

TUGAS AKHIR

***BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA ASERTIF GENERASI Z
MENGURANGI FOMO AKIBAT MEDIA SOSIAL**



NAURA NAZIVAH

19105144

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

2023

TUGAS AKHIR

***BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA ASERTIF GENERASI Z
MENGURANGI FOMO AKIBAT MEDIA SOSIAL**

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Desain Komunikasi Visual



NAURA NAZIVAH

19105144

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

2023

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

***BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA ASERTIF
GENERASI Z MENGURANGI FOMO AKIBAT MEDIA
SOSIAL**

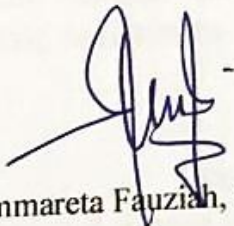
Dipersiapkan dan Disusun oleh

NAURA NAZIVAH 19105144

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Desain Komunikasi Visual

Pada Hari Selasa, 18 Juli 2023

Pembimbing I,



Emmareta Fauziah, S.Ds., M.Ds.

NIDN. 0613039301

Pembimbing II,



Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0621018503

LEMBAR PENETAPAN PENGUJI

BOARD GAME SEBAGAI MEDIA ASERTIF GENERASI Z MENGURANGI FOMO AKIBAT MEDIA SOSIAL

Dipersiapkan dan Disusun oleh
NAURA NAZIVAH 19105144

**Tugas Akhir Telah Diuji dan Dinilai Panitia Penguji
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Pada Tanggal : 18 Juli 2023**

Ketua Sidang Tugas Akhir
Emmareta Fauziah, S.Ds., M.Ds.
NIDN. 0613039301

Sekretaris Sidang Tugas Akhir
Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0621018503

Penguji I
Luqman Wahyudi, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0609119002

Penguji II
Gladi Pawestri Utami, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0610099201

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain

Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T
NIDN. 0619029102

Kaprodi
Desain Komunikasi Visual

Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0621018503

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : Naura Nazivah
NIM : 19105144
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Dosen Pembimbing Utama : Emmareta Fauziah, S.Ds., M.Ds.
Dosen Pembimbing Pendamping : Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab Saya, bukan tanggung jawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 18 Juli 2023

Yang Menyatakan,



(Naura Nazivah)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya yang telah melimpahkan rahmat dan ilmu pengetahuan kepada penulis, sehingga memungkinkan penulis menyelesaikan penelitian dengan judul "*Board Game* Sebagai Media Aseritif Generasi Z Mengurangi FOMO Akibat Media Sosial". Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah memenuhi persyaratan kelulusan program Studi Desain Komunikasi Visual, yang merupakan bagian dari Fakultas Rekayasa Industri dan Desain, Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak lepas dari keterbatasan dan kekurangan, sehingga mengakui bahwa laporan tugas akhir ini belum mencapai tingkat kesempurnaan yang diharapkan. Meskipun penulis menghadapi beberapa kesulitan dan tantangan dalam proses penulisan, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada mereka yang telah memberikan bantuan dan dukungan berharga kepada penulis. Berikut ini adalah orang-orang yang berperan penting dalam penyelesaian laporan ini:

1. Ibu dan Bapak beserta Keluarga telah memberikan dukungan yang beragam, baik dalam hal emosional maupun materiil, serta menjadi teman diskusi yang baik dan pendengar yang baik. Mereka memberikan solusi, inspirasi, dan dukungan moral yang sangat berharga dalam penulisan laporan ini.
2. Almarhum Bapak Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T., IPM selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Bapak Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
4. Bapak Arsita Pinandita S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Ibu Emmareta Fauziah, S.Ds., M.Ds., sebagai Dosen pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan dengan kesabaran yang luar biasa kepada penulis, sehingga penulisan penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Bapak Arsita Pinandita S.Sn., M.Sn., sebagai Dosen pembimbing kedua yang telah memberikan dukungan yang berarti dan membantu dalam mencari solusi ketika penulis menghadapi permasalahan dalam proses penelitian ini.

7. Seluruh dosen program studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmu, pengarahan, dan bimbingan selama masa kuliah kepada penulis.
8. Ibu Novela Nadia Fradah, M.Psi, Psikolog sebagai narasumber utama dari yang telah memberikan banyak informasi mengenai perkembangan psikologi remaja.
9. Teman-teman yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, walaupun tidak dapat disebutkan satu per satu, sangat berarti bagi penulis

Akhir kata, penulis berharap agar Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat-Nya dan membalas segala kebaikan pihak-pihak yang telah memberikan bantuan selama proses penyusunan proposal ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca yang membutuhkannya di masa yang akan datang.

