

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS



**Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Ilmu Seni dan Sastra
Universitas Pasundan**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya atau penulisan Tugas Akhir ini dilakukan secara mandiri dan disusun tanpa menggunakan bantuan yang tidak dibenarkan, sebagaimana lazimnya pada penyusunan sebuah Tugas Akhir.

Semua elemen karya, kutipan tulisan dan/pemikiran orang lain yang digunakan di dalam penyusunan Tugas Akhir, baik dari sumber yang dipublikasikan ataupun tidak (termasuk dari buku, jurnal, artikel, dan lainnya), telah direferensikan dengan baik dan benar menurut kaidah akademik yang baku dan berlaku.

Tugas Akhir ini belum pernah diajukan pada pendidikan program sarjana di perguruan tinggi lain, dan tindak plagiarisme akan dikenakan sanksi seperti yang tercantum dalam Peraturan Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pasundan.

Bandung, 10 Agustus 2023
Penulis

Marina Syifa Hendiyani

NIM 196010013

LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL

**PERANCANGAN PERMAINAN KARTU *TRUTH OR DARE*
SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENCEGAHAN KENAKALAN
REMAJA DI SMP KABUPATEN CIREBON**

Disetujui

Pembimbing I

Konsultan

Drs. Agus Setiawan, Int., M.Sn.

Erna Nurmalinda, M.Sn.

NIPY.151.102.77

NIPY.151.105.87

Diketahui

Ketua Program Studi

Dekan

Desain Komunikasi Visual

Fakultas Ilmu Seni dan Sastra

Dr. Fadhly Abdillah, S.Sn., M.Ds.

Dr. Hj. Senny S. Alwasilah, S.S., M.Pd.

NIPY.151.108.77

NIPY.151.102.322

HALAMAN PENGESAHAN

Pengkaryaan ini diajukan oleh :

Nama : Marina Syifa Hendiyani
NIM : 196010013
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Ilmu Seni dan Sastra
Judul Pengkaryaan : PERANCANGAN PERMAINAN KARTU
TRUTH OR DARE SEBAGAI MEDIA EDUKASI
PENCEGAHAN KENAKALAN REMAJA

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra, Universitas Pasundan.

Pembimbing I : **Drs. Agus Setiawan, Int., M.Sn.** _____
Konsultan : **Erna Nurmalinda, M.Sn.** _____

DEWAN PENGUJI

1. **Drs. Agus Setiawan, Int., M.Sn.** _____
2. **Dr. H. Waska Warta, M.M.** _____
3. **Dr. Fadhly Abdillah, S.Sn., M.Ds.** _____
4. **Dodi Djoemhana, S.Sn.** _____

READER

1. **Yudi Rudiaryansyah, S.Sn.** _____

Ditetapkan di : **Bandung**

Tanggal : **10 Agustus 2023**

ABSTRAK

Marina Syifa Hendiyani
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra
Universitas Pasundan Bandung

Perancangan Permainan Kartu *Truth Or Dare* Sebagai Media Edukasi Pencegahan Kenakalan Remaja Di SMPN 1 Suranenggala Kabupaten Cirebon

