

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS



Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Ilmu Seni dan Sastra

Universitas Pasundan

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan (dan menjamin) bahwa karya/penulisan skripsi/TA ini dilakukan secara mandiri dan disusun tanpa menggunakan bantuan yang tidak dibenarkan, sebagaimana lazimnya pada penyusunan sebuah skripsi/TA.

Semua **elemen karya, kutipan tulisan dan/atau pemikiran orang lain** yang digunakan di dalam penyusunan skripsi/TA, baik dari sumber yang dipublikasikan ataupun tidak (termasuk dari buku, artikel jurnal, catatan kuliah, tugas mahasiswa lain, dan lainnya), telah direferensikan dengan baik dan benar menurut kaidah akademik yang baku dan berlaku.

Skripsi/TA 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, Juni 2023

Penulis



Febrina Khairun Nissa

196010018

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA EDUKASI
MENGENAI PERILAKU MENYIMPANG DI KALANGAN REMAJA**

Disetujui

Pembimbing I

Konsultan

Dr. H. Waska Warta, M.M.

Dodi Djoemhana, S.Sn

Diketahui

**Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual**

**Dekan
Fakultas Ilmu Seni dan Sastra**

**Fadhly Abdillah, S.Sn., M.Ds
NIPY.151.108.77**

**Dr. Hj. Senny S. Alwasilah, SS., M.Pd
NIPY.151.102.322**

HALAMAN PENGESAHAN

Pengkaryaannya ini diajukan oleh:

Nama : Febrina Khairun Nissa

NIM : 196010018

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Ilmu Seni dan Sastra

Judul Pengkaryaan : Perancangan *Board Game* sebagai Media Edukasi mengenai
Perilaku Menyimpang di Kalangan 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 : Dr. H. Waska Warta, M.M.

Konsultan : Dodi Djoemhana, S.Sn

DEWAN PENGUJI

1. Tata Kartasudjana, M.Ds

2. Dr. H. Waska Warta, M.M.

3. Boy Irwan, S.Sn

4. Firli Herdiana, M.Ds

READER

1. Boy Irwan, S.Sn

Ditetapkan di : Bandung

Tanggal : 14 Agustus 2023

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. yang telah memberikan kesehatan dan juga kenikmatan yang telah diberikan kepada penulis. Sehingga penulis dapat menyelesaikan pengkaryaan dan laporan Tugas Akhir perihal “Perancangan *Board Game* sebagai Media Edukasi mengenai Perilaku Menyimpang di Kalangan Remaja” dengan segala kemampuan yang sudah penulis lakukan untuk menyelesaikan pengkaryaan dan laporan Tugas Akhir ini.

Dalam proses pengkaryaan dan penulisan laporan ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil untuk penulis. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam pengkaryaan dan juga penyusunan laporan ini, diantaranya:

1. Bapak Dr. H. Waska Warta., M.M. selaku pembimbing I. dan Bapak Dodi Djoemhana., S.Sn selaku konsultan. Terima kasih sudah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, dan masukannya selama proses pembuatan Tugas Akhir penulis.
2. Ibu, Bapak serta anggota keluarga lain yang telah memberikan semangat, do’a, masukan, dan memberikan dukungan penuh untuk penulis selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
3. Seluruh dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Pasundan yang telah memberikan berbagai ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Seluruh responden anak SMPN 12 Bandung terkhususnya Bu Rina yang telah mengizinkan penulis dalam mencari data responden. Galuh, Anisa, dan Nadia yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan informasi sehingga penulis bisa mengerjakan Tugas Akhir ini.
5. Pak Ade yang memberi masukan terhadap pembuatan materi perancangan *board game* milik penulis. Sehingga pembuatan materi perancangan *board game* bisa lebih mudah.

6. Teman-teman, terkhususnya kepada Nanda, Marina, Widyah, Verinna, Kang Apiw, Teh Mawar, dan Teh Alvida yang telah memberikan pengalaman, saran dan juga semangat penulis dalam proses pengkaryaan Tugas Akhir ini.

Semoga laporan Tugas Akhir ini bermanfaat dan menambah wawasan untuk penulis dan juga pembaca sekalian. Penulis sudah berusaha semaksimal dan sebaik mungkin dalam mengerjakan pengkaryaan dan penulisan laporan Tugas Akhir ini. Penulis menyadari bahwa penulisan ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu dengan segala kerendahan hati, penulis ucapkan terimakasih.

Bandung, Juni 2023

Penulis

Febrina Khairun Nissa

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Pasundan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

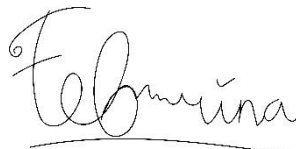
Nama : Febrina Khairun Nissa
NIM : 196010018
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Ilmu Seni dan Sastra
Jenis Karya : Tugas Akhir

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 BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI PERILAKU MENYIMPANG DI KALANGAN REMAJA**. 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.

