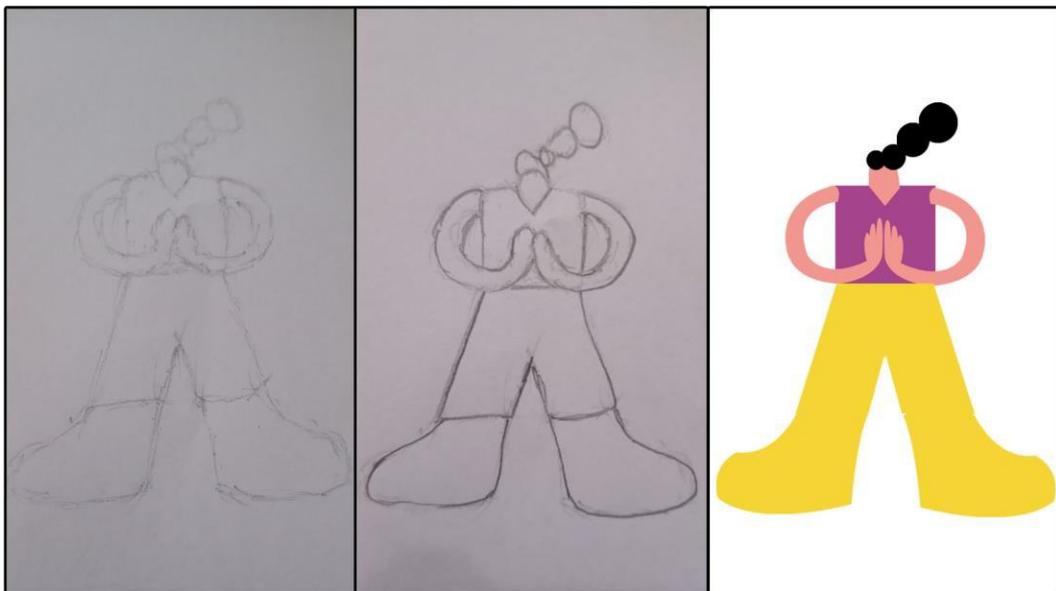
Hasil gambar karakter 7 dari sketsa halus, kasar, finishing dan pewarnaan secara digital.



Gambar 4.1.2.15 Proses Pembuatan karakter 8

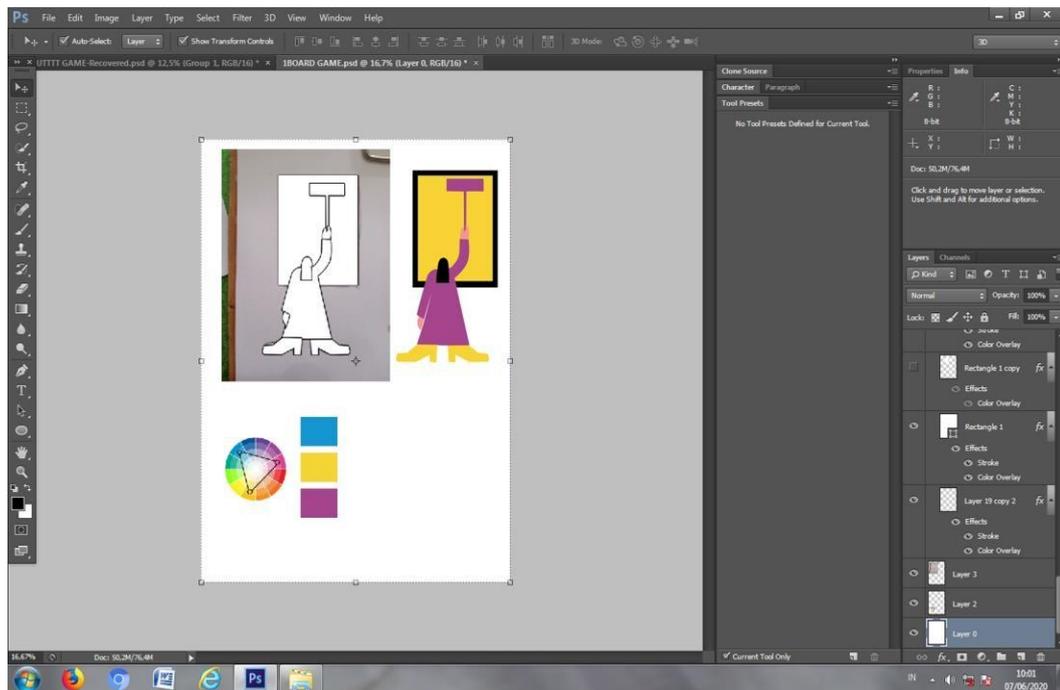
Pada tahap ini pembuatan desain karakter 8 isi *layout board game* yang mulai dari pembuatan sketsa halus dibuku gambar secara manual, proses pewarnaan karakter ini menggunakan teknik triadic (3 warna) yaitu biru, kuning dan ungu.

Berdasarkan psikologis warna biru yang memiliki makna kepercayaan diri dan ketenangan, warna kuning memiliki makna optimisme dan kepercayaan diri dalam bersosialisai, dan warna ungu memiliki makna mampu memberikan kesenangan. dari pemilihan warna tersebut sesuai dengan tujuan pembuatan *board game*.



Gambar 4.1.2.16 Hasil Pembuatan karakter 8

Hasil gambar karakter 8 dari sketsa halus, kasar, finishing dan pewarnaan secara digital.



Gambar 4.1.2.17 Proses Pembuatan karakter 9

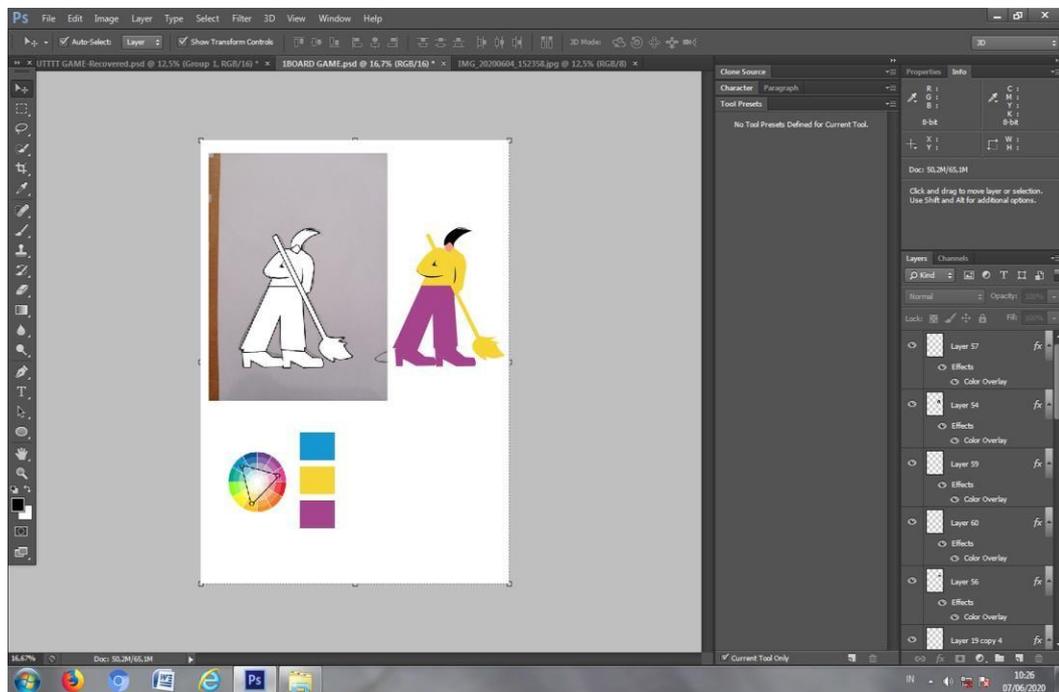
Pada tahap ini pembuatan desain karakter 9 isi *layout board game* yang mulai dari pembuatan sketsa halus dibuku gambar secara manual, proses pewarnaan karakter ini menggunakan teknik triadic (3 warna) yaitu biru, kuning dan ungu.

Berdasarkan psikologis warna biru yang memiliki makna kepercayaan diri dan ketenangan, warna kuning memiliki makna optimisme dan kepercayaan diri dalam bersosialisai, dan warna ungu memiliki makna mampu memberikan kesenangan. , dari pemilihan warna tersebut sesuai dengan tujuan pembuatan *board game*.



Gambar 4.1.2.18 Hasil Pembuatan karakter 9

Hasil gambar karakter 9 dari sketsa halus, kasar, finishing dan pewarnaan secara digital.