Pada usia remaja merupakan masa pubertas yang ditandai adanya perubahan secara fisik, psikis, dan psikososial. Akibatnya remaja rentan terlibat kenakalan, seperti merokok, minum-minuman alkohol, melakukan tindakan kekerasan dan seks bebas. Berdasarkan data tersebut penelitian ini bertujuan mengetahui dampak atau hal yang mempengaruhi perubahan sikap remaja. Lalu ditemukan alasan utama yang mempengaruhi perubahan sikap dan karakter remaja, berawal dari pola asuh *toxic parents* yang mengakibatkan adanya gangguan mental dan penurunan semangat belajar anak, selanjutnya anak akan mencari kebebasan diluar dengan bertemu teman-teman yang salah. Seharusnya pada tahap pubertas orang tua mengawasi kegiatan anak, dari pergaulan, belajar, dan sikap. Menurut beberapa jurnal dan dosen psikologi menyatakan, perilaku dan karakter anak dapat berubah melalui bantuan psikolog atau layanan Bimbingan Konseling di sekolah dengan pemilihan media edukasi yang tepat untuk anak. Selain, mudah disampaikan ke anak, media edukasi juga efektif untuk memperbaiki sikap anak. Informasi di dalam media edukasi berupa permainan kartu *Ayo Cerita Truth Or Dare* merupakan media pendukung untuk anak menyampaikan isi hatinya dan bertanggung jawab atas tindakan yang telah dilakukan. Permainan ini dapat dilakukan di sekolah bertujuan untuk memperbaiki hubungan dengan teman dan memperbaiki diri, dapat juga dimainkan di rumah bersama keluarga bertujuan memperbaiki hubungan anak dengan orang tuanya.

Kata kunci : Kenakalan remaja, pola asuh, permainan kartu, dan media edukasi.

ABSTRACT

Marina Syifa Hendiyani

*Visual Communication Design Study Program, Faculty of Arts and Letters, Bandung
Pasundan University*

Designing Truth or Dare Card Game as Educational Media for Preventing Juvenile Delinquency in SMPN 1 Suranenggala Cirebon Regency

Adolescence is a period of puberty characterized by physical, psychological and psychosocial changes. As a result, adolescents are vulnerable to delinquency, such as smoking, drinking alcohol, committing acts of violence and free sex. Based on this data, this study aims to determine the impact or things that affect changes in adolescent attitudes. Then it was found that the main reason that influenced changes in the attitude and character of adolescents, starting from toxic parenting which resulted in mental disorders and a decrease in children's enthusiasm for learning, then children would seek freedom outside by meeting the wrong friends. At the puberty stage, parents should supervise their children's activities, from socializing, learning, and attitude. According to several journals and psychology lecturers, children's behavior and character can be changed through the help of psychologists or counseling services at school by choosing the right educational media for children. In addition, it is easy to convey to children, educational media is also effective for improving children's attitudes. The information in the educational media in the form of Ayo Cerita Truth Or Dare cards game is a supporting medium for children to convey their hearts and take responsibility for the actions they have taken. This game can be played at school to improve relationships with friends and improve themselves, it can also be played at home with family to improve children's relationships with their parents.

Keywords: Juvenile delinquency, parenting, card game, and educational media.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat serta rahmat-Nya dan tidak lupa haturkan sholawat serta salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “**Perancangan Permainan Kartu *Truth Or Dare* Sebagai Media Edukasi Pencegahan Kenakalan Remaja Di SMPN 1 Suranenggala Kabupaten Cirebon**”. Tujuan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain di Universitas Pasundan Bandung.

Dengan segala keterbatasan penulis selama proses penyusunan laporan ini telah banyak ditemui berbagai hambatan, namun atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak pada akhirnya semua hambatan dapat dimudahkan. Walaupun begitu, Tugas Akhir ini dikerjakan dengan penuh tanggung jawab. Penulis berharap beberapa kekurangan dalam Laporan Tugas Akhir ini dapat disempurnakan oleh penulis lanjutan agar dapat bermanfaat bagi masa yang akan datang.