Dibuat di Bandung,

Pada tanggal, 14 Agustus 2023

Yang menyatakan



Febrina Khairun Nissa

196010018

ABSTRAK

Febrina Khairun Nissa
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra
Universitas Pasundan Bandung

Perancangan *Board Game* Sebagai Media Edukasi Perilaku Menyimpang di Kalangan Remaja

Perilaku menyimpang adalah perilaku yang tidak sesuai dengan norma yang berlaku. Perilaku menyimpang bisa dilakukan oleh siapa saja dan dimana saja. Perilaku menyimpang ini tidak bisa diabaikan begitu saja, dikarenakan perilaku menyimpang bisa berpengaruh terhadap kepribadian bangsa. Remaja pada saat ini kurang begitu peduli terhadap perilaku menyimpang yang terjadi. Maka dari itu, remaja perlu di edukasi mengenai perilaku menyimpang dan cara menyikapinya. Hal tersebut dikarenakan remaja adalah generasi penerus bangsa yang harus memiliki kepribadian bangsa yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Hal tersebut sesuai dengan Penjelasan Atas UU Nomor 4 Tahun 1979 Tentang Kesejahteraan Anak yang berisi “Bagi Bangsa Indonesia Pancasila merupakan pandangan hidup dan dasar tata masyarakat karena itu usaha-usaha untuk memelihara membina dan meningkatkan kesejahteraan anak haruslah didasarkan falsafah Pancasila dengan maksud untuk menjamin kelangsungan hidup dan kepribadian bangsa.” Maka dari itu, penulis ingin membuat perancangan media edukasi mengenai perilaku menyimpang dan menyikapinya untuk remaja. Media yang diperlukan tentunya harus bisa mencapai tujuan dari pesan yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, penulis membuat perancangan *board game* edukasi dengan materi utama tentang perilaku menyimpang. Media *board game* dipilih sebagai media penyampaian pesan karena *board game* bisa menjadi bagian dari proses pembelajaran yang menyenangkan untuk remaja. Selain itu juga *board game* berdampak 75% kemampuan daya ingat dibandingkan dengan buku yang hanya 10%. Dengan adanya *board game* ini sebagai media edukasi perilaku menyimpang dan menyikapinya, diharapkan remaja bisa lebih sadar lagi terhadap perilaku menyimpang, dan juga bisa menyikapi perilaku penyimpangan tersebut dengan tepat.

Kata kunci: Perilaku Menyimpang, *Board Game*, Remaja, Edukasi, Norma

ABSTRACT

Febrina Khairun Nissa
*Visual Communication Design Study Program. Faculty of Arts and Literature,
Pasundan University Bandung*

Board Game Design as Media Education About Deviant Behavior Among Adolescents

Deviant behavior is behavior that is not in accordance with the prevailing norms. Deviant behavior can be done by anyone and anywhere. This deviant behavior cannot be simply ignored because deviant behavior can affect the personality of a nation. Teenagers at this time are less concerned about deviant behavior that occurs. Therefore, teenagers need to be educated about deviant behavior and how to react to it. This is because teenagers are the next generation of the nation and must have a national personality that is in accordance with the values of Pancasila. This is in accordance with the Explanation of Law Number 4 of 1979 concerning Child Welfare. Therefore, the author wants to design educational media regarding deviant behavior and how to react to it for teenagers. The media needed, of course, must be able to achieve the goal of the message to be conveyed. Therefore, the authors designed an educational board game with the main material about deviant behavior. Board game media was chosen as a medium for delivering messages because board games can be part of a fun learning process for teenagers. Besides that, board games also have an impact of 75% on memory ability compared to books which have only 10%. With this board game as a medium for educating about deviant behavior and reacting to it, it is hoped that teenagers will be more aware of deviant behavior and also be able to respond appropriately to deviant behavior.

Keywords: *Deviant behavior, Board Game, Teenagers, Education, Norms*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Lingkup Perancangan	4
1.4 Manfaat Perancangan	4
1.5 Skema Perancangan.....	4
1.6 Metode Perancangan	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Tahapan Perancangan	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Teori Utama.....	8
2.1.1 Perilaku Menyimpang.....	8

2.2	Teori Pendukung	9
2.2.1	Norma Sosial.....	9
2.2.2	Literasi Digital	10
2.2.3	Netiket.....	12
2.2.4	<i>Board Game</i>	13
2.2.5	Desain Komunikasi Visual	14
BAB III ANALISIS DATA		21
3.1	Data dan Analisis Objek Penelitian.....	21
3.1.1	Studi Literatur	21
3.1.2	Observasi.....	22
3.1.3	Wawancara.....	23
3.1.4	Kuesioner	25
3.1.5	Dokumentasi	26
3.2	Data dan Analisis Target.....	28
3.2.1	Persona.....	28
3.2.2	<i>Costumer Journey/User Journey</i>	28
3.2.3	Referensi Board Game	31
3.3	Analisis Permasalahan.....	33
3.3.1	Analisis	34
3.3.2	Kesimpulan	37
BAB IV PERANCANGAN.....		38
4.1	Konsep Komunikasi	38
4.1.1	Tujuan komunikasi.....	38