Gambar 4.1.2.19 Proses Pembuatan karakter 10

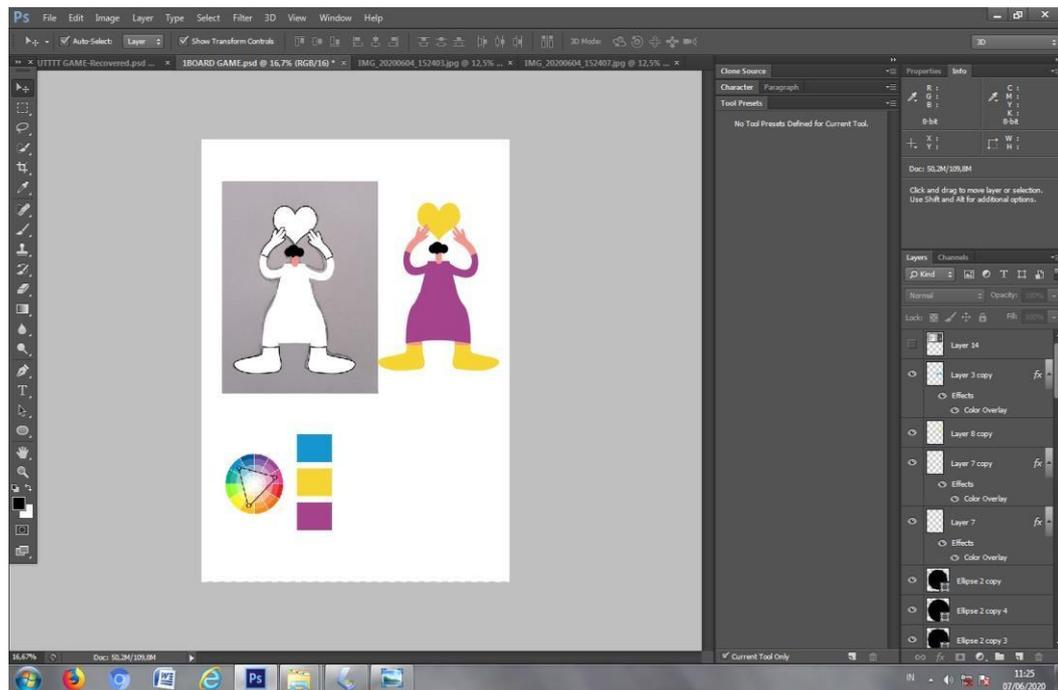
Pada tahap ini pembuatan desain karakter 10 isi *layout board game* yang mulai dari pembuatan sketsa halus dibuku gambar secara manual, proses pewarnaan karakter ini menggunakan teknik triadic (3 warna) yaitu biru, kuning dan ungu.

Berdasarkan psikologis warna biru yang memiliki makna kepercayaan diri dan ketenangan, warna kuning memiliki makna optimisme dan kepercayaan diri dalam bersosialisai, dan warna ungu memiliki makna mampu memberikan kesenangan. dari pemilihan warna tersebut sesuai dengan tujuan pembuatan *board game*.



Gambar 4.1.2.20 Hasil Pembuatan karakter 10

Hasil gambar karakter 10 dari sketsa halus, kasar, finishing dan pewarnaan secara digital.



Gambar 4.1.2.21 Proses Pembuatan karakter 11

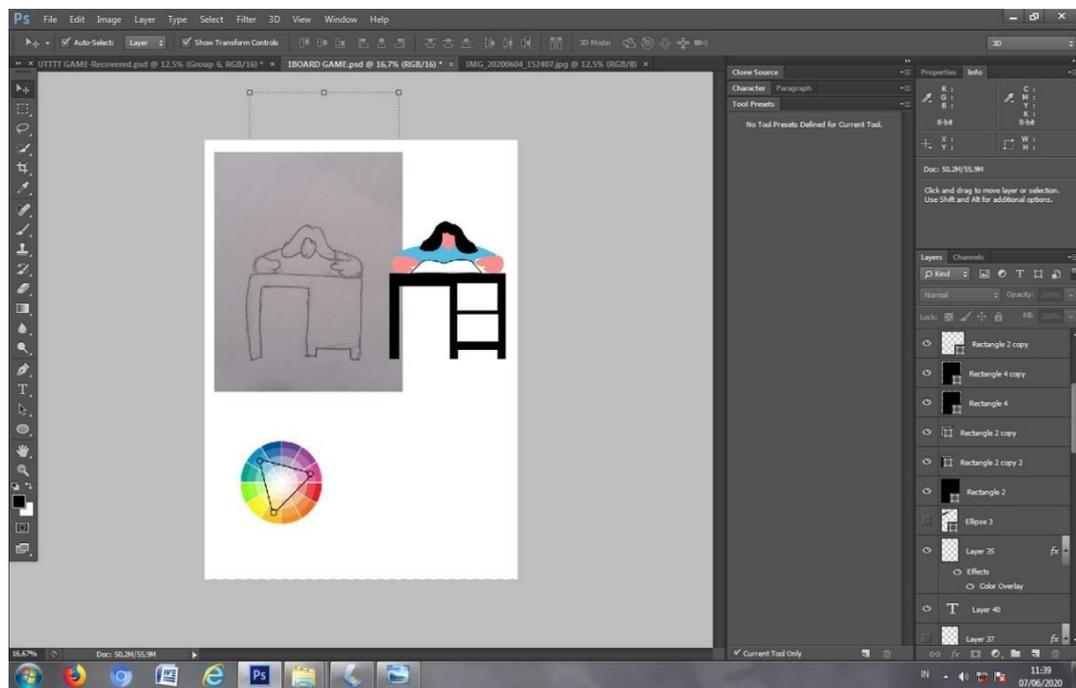
Pada tahap ini pembuatan desain karakter 11 isi *layout board game* yang mulai dari pembuatan sketsa halus dibuku gambar secara manual, proses pewarnaan karakter ini menggunakan teknik triadic (3 warna) yaitu biru, kuning dan ungu.

Berdasarkan psikologis warna biru yang memiliki makna kepercayaan diri dan ketenangan, warna kuning memiliki makna optimisme dan kepercayaan diri dalam bersosialisai, dan warna ungu memiliki makna mampu memberikan kesenangan. , dari pemilihan warna tersebut sesuai dengan tujuan pembuatan *board game*.



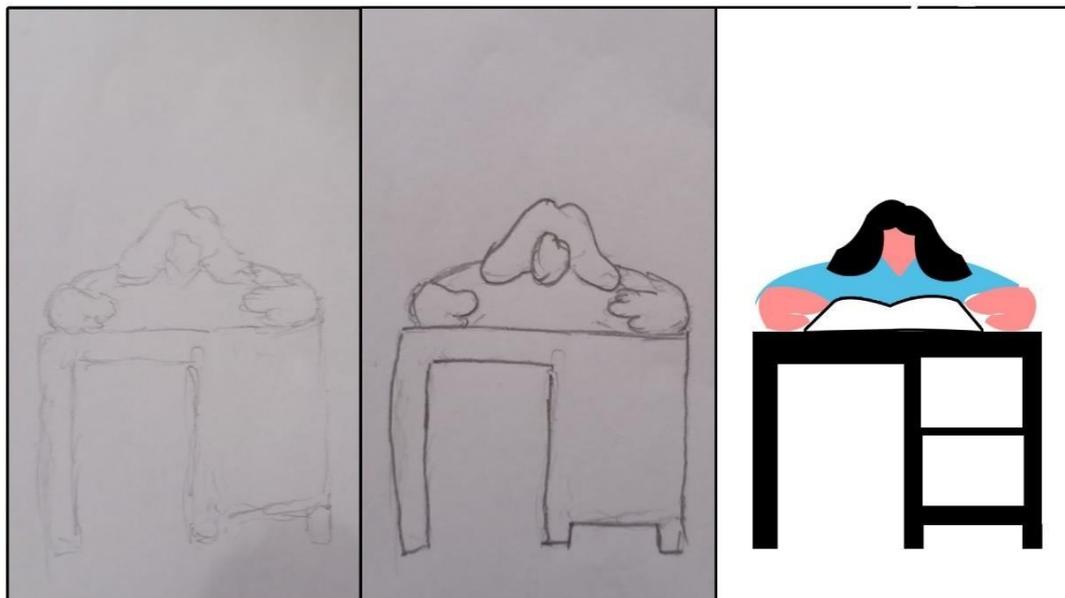
Gambar 4.1.2.22 Hasil Pembuatan karakter 11

Hasil gambar karakter 11 dari sketsa halus, kasar, finishing dan pewarnaan secara digital.