Bandung, Agustus 2023
Penulis



Marina Syifa Hendiyani

UCAPAN TERIMA KASIH DAN LEMBAR PERSEMBAHAN

Dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini, sudah sepantasnya penulis mempersembahkan kata terima kasih atas bantuan dan dorongan dari berbagai pihak yang selalu membantu penulis secara mental ataupun tenaga. Maka dari itu secara sadar penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Agus Setiawan,. Drs. Int. M.Sn., selaku dosen pembimbing pertama dan Ibu Erna Nurmalinda S.Sn., selaku dosen pembimbing kedua yang telah bersedia memberi masukan dan evaluasi kepada penulis selama proses penyusunan laporan penelitian ini.
2. Bapak Fadhly Abdillah, S.Sn.,M.Ds, Bapak Tata Kartasudjana, S.Sn.,M.Ds, dan Ibu Purmaningrum Maeni,. S.Sn., selaku koordinator Tugas Akhir.
3. Mamah bidariku dan *my sister* Rifka-chan yang telah memberikan dorongan dan bantuan,baik setia menemani penulis dalam penelitian, nasehat-nasehat, maupun doa nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini, serta mengingat jasa-jasa Almarhum Papah yang telah memberikan motivasi kepada penulis untuk tetap bertahan hidup.
4. Bapak Agus Sugianto S.Pd dan Ibu Siti Hajar S.Pd selaku Guru Bimbingan Konseling SMPN 1 Suranenggala Kabupaten Cirebon yang membantu penulis dalam pengumpulan data dan memberikan semangat secara mental saat berlangsungnya penelitian.
5. Adik-adikku kelas 7, 8, dan 9 di SMPN 1 Suranenggala Kabupaten Cirebon yang telah membatu penulis dalam pengumpulan data dan terimakasih atas antusias kalian dengan memberikan doa ataupun *support* kepada penulis.
6. Mas Howl di film anime *Howl's Moving Castle* dan Mas Lee Dohyun di drama Korea *The Good Bad Mother*, penulis mengucapkan terimakasih telah memberikan semangat dan kebahagiaan untuk terus berjuang, serta inspirasi maupun motivasi moral didalam film kalian yang membantu penulis menyelesaikan penelitian ini.
7. Para sahabat seperjuangan untuk menjadi calon istri yang baik, Nanda Qurrota A'yuni, Febrina Khairun Nissa, Widyah Puspa Sari, Viona Febriani, dan Mutia Indah Atiqah penulis mengucapkan terimakasih atas masukan saran dan dukungan

yang telah membuat penulis kembali semangat melanjutkan penelitian ini hingga Laporan Tugas Akhir selesai.

Semoga Allah SWT memberikan Rahmat-Nya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan maupun bimbingan dalam menyempurnakan Laporan Tugas Akhir. Penulis menyadari bahwa masih banyak kesalahan dalam penyusunan Laporan ini, mulai dari segi bahasa, isi, dan konten perancangan desain. Maka dari itu penulis sangat mengharapkan kritik atau saran dari penulis lanjutan dan dosen pembimbing yang kemudian akan penulis jadikan sebagai evaluasi.

Demikian kata pengantar yang dapat disampaikan oleh penulis, semoga laporan Perancangan Permainan Kartu *Truth Or Dare* Sebagai Media Edukasi Pencegahan Kenakalan Remaja SMP Di Kabupaten Cirebon dapat diterima sebagai Laporan Tugas Akhir serta dapat menjadi sebuah ide atau gagasan yang menambah wawasan tentang dunia Desain Komunikasi Visual.

Bandung, Agustus 2023
Penulis



Marina Syifa Hendiyani

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

**Sebagai siswa akademik Universitas Pasundan, saya yang bertandatangan
dibawah ini:**

Nama : Marina Syifa Hendiyani
NPM : 196010013
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Ilmu Seni dan Sastra
Jenis Karya : Pengkaryaan Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pasundan Bandung **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty – Free Right*)** atas laporan saya yang berjudul **PERANCANGAN PERMAINAN KARTU *TRUTH OR DARE* SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENCEGAHAN KENAKALAN REMAJA DI SMPN 1 SURANENGGALA KABUPATEN CIREBON. Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).** Dengan Hak Bebas Royalti *Non-eksklusif* ini Universitas Pasundan Bandung berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan laporan saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat : Bandung

Pada Tanggal : 10 Agustus 2023

Yang menyatakan,

Marina Syifa Hendiyani