4.1.2	Strategi Komunikasi.....	38
4.2	Konsep Media	39
4.2.1	Tujuan Media	39
4.2.2	Strategi Media.....	39
4.2.3	Jadwal Media	41
4.2.4	Biaya	42
4.3	Konsep Kreatif	44
4.3.1	Konsep Verbal	44
4.3.2	Konsep Visual.....	63
4.4	Purwarupa/Visualisasi	68
4.4.1	<i>Attention</i>	68
4.4.2	<i>Interest</i>	74
4.4.3	<i>Search</i>	76
4.4.4	<i>Action</i>	77
4.4.5	<i>Share</i>	84
BAB V PENUTUP.....		85
5.1	Simpulan.....	85
5.2	Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Kuesioner.....	25
Tabel 3.2 <i>Customer Journey</i> Anisa.....	29
Tabel 3.3 <i>Costumer Journey</i> Galuh	30
Tabel 4.1 Jadwal Media	41
Tabel 4.2 Biaya Paket Permainan	42
Tabel 4.3 Biaya Media Digital.....	42
Tabel 4.4 Biaya Media Cetak.....	43
Tabel 4.5 Capaian Materi <i>Cyberbullying</i>	44
Tabel 4.6 Capaian Materi Hubungan Masyarakat	45
Tabel 4.7 Capaian Materi Seksualitas.....	46
Tabel 4.8 Capaian Materi Tindakan.....	46
Tabel 4.9 Materi Tindakan.....	53
Tabel 4.10 Materi Kasus	53

Febrina Khairun Nissa 196010018 DKV

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan	4
Gambar 3.1 Dokumentasi Observasi di Media Sosial	26
Gambar 3.2 Observasi di Sekolah.....	27
Gambar 3.3 Wawancara Target	27
Gambar 3.4 Wawancara Ahli.....	27
Gambar 3.5 Referensi Tulisan	31
Gambar 3.6 Referensi Kartu 1	31
Gambar 3.7 Referensi Kartu 2	32
Gambar 3.8 Referensi Kartu 3	32
Gambar 3.9 Referensi Papan Permainan.....	32
Gambar 3.10 Referensi Ilustrasi.....	33
Gambar 3.11 Referensi Kujang.....	33
Gambar 4.1 Warna yang digunakan.....	63
Gambar 4.2 <i>Font</i> Funkie Bunny	64
Gambar 4.3 <i>Font</i> Joy For Fun.....	65
Gambar 4.4 Perancangan Logo.....	65
Gambar 4.5 Perancangan Ilustrasi	66
Gambar 4.6 Perancangan Ikon	67
Gambar 4.7 Perancangan Elemen Tambahan	68
Gambar 4.8 Poster 1.....	69
Gambar 4.9 Poster 2.....	70
Gambar 4.10 <i>Fyler</i>	71
Gambar 4.11 <i>Mockup Reels</i> Instagram	71
Gambar 4.12 <i>Mockup Overlay</i> YouTube Ads.....	72
Gambar 4.13 <i>Mouckup Display</i> YouTube Ads	73
Gambar 4.14 <i>Mouckup Bumper</i> YouTube Ads	73
Gambar 4.15 <i>Mockup X-Banner</i>	74
Gambar 4.16 <i>Standee</i>	75
Gambar 4.17 <i>Mockup TikTok Video</i>	75
Gambar 4.18 <i>Mockup Search</i> Instagram.....	76
Gambar 4.19 <i>Mockup Story</i> Instagram	77
Gambar 4.20 Papan Permainan.....	78
Gambar 4.21 Pion	79
Gambar 4.22 Koin.....	79
Gambar 4.23 Kartu Perintah	80
Gambar 4.24 Kartu Jenis Penyimpangan.....	80
Gambar 4.25 Kartu Kasus.....	81
Gambar 4.26 Kartu Tindakan	82
Gambar 4.27 Materi Pengantar	83
Gambar 4.28 <i>Rulebook</i>	83
Gambar 4.29 <i>Mockup TikTok Shop</i>	84
Gambar 4.30 <i>Tumbler</i> dan <i>Notebook</i>	85
Gambar 4.31 Tempat Pensil dan <i>Keychain</i>	85

Gambar 4.32 <i>Memopad dan Pop Socket</i>	85
Gambar 4.33 <i>Mockup Story Instagram</i>	86

Febrina Khairun Nissa 196010018 DKV