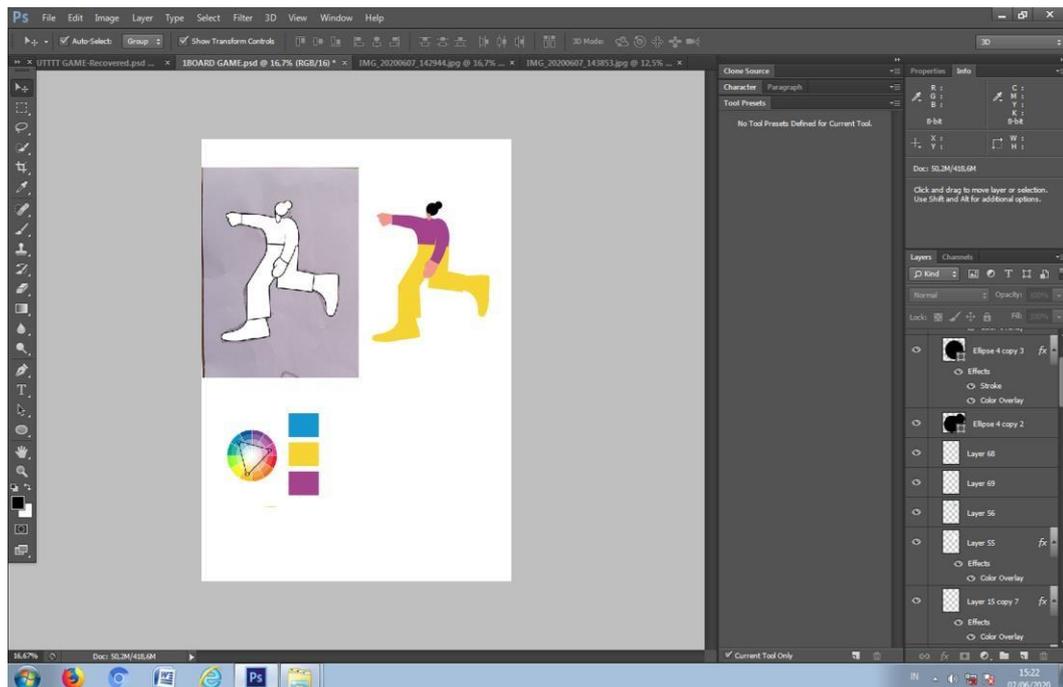
Gambar 4.1.2.23 Proses Pembuatan karakter 12

Pada tahap ini pembuatan desain karakter 1 isi *layout board game* yang mulai dari pembuatan sketsa halus dibuku gambar secara manual, proses pewarnaan karakter ini menggunakan teknik triadic (3 warna) yaitu biru, kuning dan ungu. Berdasarkan psikologis warna biru yang memiliki makna kepercayaan diri dan ketenangan, warna kuning memiliki makna optimisme dan kepercayaan diri dalam bersosialisai, dan warna ungu memiliki makna mampu memberikan kesenangan., dari pemilihan warna tersebut sesuai dengan tujuan pembuatan *board game*.



Gambar 4.1.2.24 Hasil Pembuatan karakter 12

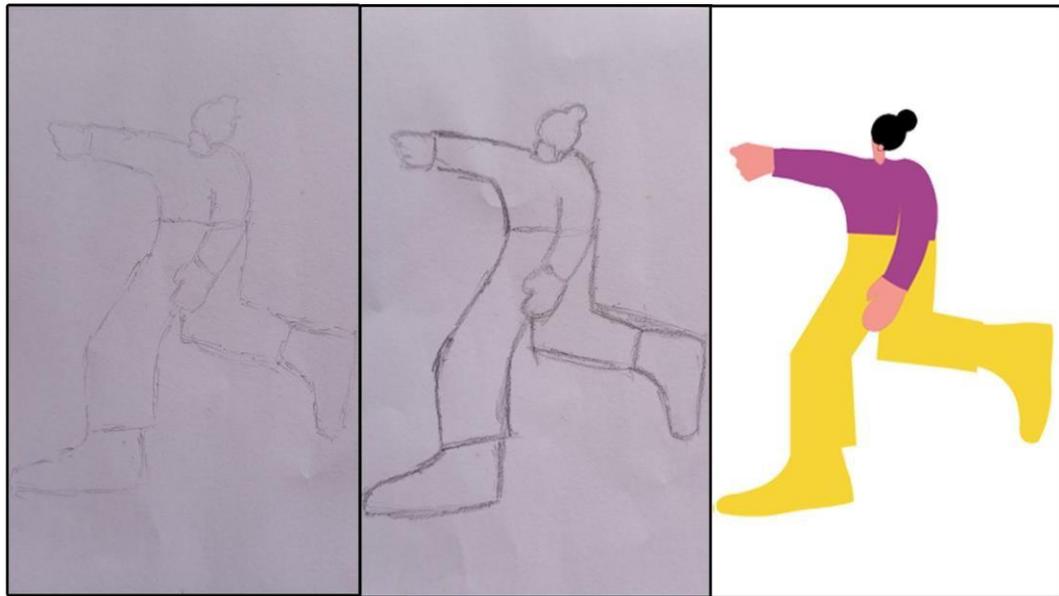
Hasil gambar karakter 1 dari sketsa halus, kasar, finishing dan pewarnaan secara digital.



Gambar 4.1.2.25 Proses Pembuatan karakter 13

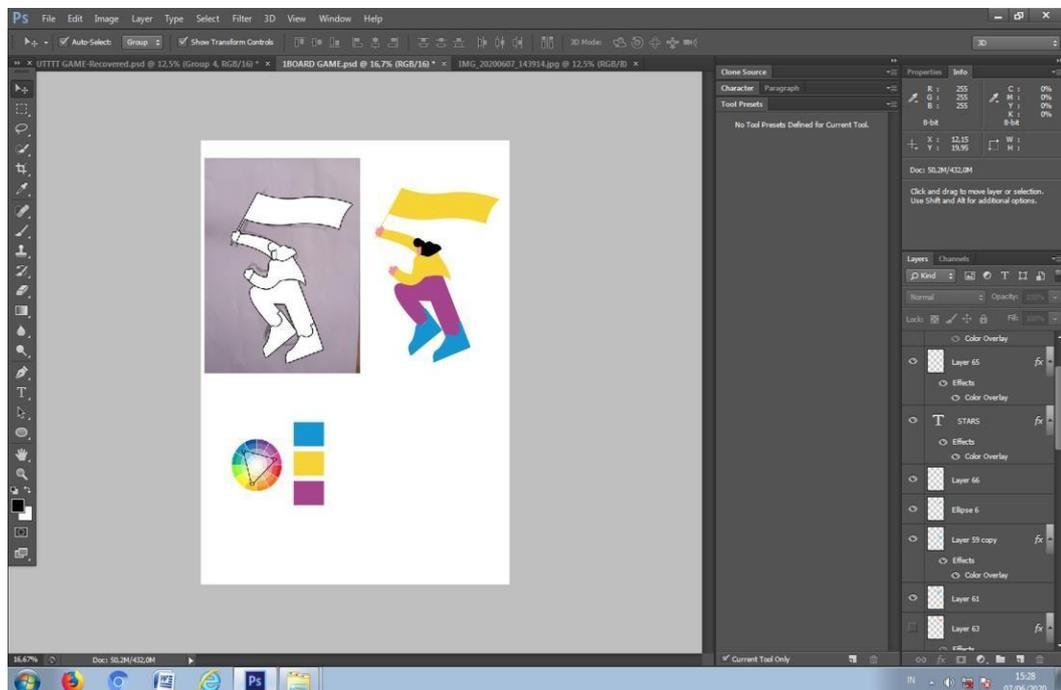
Pada tahap ini pembuatan desain karakter 13 isi *layout board game* yang mulai dari pembuatan sketsa halus dibuka gambar secara manual, proses pewarnaan karakter ini menggunakan teknik triadic (3 warna) yaitu biru, kuning dan ungu.

Berdasarkan psikologis warna biru yang memiliki makna kepercayaan diri dan ketenangan, warna kuning memiliki makna optimisme dan kepercayaan diri dalam bersosialisai, dan warna ungu memiliki makna mampu memberikan kesenangan. dari pemilihan warna tersebut sesuai dengan tujuan pembuatan *board game*.



Gambar 4.1.2.26 Hasil Pembuatan karakter 13

Hasil gambar karakter 13 dari sketsa halus, kasar, finishing dan pewarnaan secara digital.



