

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN DESAIN BOARD GAME BAGI MAHASISWA BARU
DALAM MENCEGAH STRES PERKULIAHAN



IAN PUTRA MASLAN

18.L1.0041

DOSEN PEMBIMBING :

PETER ARDIANTO, S.Sn., M.Sn., Ph.D.

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

2022

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN DESAIN BOARD GAME BAGI MAHASISWA BARU
DALAM MENCEGAH STRES PERKULIAHAN

Diajukan dalam Rangka
Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)



IAN PUTRA MASLAN

18.L1.0041

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

2022

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ian Putra Maslan

NIM : 18.L1.0041

Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Desain Board Game Bagi Mahasiswa Baru Dalam Mencegah Stres Perkuliahan” tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 19 Desember 2022

Yang menyatakan,



Ian Putra Maslan

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir:
Dalam Mencegah : Perancangan Desain Board Game Bagi Mahasiswa Baru
Stres Perkuliahan

Diajukan oleh : IAN PUTRA MASLAN

NIM : 18.L1.0041

Tanggal disetujui : 19 Desember 2022

Telah setuju oleh

Pembimbing : Peter Ardhianto S.Sn., M.Sn., Ph.D.

Penguji 1 : Peter Ardhianto S.Sn., M.Sn., Ph.D.

Penguji 2 : Bayu Widianoro S.T., M.Sn

Penguji 3 : Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A.

Ketua Program Studi : Bayu Widianoro S.T., M.Sn

Dekan : Dra. B. Tyas Susanti M.A., Ph.D

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

[sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi
/?id=18.L1.0041](http://sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=18.L1.0041)

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ian Putra Maslan
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Board Game

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul **“Perancangan Desain Board Game Bagi Mahasiswa Baru Dalam Mencegah Stres Perkuliahan”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 19 Desember 2022

Yang menyatakan



Ian Putra Maslan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa untuk berkah dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan perancangan dengan judul “Perancangan Desain Board Game Bagi Mahasiswa Baru Dalam Mencegah Stres Perkuliahan” serta melaksanakan sidang tugas akhir dengan baik dan lancar. Perancangan ini berisi tentang stres perkuliahan yang dialami mahasiswa baru serta proses perancangan *board game* untuk membantu mahasiswa baru dalam mencegah stres perkuliahan.

Tujuan pembuatan laporan perancangan ini adalah untuk membantu mahasiswa baru terhindar dari stres perkuliahan dengan bermain *board game* yang mengajarkan pemainnya untuk berpikir kritis, dan mengambil keputusan cepat. Dengan memiliki kemampuan tersebut mahasiswa akan lebih mudah menghadapi perkuliahan yang membuat mereka terhindar dari stres perkuliahan. Laporan perancangan ini dibuat berdasarkan kejadian yang ada di sekeliling penulis.

Selama membuat laporan perancangan dan pelaksanaan sidang akhir ini, penulis telah diberikan dukungan, dan bantuan dari keluarga, Venan, teman-teman seperjuangan, teman-teman Open Forum Discussion, dan pihak-pihak lain yang bersangkutan, serta bimbingan dari bapak Peter Ardianto, S.Sn., M.Sn., Ph.D. sehingga laporan perancangan ini bisa diselesaikan dengan baik. Untuk dukungan, bantuan dan bimbingannya penulis ucapkan terima kasih teruntuk pihak-pihak terkait. Semoga laporan ini berguna dan bisa menyelesaikan tugas akhir.