Purwokerto, 18 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Batasan Perancangan.....	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Manfaat untuk Institusi	4
1.5.2 Manfaat bagi keilmuan Desain Komunikasi Visual.....	5
1.5.3 Manfaat untuk Masyarakat.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Studi Pustaka.....	6
2.1.1 Jurnal yang berjudul “Perancangan <i>Board Game</i> Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja”.....	6
2.1.2 Jurnal yang berjudul “Perancangan Media <i>Board Game</i> untuk Remaja Tentang Perilaku Baik dan Buruk”.....	7
2.1.3 Jurnal yang berjudul “Perancangan <i>Board Game</i> Mengenai Baik Buruknya Penggunaan <i>Smartphone</i> Bagi Remaja”.....	8
2.2 Refrensi Karya	8
2.2.1 <i>Board Game</i> Charlie Jin.....	9
2.2.2 <i>Board Game</i> <i>Zombie In The House</i>	10
2.2.3 <i>Board Game</i> <i>Through The Universes</i>	11

2.3 Dasar Teori.....	12
2.3.1 <i>Board Game</i>	12
2.3.2 Ilustrasi.....	15
2.3.3 Warna	16
2.3.4 Tipografi.....	16
2.3.5 <i>Layout</i>	17
2.3.6 Media Asertif	17
2.3.7 Remaja Pada Generasi Z	18
2.3.8 Perilaku FOMO (<i>Fear of Missing Out</i>).....	19
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Metode Penelitian.....	21
3.1.1 Jenis Pendekatan	21
3.1.2 Objek dan Subjek Penelitian	22
3.1.3 Jenis Data dan Sumber Data	23
3.1.4 Informan Penelitian.....	24
3.1.5 Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.1.6 Identifikasi Data	28
3.1.7 FOMO Pada Remaja	28
3.1.8 Penggunaan Tik Tok pada Remaja Generasi Z.....	32
3.1.9 Studi Komparasi.....	36
3.1.10 Analisis SWOT, USP, dan <i>Positioning</i>	40
3.2 Kerangka Perancangan.....	43
3.3 Jadwal Penelitian.....	44
 BAB IV KONSEP PERANCANGAN KARYA	
4.1 Ide Dasar Perancangan.....	45
4.2 Konsep Perancangan	49
4.2.1 <i>Target Audience</i>	49

4.2.2 Mekanika (<i>Mechanics</i>).....	50
4.2.3 <i>Story</i> (Cerita).....	58
4.2.4 <i>Aesthetics</i> (Estetika).....	60
4.2.5 <i>Technology</i> (Teknologi).....	87
4.3 Media	87
4.4 Produksi	90
BAB V VISUALISASI	
5.1 <i>Board Game</i>	92
5.2 Kartu Permainan.....	93
5.3 Token	102
5.4 Pion	104
5.5 Kemasan.....	105
5.6 <i>X-Banner</i>	107
5.7 <i>Drawing Pad</i>	108
5.8 <i>Stanndee</i>	109
5.9 <i>T-Shirt</i>	110
5.10 Pensil Warna	111
5.11 Stiker	112
5.12 Panduan Permainan.....	113
BAB VI KESIMPULAN	
6.1 Kesimpulan	114
6.2 Saran.....	114
LAMPIRAN.....	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan pada <i>Board Game</i> Charlie Jin	9
Gambar 2. 2 Ilustrasi karakter pada <i>Board Game</i> <i>Zombie In The House</i>	10
Gambar 2. 3 Komponen <i>Board Game</i> <i>Through The Universe</i>	11
Gambar 2. 4 Grafik <i>Visibility Gradient</i>	13
Gambar 3. 1 Profil Instagram Biro Psikologi Terapan Sakura.....	28
Gambar 3. 2 Dokumentasi Wawancara.....	31
Gambar 3. 3 Diagram hasil kuesioner responden	32
Gambar 3. 4 Diagram hasil kuesioner responden	32
Gambar 3. 5 Diagram hasil kuesioner responden	33
Gambar 3. 6 Diagram hasil kuesioner responden	33
Gambar 3. 7 Diagram hasil kuesioner responden	33
Gambar 3. 8 Hasil observasi pada <i>platform</i> Tik Tok.....	34
Gambar 3. 9 Hasil observasi pada <i>platform</i> Tik Tok.....	35
Gambar 4. 1 Hasil <i>brainstorming</i> penentuan judul dan slogan <i>board game</i>	46
Gambar 4. 2 Uji coba permainan	48
Gambar 4. 3 Sketsa papan permainan	51
Gambar 4. 4 Finalisasi <i>coloring</i> papan permainan.....	52
Gambar 4. 5 <i>Brainstorming</i>	60
Gambar 4. 6 <i>Moodboard</i>	60
Gambar 4. 7 Palet warna	61
Gambar 4. 8 Palet warna	62
Gambar 4. 9 Palet warna	62
Gambar 4. 10 Palet warna	63
Gambar 4. 11 Palet warna	63
Gambar 4. 12 Palet warna	64
Gambar 4. 13 Palet warna	64
Gambar 4. 14 Palet warna	65
Gambar 4. 15 Papan permainan	66
Gambar 4. 16 <i>Brainstorming</i> karakter	67