Gambar 4.1.2.27 Proses Pembuatan karakter 14

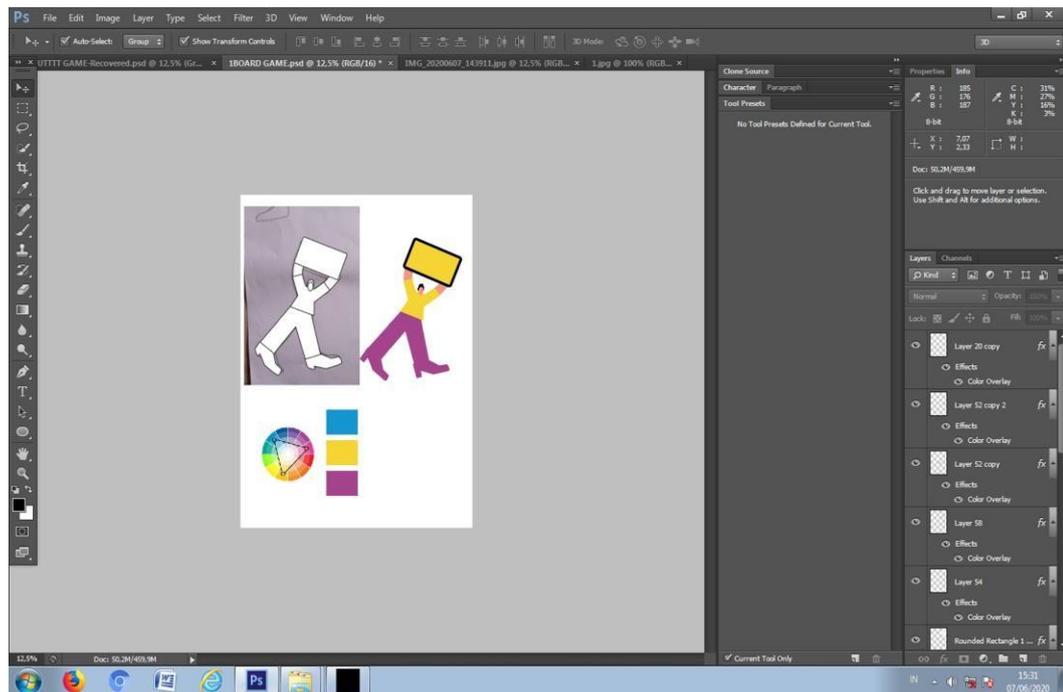
Pada tahap ini pembuatan desain karakter 14 isi *layout board game* yang mulai dari pembuatan sketsa halus dibuku gambar secara manual, proses pewarnaan karakter ini menggunakan teknik triadic (3 warna) yaitu biru, kuning dan ungu.

Berdasarkan psikologis warna biru yang memiliki makna kepercayaan diri dan ketenangan, warna kuning memiliki makna optimisme dan kepercayaan diri dalam bersosialisai, dan warna ungu memiliki makna mampu memberikan kesenangan. dari pemilihan warna tersebut sesuai dengan tujuan pembuatan *board game*.



Gambar 4.1.2.29 Hasil Pembuatan karakter 14

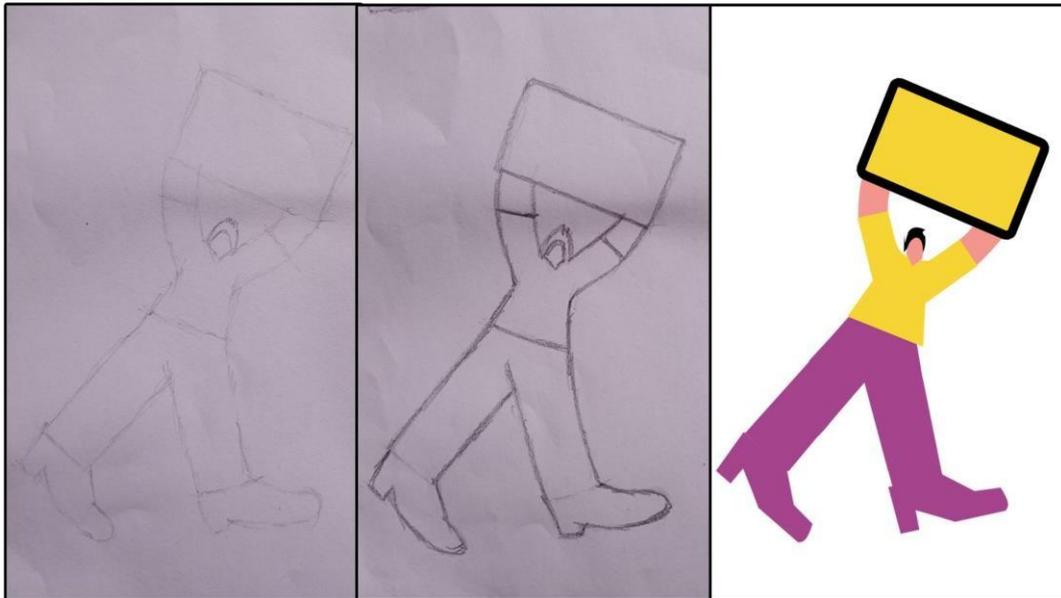
Hasil gambar karakter 1 dari sketsa halus, kasar, finishing dan pewarnaan secara digital.



Gambar 4.1.2.30. Proses Pembuatan karakter 15

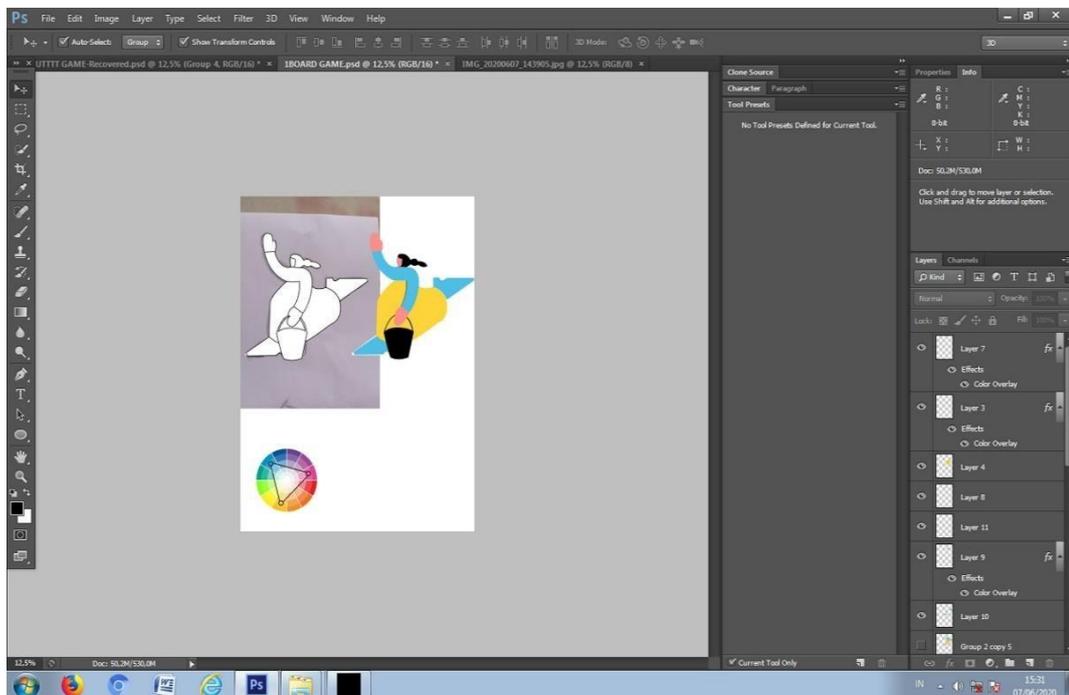
Pada tahap ini pembuatan desain karakter 15 isi *layout board game* yang mulai dari pembuatan sketsa halus dibuku gambar secara manual, proses pewarnaan karakter ini menggunakan teknik triadic (3 warna) yaitu biru, kuning dan ungu.

Berdasarkan psikologis warna biru yang memiliki makna kepercayaan diri dan ketenangan, warna kuning memiliki makna optimisme dan kepercayaan diri dalam bersosialisai, dan warna ungu memiliki makna mampu memberikan kesenangan. dari pemilihan warna tersebut sesuai dengan tujuan pembuatan *board game*.



Gambar 4.1.2.31. Hasil Pembuatan karakter 15

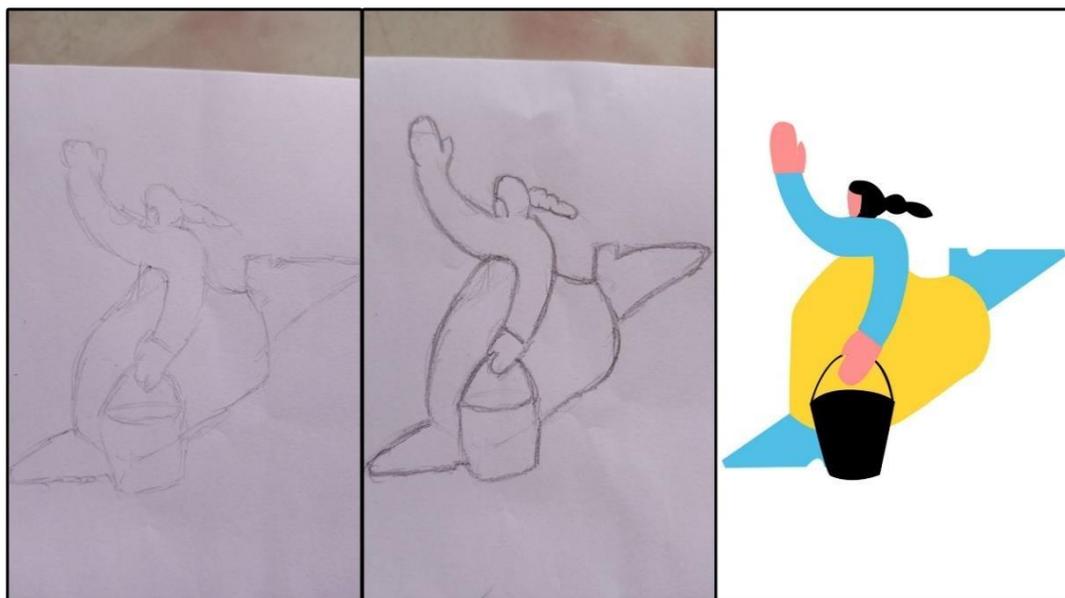
Hasil gambar karakter 15 dari sketsa halus, kasar, finishing dan pewarnaan secara digital.