Semarang, 19 Desember 2022

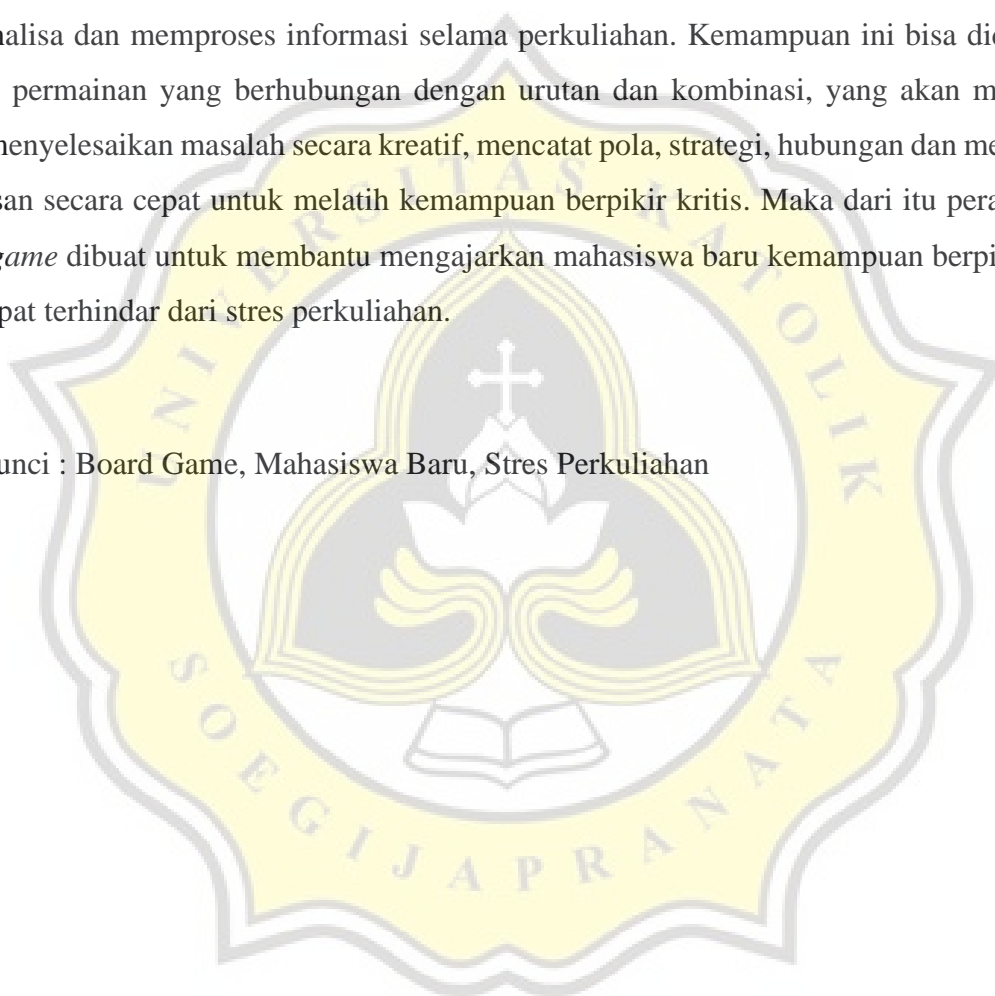


Ian Putra Maslan

ABSTRAK

Stres merupakan hal yang tidak bisa di hindari dalam kehidupan dan dapat dialami oleh siapa saja. Mahasiswa baru merupakan kelompok yang rentan mengalami stres, karena mereka mengalami banyak perubahan pada awal mereka kuliah. Tingkat stres yang berlebih dapat menyebabkan kinerja akademik yang buruk, dan menghambat efektifitas kerja. Julia Dellitt dalam bukunya yang berjudul “Self-Care for College Students: From Orientation to Graduation, 150+ Easy Ways to Stay Happy, Healthy, and Stress-Free” menjabarkan bahwa untuk bisa menghadapi perkuliahan dibutuhkan kemampuan berpikir secara kritis untuk dapat menganalisa dan memproses informasi selama perkuliahan. Kemampuan ini bisa didapatkan melalui permainan yang berhubungan dengan urutan dan kombinasi, yang akan membantu untuk menyelesaikan masalah secara kreatif, mencatat pola, strategi, hubungan dan mengambil keputusan secara cepat untuk melatih kemampuan berpikir kritis. Maka dari itu perancangan *board game* dibuat untuk membantu mengajarkan mahasiswa baru kemampuan berpikir kritis agar dapat terhindar dari stres perkuliahan.

Kata Kunci : Board Game, Mahasiswa Baru, Stres Perkuliahan



Daftar Isi

| | |
|---|-----------|
| HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH | iv |
| KATA PENGANTAR..... | v |
| ABSTRAK | vi |
| Daftar Isi | vii |
| Daftar Gambar | viii |
| Daftar Tabel | viii |
| Daftar Diagram..... | ix |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 3 |
| 1.4 Rumusan Masalah..... | 3 |
| 1.5 Tujuan Perancangan..... | 3 |
| 1.6 Manfaat Perancangan..... | 3 |
| 1.7 Metode Perancangan..... | 4 |
| 1.8 Komparasi Desain..... | 4 |
| 1.9 Sistematika Perancangan | 7 |
| BAB II TINJAUAN UMUM..... | 8 |
| 2.1 Kajian Pustaka | 8 |
| 2.2. Landasan Teori DKV | 8 |
| 2.3. Teori Board Game | 9 |
| BAB III STRATEGI KOMUNIKASI | 12 |
| 3.1. Analisis Data..... | 12 |
| 3.2. Sasaran Khalayak..... | 25 |
| 3.3. Strategi Komunikasi | 25 |
| 3.4. Strategi Media..... | 26 |
| 3.5. Perencanaan Biaya Kreatif | 26 |
| 3.6. Konsep Verbal | 27 |
| 3.7. Konsep Visual | 27 |
| BAB IV STRATEGI KREATIF | 31 |
| 4.1. Visualisasi Desain | 31 |