Gambar 4. 17 Proses ilustrasi karakter.....	68
Gambar 4. 18 Proses ilustrasi karakter.....	69
Gambar 4. 19 Proses ilustrasi karakter.....	70
Gambar 4. 20 Proses ilustrasi karakter.....	71
Gambar 4. 21 Proses ilustrasi karakter.....	72
Gambar 4. 22 Proses ilustrasi token.....	73
Gambar 4. 23 Proses ilustrasi token.....	73
Gambar 4. 24 Proses ilustrasi token.....	74
Gambar 4. 25 Proses ilustrasi token.....	75
Gambar 4. 26 Proses ilustrasi token.....	75
Gambar 4. 27 Proses ilustrasi token.....	76
Gambar 4. 28 Proses ilustrasi token.....	77
Gambar 4. 29 Proses ilustrasi token.....	78
Gambar 4. 30 Proses ilustrasi pilar teater.....	79
Gambar 4. 31 Proses ilustrasi kartu karakter	80
Gambar 4. 32 Proses ilustrasi tampak belakang kartu <i>scenario</i>	81
Gambar 4. 33 Proses ilustrasi tampak depan kartu <i>scenario</i>	81
Gambar 4. 34 Proses ilustrasi tampak depan kartu <i>secret diary</i>	82
Gambar 4. 35 Proses ilustrasi tampak belakang kartu <i>secret diary</i>	82
Gambar 4. 36 Proses ilustrasi tampak depan kartu FOMOR.....	83
Gambar 4. 37 Proses Ilustrasi Tampak belakang kartu FOMOR.....	83
Gambar 4. 38 Proses Ilustrasi Tampak depan <i>cover</i> kemasan.....	84
Gambar 4. 39 Proses ilustrasi tampak sisi tengah kemasan.....	85
Gambar 4. 40 Proses ilustrasi tampak sisi tengah kemasan.....	85
Gambar 4. 41 Jenis huruf	86
Gambar 5. 1 Papan <i>board game</i>	92
Gambar 5. 2 Tampak depan kartu karakter.....	93
Gambar 5. 3 Tampak belakang kartu karakter.....	94
Gambar 5. 4 Tampak depan kartu <i>secret diary</i>	95
Gambar 5. 5 Tampak belakang kartu <i>secret diary</i>	96
Gambar 5. 6 Tampak belakang kartu <i>secenario</i>	96

Gambar 5. 7 Tampak depan kartu <i>secenario</i>	98
Gambar 5. 8 Tampak belakang kartu FOMOR.....	99
Gambar 5. 9 Tampak belakang kartu FOMOR.....	100
Gambar 5. 10 Tampak depan kotak pandora	101
Gambar 5. 11 Tampak depan kotak pandora	101
Gambar 5. 12 Token kunci.....	102
Gambar 5. 13 Token FOMOR	102
Gambar 5. 14 Token <i>secret diary</i>	103
Gambar 5. 15 Token <i>level humanity</i>	103
Gambar 5. 16 Token <i>art breaks</i>	104
Gambar 5. 17 Pion	104
Gambar 5. 18 Tampak depan kemasan	105
Gambar 5. 19 Tampak tengah kemasan	105
Gambar 5. 20 Tampak tengah kemasan	106
Gambar 5. 21 <i>X-banner</i> pendukung <i>board game</i>	107
Gambar 5. 22 Drawing pad pendukung <i>board game</i>	108
Gambar 5. 23 Standee pendukung <i>board game</i>	109
Gambar 5. 24 <i>T-Shirt</i> pendukung <i>board game</i>	110
Gambar 5. 25 Pensil warna pendukung <i>board game</i>	111
Gambar 5. 26 Stiker pendukung <i>board game</i>	112
Gambar 5.27 Panduan permainan.....	113

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Studi Komparasi.....	36
Tabel 3. 2 Analisi SWOT.....	40
Tabel 3. 3 Tabel Kerangka Perancangan.....	43
Tabel 3. 4 Tabel Jadwal Penelitian	44
Tabel 4. 1 Pemilihan Alur Cerita.....	47
Tabel 4. 2 Uraian Alur Permainan	49
Tabel 4. 3 Biaya Produksi	90