Gambar 4.1.2.32. Proses Pembuatan karakter 16

Pada tahap ini pembuatan desain karakter 16 isi *layout board game* yang mulai dari pembuatan sketsa halus dibuku gambar secara manual, proses pewarnaan karakter ini menggunakan teknik triadic (3 warna) yaitu biru, kuning dan ungu.

Berdasarkan psikologis warna biru yang memiliki makna kepercayaan diri dan ketenangan, warna kuning memiliki makna optimisme dan kepercayaan diri dalam bersosialisai, dan warna ungu memiliki makna mampu memberikan kesenangan. dari pemilihan warna tersebut sesuai dengan tujuan pembuatan *board game*.



Gambar 4.1.2.33. Hasil Pembuatan karakter 16

Hasil gambar karakter 16 dari sketsa halus, kasar, finishing dan pewarnaan secara digital.



Gambar 4.1.2.34. Bagian Layout Game 1

Setiap pemain yang berhenti di tempat ini bisa memilih apa saja yang ada di permainan *board game*.



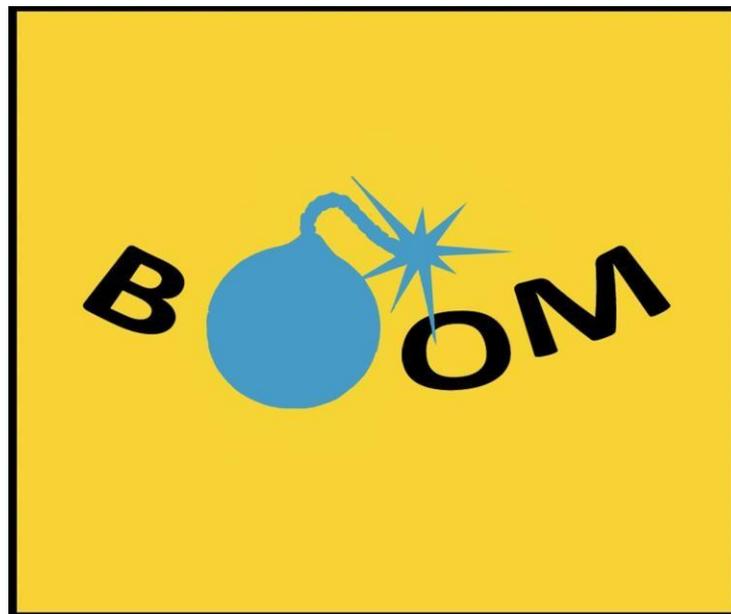
Gambar 4.1.2.35. Bagian Layout Game 2

Setiap pemain yang berhenti di tempat ini akan mendapatkan penambahan poin



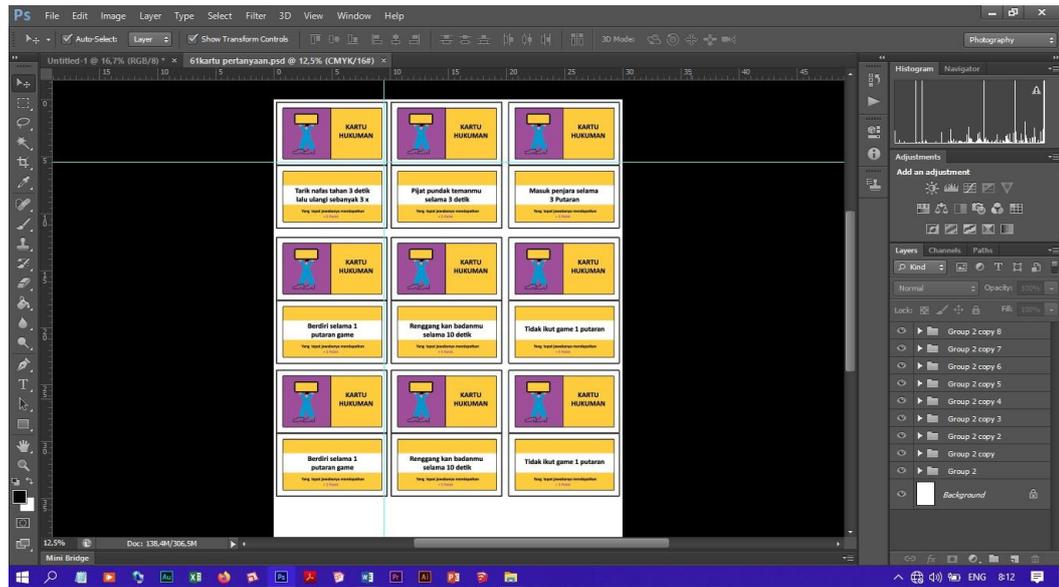
Gambar 4.1.2.36. Bagian Layout Game 3

Setiap pemain yang berhenti di tempat ini akan mendapatkan pengurangan poin.

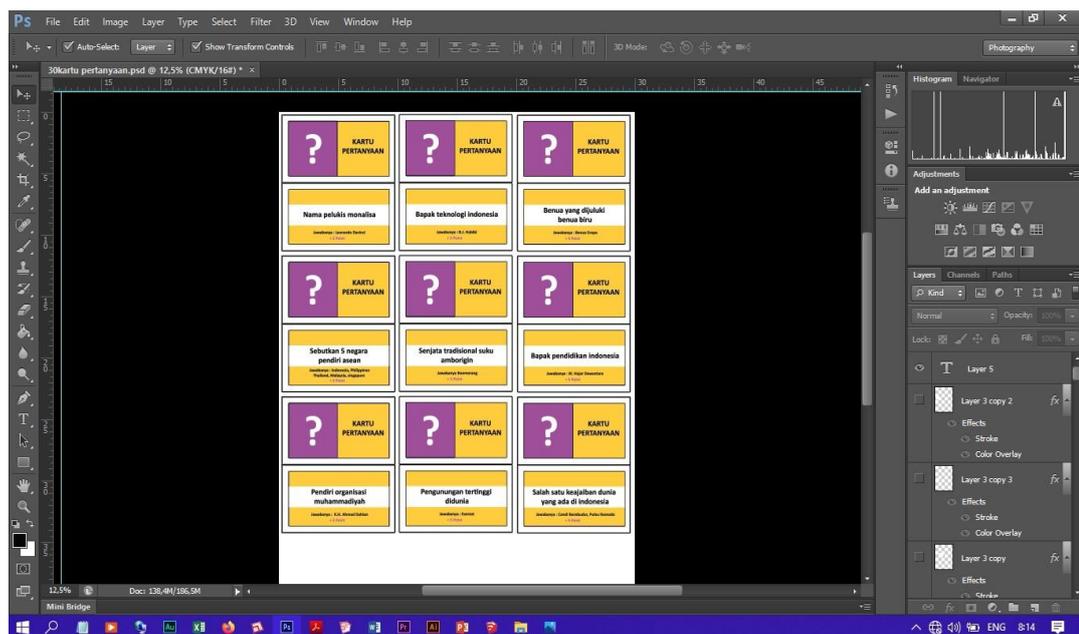


Gambar 4.1.2.37. Bagian Layout Game 4

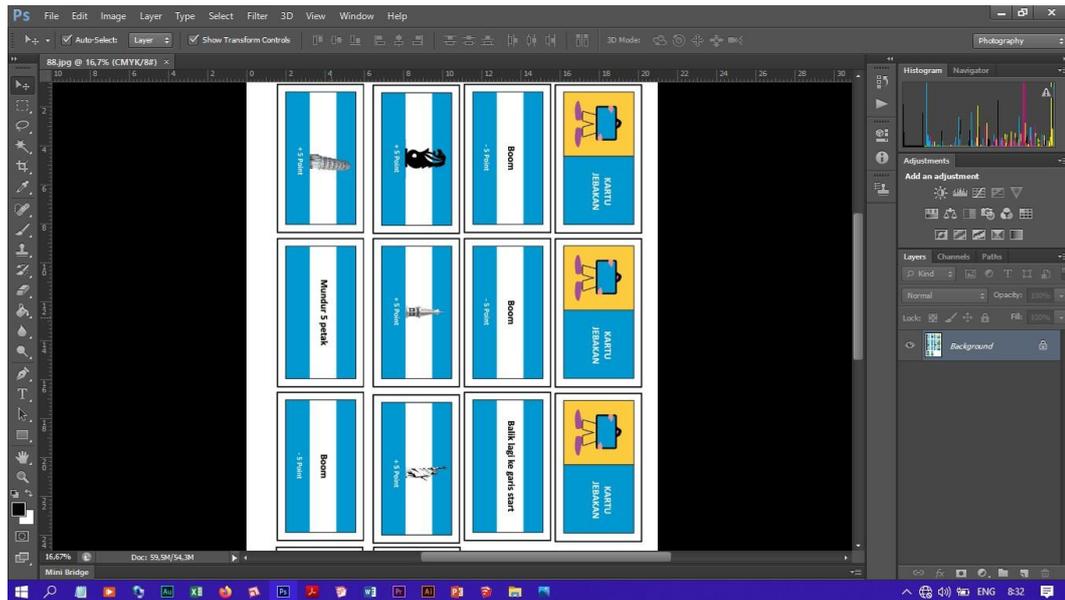
Setiap pemain yang berhenti di tempat ini akan mendapatkan pengurangan poin 20