| | |
|----------------------|----|
| BAB V PENUTUP | 41 |
| 5.1. Kesimpulan..... | 41 |
| 5.2. Saran | 41 |
| Daftar Pustaka..... | 42 |
| Lampiran | 43 |

Daftar Gambar

| | |
|--|----|
| Gambar 1.1 Perancangan desain board game shape up. | 5 |
| Gambar 1.2 Perancangan desain aplikasi manajemen stres | 6 |
| Gambar 1.3 Perancangan Gamifikasi buku aliran desain | 6 |
| Gambar 3. 1 Font Candy Beans | 27 |
| Gambar 3.2 Gaya Penggambaran Karakter | 28 |
| Gambar 3.3 Palet Warna | 28 |
| Gambar 3.4 Gaya Visual..... | 28 |
| Gambar 3.5 Grafik Permainan | 30 |
| Gambar 4.1 Nama Board Game..... | 31 |
| Gambar 4.2 Karakter Board Game | 31 |
| Gambar 4.3 Kartu Sumber Daya..... | 32 |
| Gambar 4.4 Token Board Game | 32 |
| Gambar 4.5 Kartu Penunjuk Harga..... | 33 |
| Gambar 4.6 Papan Permainan..... | 33 |
| Gambar 4.7 Kartu Kemampuan | 34 |
| Gambar 4.8 Kartu Tugas..... | 34 |
| Gambar 4.9 Tile Khusus | 35 |
| Gambar 4.10 Tile Biasa | 37 |
| Gambar 4.11 Tile Besar | 37 |
| Gambar 4.12 Tile Awal..... | 40 |

Daftar Tabel

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Perancangan biaya kreatif..... | 27 |
|--|----|

Daftar Diagram

| | |
|---|----|
| Diagram 3.1 Asal universitas responden | 12 |
| Diagram 3.2 Umur responden..... | 12 |
| Diagram 3.3 Jenis kelamin responden | 13 |
| Diagram 3.4 Angkatan responden..... | 13 |
| Diagram 3.5 Peningkatan beban kerja responden..... | 13 |
| Diagram 3.6 Jumlah peningkatan beban tugas responden..... | 14 |
| Diagram 3.7 Perubahan gaya hidup responden..... | 14 |
| Diagram 3.8 Jumlah Perubahan gaya hidup responden | 15 |
| Diagram 3.9 Pengalaman susah tidur responden | 15 |
| Diagram 3.10 Jumlah pengalaman susah tidur responden..... | 16 |
| Diagram 3.11 Jumlah perubahan emosi responden | 16 |
| Diagram 3.12 Jumlah merasa kesepian responden | 17 |
| Diagram 3.13 Jumlah merasa mudah lemas responden | 17 |
| Diagram 3.14 Jumlah merasakan gejala stres pusing dll, responden..... | 18 |
| Diagram 3.15 Jumlah merasakan gejala stres tersa dingin dll, responden..... | 18 |
| Diagram 3.16 Jumlah merasa mudah lupa responden | 19 |
| Diagram 3.17 Jumlah merasa sulit fokus responden | 19 |
| Diagram 3.18 Jumlah merasa pesimis dan berpikiran negatif responden..... | 20 |
| Diagram 3.19 Jumlah perubahan nafsu makan responden..... | 20 |
| Diagram 3.20 Jumlah perubahan nafsu makan responden..... | 21 |
| Diagram 3.21 Pengalaman stres responden | 21 |
| Diagram 3.22 Jumlah merasakan stres responden | 22 |
| Diagram 3.23 Jumlah beban stres responden..... | 22 |
| Diagram 3.24 Font pilihan responden..... | 23 |
| Diagram 3.25 Warna pilihan responden | 23 |
| Diagram 3.26 Konsep visual pilihan responden | 24 |
| Diagram 3.27 Karakter pilihan responden | 24 |