

LAPORAN AKHIR
TUGAS AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
(PERANCANGAN)
PERIODE XIV

**PERANCANGAN DESAIN VISUAL GAME BOARD “FUN 2 LEARN”
UNTUK MENGEMBANGKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA SMA**



Arwin Purnama Jati SSn MA

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
2019

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan penyertaan-Nya selalu, penulis dapat menyelesaikan laporan proyek akhir dengan judul “PERANCANGAN DESAIN VISUAL GAME BOARD “FUN 2 LEARN” UNTUK MENGEMBANGKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMA”. Perancangan ini penulis buat dengan tujuan untuk membantu para siswa SMA yang sering merasakan rasa malas dalam menjalani proses belajar mengajar di sekolah. Dalam perancangan yang penulis buat, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak yakni

1. Arwin Purnama Jati SSn MA sebagai dosen pembimbing penulis yang telah memberikan bimbingan dan saran-saran yang membantu penulis dalam menyelesaikan laporan dan proyek akhir penulis.
2. Orang tua saya yang telah memberikan bantuan kepada penulis baik moral maupun bantuan lain dalam proses perancangan penulis.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak lain seperti responden survey dan teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, atas bantuan yang telah diberikan untuk menyelesaikan proyek akhir penulis. Akhir kata penulis memohon maaf bila ada kesalahan dalam perkataan dan penyampaianya, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dan hargai. Sekian dan terima kasih.

Semarang, 10 July 2019

Dwi Surya Sugondo

PENGESAHAN

Judul Proyek Akhir :
PERANCANGAN DESAIN VISUAL GAME BOARD “FUN 2 LEARN”
UNTUK MENGEMBANGKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA SMA

Nama : Dwi Surya Sugondo

NIM : 15.L1.0010

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata Semarang

Semarang, 10 Juli 2019

Menyetujui,

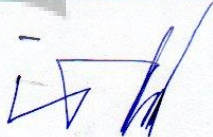
Dekan
Fakultas Arsitektur dan Desain


Dra. Tyas Susanti, MA., Ph.D.
NIDN 0626076501

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

Koordinator Proyek Akhir
Desain Komunikasi Visual


Ag. Dicky Prastomo, S.IP., M.A.
NPP 058.1.2013.283


Ir. Ign. Dono Sayoso, M.SR.
NIDN 0608075601

PENGESAHAN

Judul Proyek Akhir :

**PERANCANGAN DESAIN VISUAL GAME BOARD “FUN 2 LEARN”
UNTUK MENGEMBANGKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA SMA**

Nama : Dwi Surya Sugondo

NIM : 15.L1.0010

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

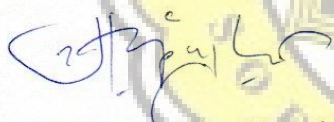
Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata Semarang

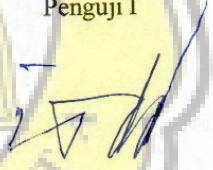
Semarang, Juli 2019

Menyetujui,

Pembimbing I

Penguji I


Arwin Purnama Jati, S.Sn., M.Grad Dipl.IDEA


Ir. Ign. Dono Sayoso, M.SR.

NPP 058.1.2010.279

NIDN 0608075601

Penguji II

Penguji III


Ag. Dicky Prastomo, S.IP., M.A.


Tabita Nani Aryani, S.Sn, M.Si.

NPP 058.1.2013.283

NPP 058.5.2010.275

PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama : Dwi Surya Sugondo

NIM : 15.L1.00010

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata Semarang

Judul :

PERANCANGAN DESAIN VISUAL GAME BOARD “FUN 2 LEARN”

UNTUK MENGEMBANGKAN MOTIVASI

BELAJAR SISWA SMA

Menyatakan bahwa proyek akhir ini adalah keseluruhan desain yang merupakan hasil karya saya sendiri dan telah mengikuti peraturan sesuai dengan akademik dalam melakukan kutipan. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya bukti plagiasi, manipulasi, atau pemalsuan data dalam bentuk apapun, maka saya bersedia menerima sanksi dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Saya menyetujui apabila karya ilmiah ini dipublikasikan untuk kepentingan akademis.

Semarang, 10 Juli 2019



Dwi Surya Sugondo

15.L1.0010

Daftar Isi

BAB I.....	9
PENDAHULUAN	9
1.1 Latar Belakang	9
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan dan Manfaat	10
1.3.1 Tujuan.....	10
1.3.2 Manfaat.....	10
1.4 Metodologi Perancangan.....	11
1.4.1 Grounded Research.....	11
15. Skema Perancangan.....	12
BAB II.....	13
KAJIAN TEORI	13
2.1 Pengertian Pendidikan.....	13
2.1.1 Sekolah menengah atas.....	13
2.2 Pelajar SMA.....	13
2.2.1 Pola Pikir Anak SMA.....	14
2.2.2 Perilaku Anak SMA.....	14
2.2.3 Motivasi Belajar Anak SMA	15
2.2.4 Faktor Kemalasan Anak SMA.....	16
2.3 Komunikasi visual	16
2.3.1 Warna.....	16
2.3.2 Proporsi.....	17
2.3.3 Komposisi.....	17
2.3.4 Bentuk.....	17

2.3.5 Strategi Komunikasi Visual.....	18
2.4 Teori Permainan	18
2.5 Permainan Board game	19
BAB III	21
STRATEGI KOMUNIKASI	21
3.1 Analisis Data	21
3.2 Target sasaran.....	21
3.2.1 Target sasaran secara demografis	21
3.2.2 Target sasaran secara geografis	22
3.2.3 Target sasaran secara psikografis	22
3.2.4 Target sasaran secara behaviour	22
3.3 Insight.....	22
3.4 Analisis SWOT	22
3.4.1 Strength.....	22
3.4.2 Weakness	23
3.4.3 Opportunity.....	23
3.4.4 Threat.....	23
3.5 Strategi Komunikasi.....	23
3.5.1 Pendekatan Umum.....	23
3.5.2 Media Utama.....	24
BAB 4	25
STRATEGI PERANCANGAN VISUAL	25
4.1 Konsep Umum Boardgame	25
4.2 Elemen-elemen Boardgame	26
4.2.1 Papan Boardgame	26

4.2.2 Dadu.....	26
4.2.3 Kartu	27
4.2.4 Pion.....	27
4.3 Cara Kerja Permainan	27
4.4 Desain Gameboard	28
4.4.1 Konsep Warna dalam Gameboard.....	28
4.4.2 Lay Out Papan Board	30
4.4.3 Desain Kartu	30
4.4.4. Desain Dadu	32
4.4.5 Desain Pion.....	33
4.5 Media Pendukung.....	36
4.5.1 Buku Tulis	36
4.5.2 Bollpoint.....	37
4.5.3 Kalender.....	37
4.5.4 Jam Dinding.....	37
4.5.5 Kotak Penyimpanan Permainan.....	38
4.5.6 Baju Kaos	38
4.5.7 Poster	38
4.5.8 Media Sosial	38
BAB 5	39
KESIMPULAN.....	39
5.1 Kesimpulan.....	39
DAFTAR PUSTAKA	40