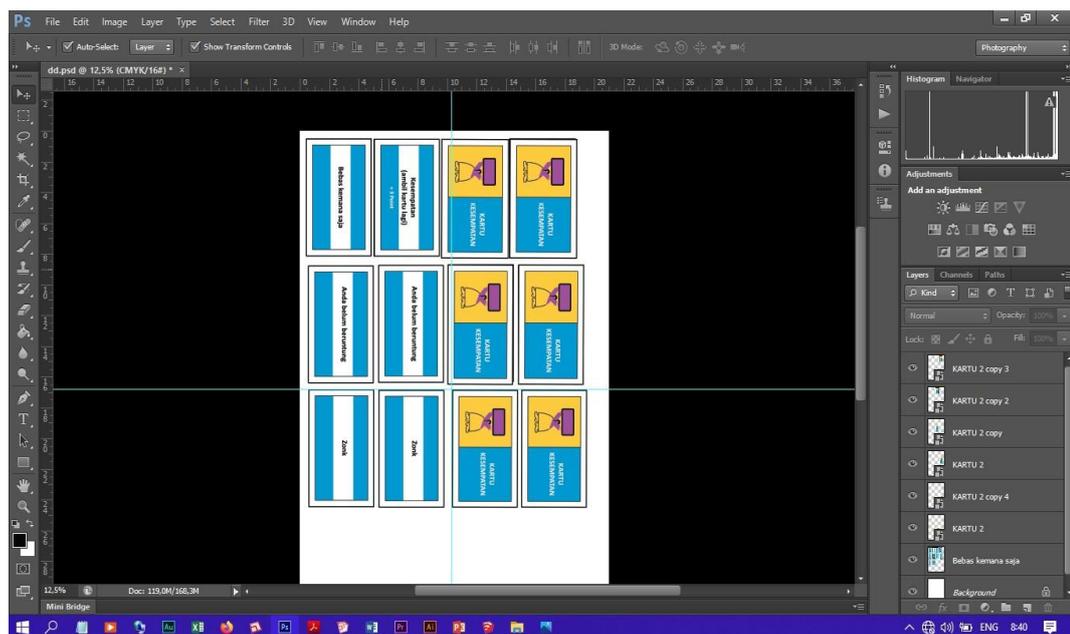
Gambar 4.1.2.40. Desain isi dan kartu hukuman *board game*



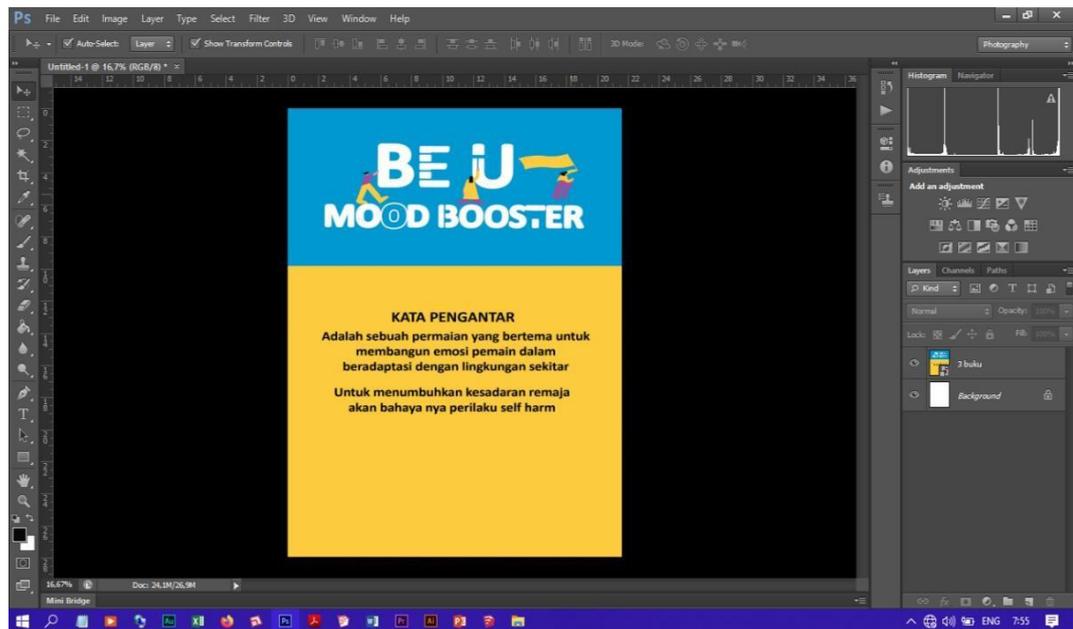
Gambar 4.1.2.41. Desain isi dan kartu pertanyaan *board game*



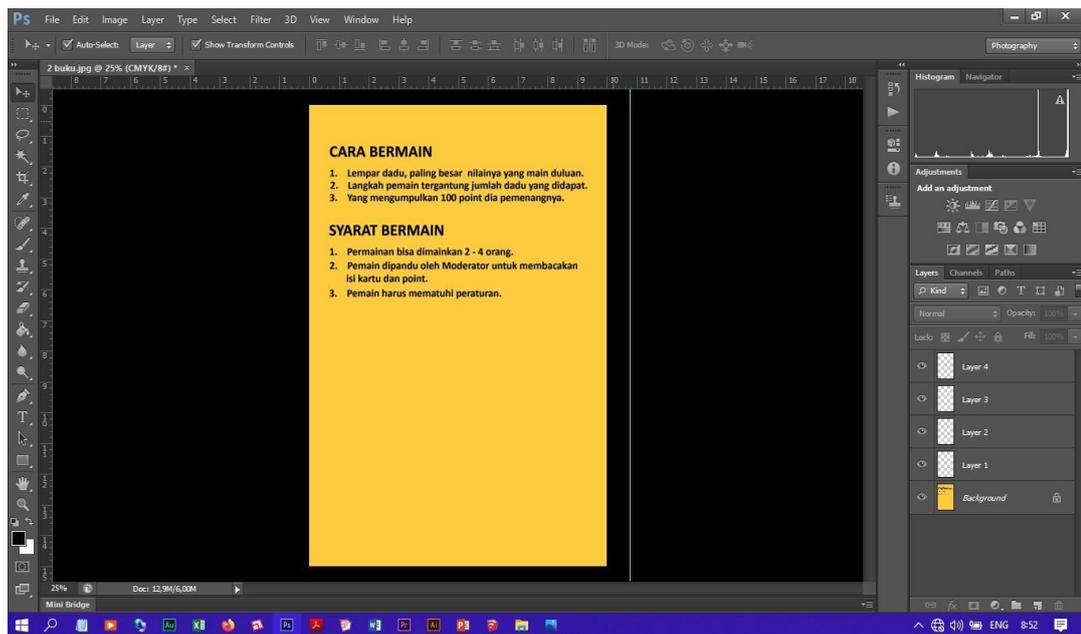
Gambar 4.1.2.42. Desain isi dan kartu jebakan *board game*



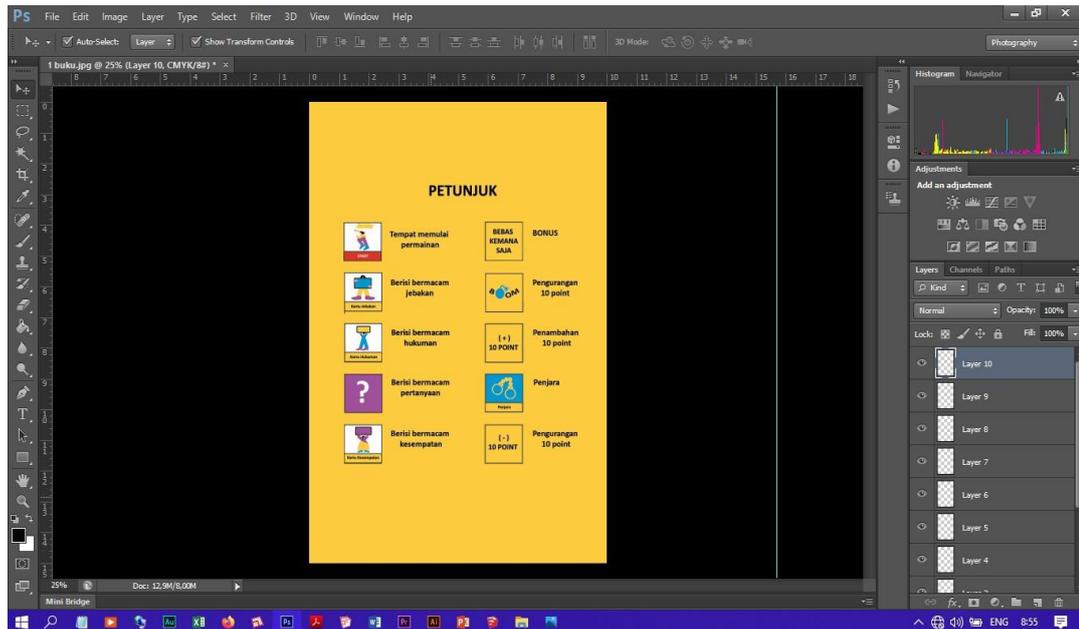
Gambar 4.1.2.43. Desain isi dan kartu kesempatan *board game*



Gambar 4.1.2.44. Desain cover buku peraturan *board game*



Gambar 4.1.2.45. isi petunjuk buku peraturan *board game* halaman 1



Gambar 4.1.2.46. isi petunjuk buku peraturan *board game* halaman 2



Gambar 4.1.2.47. buku petunjuk *board game*

Buku petunjuk *Game Board*

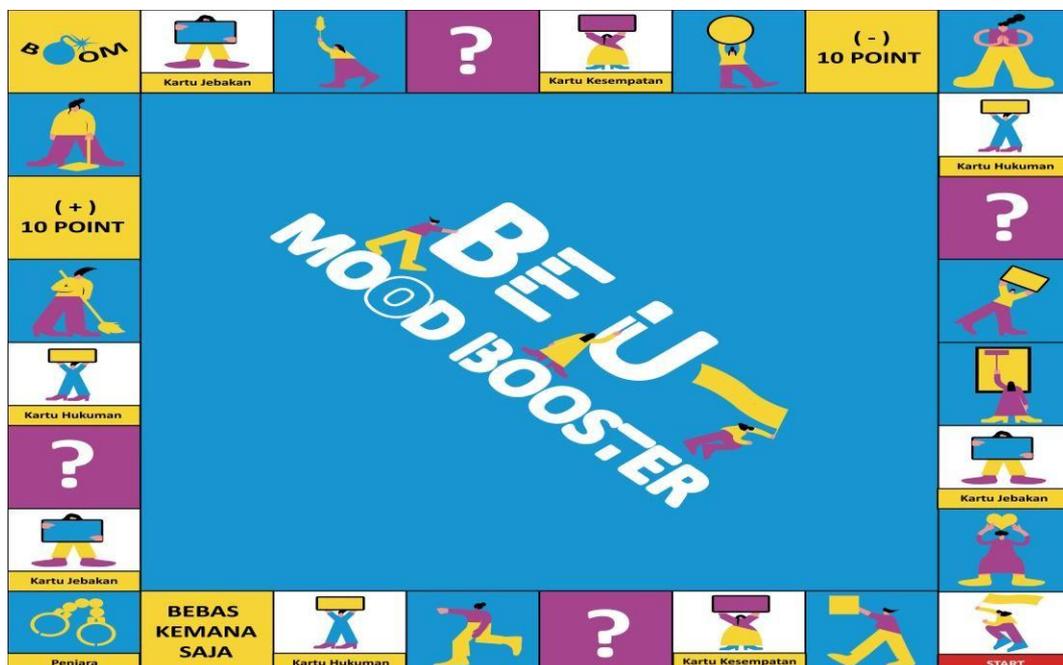
dalam buku peraturan ini para pemain dapat membaca bagaimana cara bermain, peraturan yang harus di patuhi para pemain dan keterangan mengenai *icon*

dalam *layout board game* sehingga para pemain tidak merasa bingung pada saat bermain.

4.3 Development Phase

Development Phase adalah Prototype *board game* yang sudah baik maka akan di sempurnakan dan dikembangkan kembali. Pengembangan ini dapat dilakukan pada ilustrasi atau cara bermain board game itu sendiri.

Penambahan elemen-elemen pendukung yang ada tidak akan mengubah permainan yang sudah ada ,namun akan menyempurnakannya. Hasil akhir *board game* ada pada tahap ini, setelah melalui tahap-tahap tersebut maka *board game* telah selesai.



Gambar 4.1.3.1 *Layout Board Game*

Dalam permainan *Board Game Be U Mood Booster* ini terdapat empat macam kartu permainan,yakni:

1. Kartu pertanyaan adalah kartu yang berisikan pertanyaan yang akan di bacakan oleh moderator ketika pemain mendapatkan kartu tersebut,jika pemain dapat menjawab pertanyaan tersebut akan mendapatkan tambahan poin.

2. Kartu jebakan adalah kartu yang berisikan bermacam-macam jebakan dalam permainan,baik itu pengurangan poin ataupun kembali keawal permainan *game board* lagi.

3. Kartu hukuman adalah kartu yang berisi hukuman dalam *game board*, jika pemain berhenti di suatu titik dan harus melakukan hukuman yang tertulis di dalam kartu.

4. Kartu kesempatan adalah kartu yang berisi kesempatan bagi pemain *game board* untuk mendapat hadiah berupa poin yang tertulis dalam kartu tersebut.



Gambar 4.1.3.2 Kartu Board Game



Gambar 4.1.3.3 Kartu Pertanyaan



Gambar 4.1.3.4 Isi Kartu Pertanyaan 1



Gambar 4.1.3.5 Isi Kartu Pertanyaan 2



Gambar 4.1.3.6 Kartu Pertanyaan Jadi



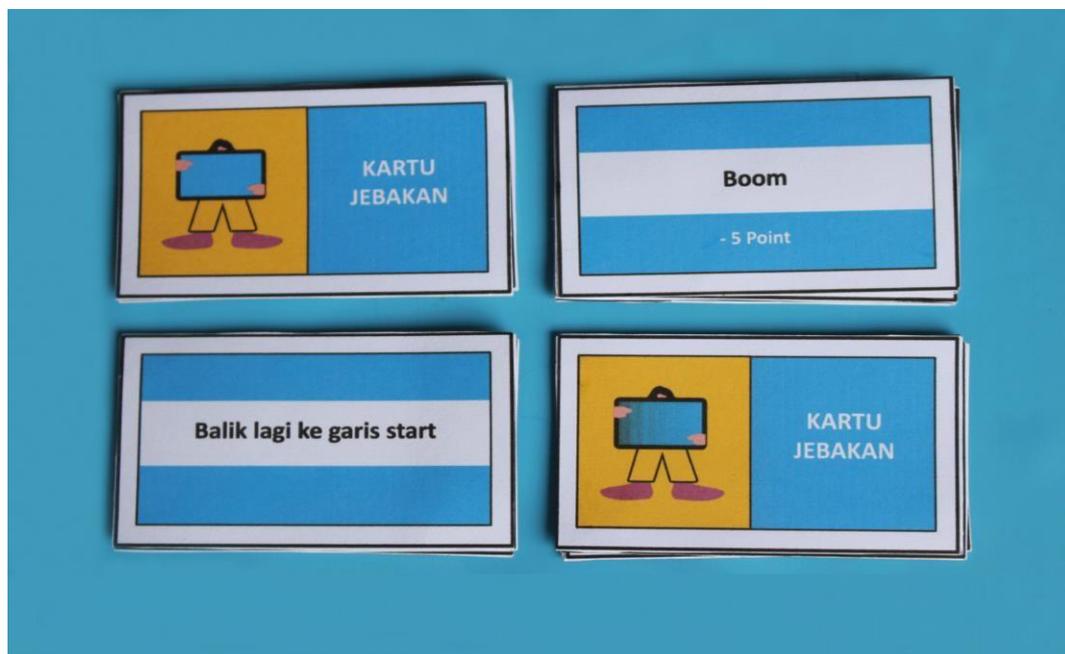
Gambar 4.1.3.7 Kartu Jebakan



Gambar 4.1.3.8 Isi Kartu Jebakan 1



Gambar 4.1.3.9 Isi Kartu Jebakan 2



Gambar 4.1.3.10 Kartu Jebakan Jadi



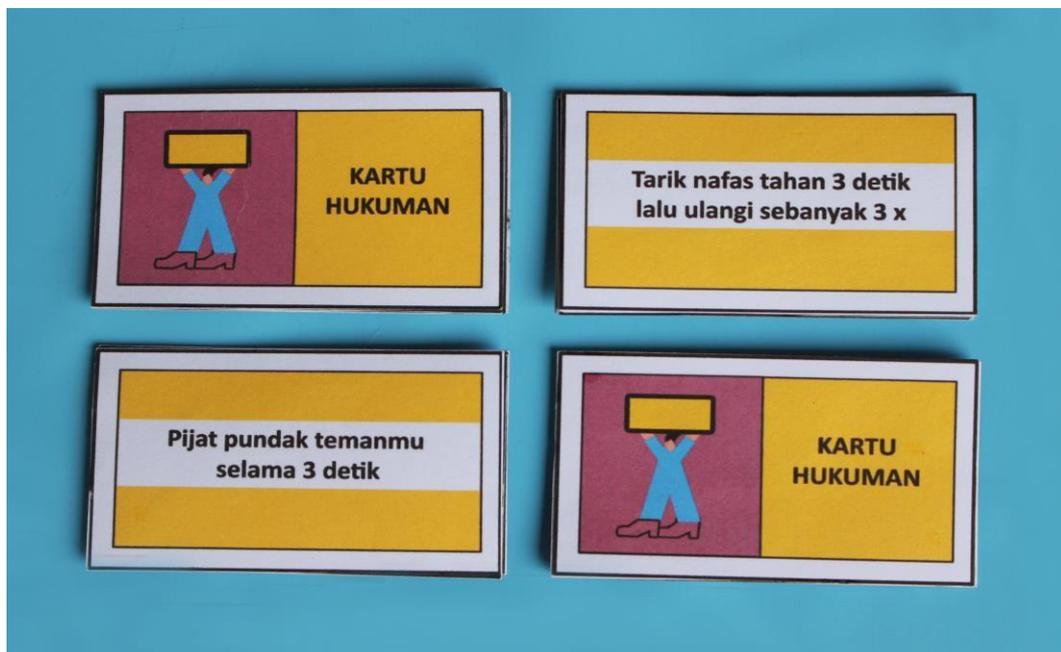
Gambar 4.1.3.11 Kartu Hukuman



Gambar 4.1.3.12 Isi Kartu Hukuman 1



Gambar 4.1.3.13 Isi Kartu Hukuman 2



Gambar 4.1.3.14 Kartu Hukuman Jadi



Gambar 4.1.3.15 Kartu Kesempatan



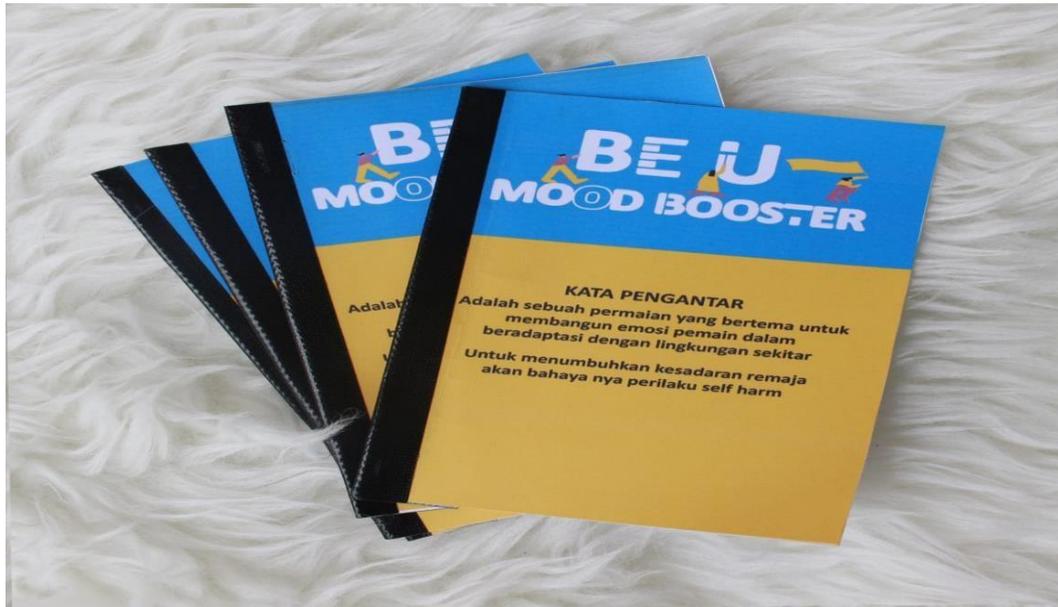
Gambar 4.1.3.16 Isi Kartu Kesempatan 1



Gambar 4.1.3.17 Isi Kartu Kesempatan 2



Gambar 4.1.3.18 Kartu Kesempatan Jadi



Gambar 4.1.3.19. Buku Petunjuk *Game Board*



Gambar 4.1.3.20. Dadu *Game Board*

Dadu

Dadu digunakan untuk menentukan langkah pemain selama permainan *board game* berlangsung.



Gambar 4.1.3.21 Buah *Board Game*

Buah *Board Game* sebagai media untuk menjalankan permainan seperti permainan monopoli.



Gambar 4.1.3.22 Game Board Jadi

Hasil akhir *Board Game Be U Mood Booster* yang sudah siap dimainkan.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

- a. Pembuatan *Board Game Be U Mood Booster* ini menampilkan visual yang sederhana dalam bentuk papan permainan.
- b. Pembuatan *Board game* ini di maksud sebagai media edukasi (pencegahan) bahaya nya self harm khusus nya pada remaja.
- c. *Board Game Be U Mood Booster* ini merupakan salah satu karya dalam bidang Desain Komunikasi Visual.

5.1.2. Saran

- a. Hasil karya ini di harapkan dapat menjadi pendukung riset bidang studi Desain Komunikasi Visual di Indonesia, khusus nya di kota Palembang.
- b. Penelitian ini bisa menjadi panduan riset mahasiswa selanjut nya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Putri Andriani, Mainur. *Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Lingkungan Sekolah Menggunakan Media Pensil Warna Pada Kelas X SMK Negeri 1 Palembang*. SITAKARA: Pendidikan Seni dan Seni Budaya. Vol 2, No 1. P-ISSN: 2502-6240. 2017.
- Angeline Claudia, Baroto Tavip. *Perancangan Buku Visual Adat Istiadat Suku Batak Toba Sebagai Bentuk Pelestarian Budaya*. Jurnal Sains dan Seni ITS. Vol 7, No 2. ISSN: 2337-3520.2018.
- Aprilia Kartini Streit, Gratianus Aditya T. *Analisis Visual Sampul Novel "Harry Potter" Karya J.K Rowling Edisi Amerika (Original Dan 15th Anniversary Edition)*. Jurnal Titik Imaji. Vol 1, No 1. P-ISSN: 2620-4940. 2018.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial). *At-Taqaddum*.
- Indah Setiyorini, M. Husni Abdullah. *Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol 1, No 2. ISSN: 2252-3405. 2013.
- Istianto, T. 2013. Perancangan Board Game tentang Bercocok Tanam di Rumah. *Jurnal DKV Adiwarna*1(2).
- Maidah. (2013) Self injury pada mahasiswa (studi kasus pada mahasiswa pelaku self injury). Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Mirza Ghulam Ahmad. *Implikatur Percakapan Dalam Kumpulan Sketsa Betawi Bang Jali Kondangan*. DEIKSIS. Vol 8, No 2. P-ISSN: 2085-2274. 2016.

Mochammad Faizal, et al. *Penggunaan Website Portal Berita Sebagai Media Informasi Untuk Mahasiswa*. Jurnal Bahasa Rupa. Vol 2, No 1. P-ISSN:2581-0502. 2018.

Nadya, Hadi Saputra. *Tinjauan Visual Pada Permainan Digital Indonesia Berjudul "Dreadout"*. Proceeding: National Conference Of Creative Industry Universitas Bunda Mulia. E-ISSN: 2622-7436. 2018.

Nazir, Moh. 2013. *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia. Bogor.

Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si.2017 Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif :Konsep dan Prosedurnya.<http://repository.UINMalang.ac.id/1104/studi-kasus-dalam-penelitian-kualitatif>

Ronka, A. R., Taanila, A., Koironen, M., Sunnari, V., & Rautio, A. (2013). Associations of deliberate self-harm with loneliness, self-rated health and life satisfaction in adolescence: northern Finland birth cohort 1986 study. *International Journal of Circumpolar Health*, (72), 1-7.

Shierly Everlin, Reinhard Andersen. *Kajian Visual Desain Tentang Jeans Dalam Bentuk Buku*. Jurna Rupa Rupa. Vol 4, No 2. ISSN: 2086-1060. 2015.

Tangidy, Allez Martin. 2016. "Toleransi melalui model kehidupan budaya pelagandong dengan menggunakan media board game untuk mahasiswa". *Jurnal Sabda*, Volume 11 No 2.

Trisna Arya Pradipta. 2012. Perancangan Game Artwork dan Artbook pada Platform Game Genre Menggunakan Gaya Penggambaran Art Nouveau (Studi Kasus: Game "Endigo"). Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.

World Health Organization. (2017). Mental Health Status of Adolescents in South East Asia: Evidence for action. Regional Office For South-East Asia: World Health Organization.