

TUGAS AKHIR

**PERMAINAN “FAMILY QTIME” UNTUK MEMUTUS
TRAUMA ACE (ADVERSE CHILDHOOD EXPERIENCE)
ORANG TUA KEPADA ANAK**

Diajukan guna melengkapi sebagai syarat
dalam mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Disusun Oleh :



Nama : Chinta Azizah Kusuma Putri

Nim : 41919010019

Program Studi : Desain Produk

Pembimbing : Nurlela, S.Sn., M.Ds

**Program Studi Desain Produk
Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
Jakarta
2024**

	LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	---	---

Semester: 9

Tahun akademik: 2023/2024

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **PERMAINAN “FAMILY QTIME” UNTUK MEMUTUS TRAUMA ACE (ADVERSE CHILDHOOD EXPERIENCE) ORANG TUA KEPADA ANAK**

Disusun Oleh :

Nama

: CHINTA AZIZAH KUSUMA PUTRI

NIM


: 41919010019

Program Studi

: DESAIN PRODUK

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal 24 Januari 2024.

Pembimbing,


**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**


Nurlela, S.Sn., M.Ds



Jakarta, 04 Februari 2024

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain


Vania Aqmarani Sulaiman, S.Ds., M.Ds


Junaidi Salam, S.Ds., M.Ds

	<p>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	
---	--	---

Semester : 9

Tahun Akademik : 2023/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Chinta Azizah Kusuma Putri
 Nomor Induk Mahasiswa : 41919010019
 Program Studi : Desain Produk
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
 Judul Tugas Akhir : **PERMAINAN “FAMILY QTIME” UNTUK
MEMUTUS TRAUMA ACE (ADVERSE
CHILDHOOD EXPERIENCE) ORANG TUA
KEPADA ANAK**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 04 Februari 2024

Yang memberikan pernyataan,



Chinta Azizah Kusuma Putri

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur perancang panjatkan kehadirat Allah SWT. yang telah memberi Rahmat dan Karunia-Nya. Berkat bantuan dan dorongan dari semua pihak yang telah membantu terselesaikannya tugas akhir ini. Adapun judul tugas akhir ini adalah PERMAINAN “FAMILY QTIME” UNTUK MEMUTUS TRAUMA ACE (ADVERSE CHILDHOOD EXPERIENCE) ORANG TUA KEPADA ANAK. Maka pada kesempatan ini perancang ingin menyampaikan rasa terima kasihnya atas segala bimbingan dan bantuannya kepada :

1. Ayahanda Taryanto dan Ibunda Maemunah, dua sosok tercinta yang selalu berjuang, memberikan kasih sayang dan doa serta mengorbankan finansial tiada hentinya hingga perancang mampu menyelesaikan pendidikan hingga sarjana.
2. Ibu Nurlela, S.Sn., M.Ds, selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah membimbing dengan sepenuh hati, sabar dan selalu memberi masukan serta solusi terbaik dikala perancang merasa kesulitan selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
3. Bapak Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn, dan bapak Mesah Nur Sejati, S.Pd., M.Sn, selaku dosen penguji sidang Tugas Akhir
4. Ibu Vania Aqmarani Sulaiman, S.Ds., M.Ds, selaku Koordinator Tugas Akhir tahun Akademik 2023/2024 yang telah mendampingi setiap proses penilaian dan selalu mengingatkan jadwal siswa/l dari mulai tahap seleksi proposal hingga sidang akhir.
5. Bapak Junaidi Salam, S.Ds., M.Ds, selaku Ketua Program Studi Desain Produk sekaligus dosen mata kuliah Tugas Akhir.
6. Bapak Hady Soedarwanto, ST., M.Ds, selaku dosen Pembimbing Akademik Desain Produk angkatan 2019 yang selalu sabar membimbing siswa/l untuk segera menyelesaikan Pendidikan dengan nilai yang terbaik.

7. Agus Rianto Hadi Putra, S.Ds, yang telah berkontribusi banyak dalam memberikan saran dan masukan serta merekomendasikan vendor terkait kebutuhan produksi perancangan tugas akhir ini. Telah banyak meluangkan pikiran, tenaga maupun waktu yang diberikan dengan sepenuh hati terlebih pada proses produksi, berkenan selalu ikut serta dalam diskusi dengan vendor.
8. Rekan-rekan mahasiswa/l utamanya dari Program Studi Desain Produk Angkatan 2019 atas dukungan dan kerjasamanya selama menempuh Pendidikan serta penyelesaian perancangan tugas akhir ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu memberikan pemikiran, saran, dan masukan demi kelancaran dan keberhasilan perancangan tugas akhir ini.
10. Chinta Azizah Kusuma Putri, sebagai penulis dan perancang. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya untuk menyelesaikan Pendidikan demi mencapai gelar Sarjana.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu perancang mengharapkan kritik dan saran baiknya dari para pembaca demi perkembangan positif bagi perancang.

Jakarta, 10 Januari 2024



Chinta Azizah Kusuma Putri

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG PERANCANGAN	1
1.2. JUDUL DAN INTEPRETASI JUDUL.....	4
1.2.1. JUDUL.....	4
1.2.2. INTEPRETASI JUDUL.....	4
1.3. TUJUAN PERANCANGAN.....	4
1.4. PERMASALAHAN PERANCANGAN.....	5
1.5. MANFAAT PERANCANGAN.....	5
BAB II METODE PERANCANGAN	6
2.1. ORISINALITAS.....	6
2.2.1. TARGET PENGGUNA.....	32
2.2.2. TARGET PEMBELI	33
2.3. SKEMA PROSES KERJA.....	34
2.3.1. SKEMA PROSES PERANCANGAN.....	34
2.3.2. SKEMA PROSES PRODUKSI.....	36
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	38
3.1. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN	38
3.1.1. Data dan Analisa Cara Meredakan Emosional Negatif Orang Tua Penderita ACE (Adverse Childhood Experience) Pada Pengasuhan Anak.....	38
3.1.2. Data dan Analisa Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-7 Tahun yang dapat dikembangkan melalui permainan.....	42
3.1.3. Data dan Analisa Kebutuhan Orang Tua Penderita ACE (Adverse	

Childhood Experience) dan Kebutuhan Anak Usia 5-7 Tahun Terhadap Permainan	48
3.2. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA PRODUK RANCANGAN	53
3.2.1. Data dan Analisa Warna yang dapat Membangun Suasana Kegembiraan dan Kehangatan bagi Keluarga dalam Bermain	53
3.2.2. Data dan Analisa Gaya Visual yang Menarik Perhatian Anak Usia 5-10 Tahun	57
3.2.3. Data dan Analisa Karakter Visual yang Disukai Anak Usia 5-7 Tahun	62
3.3. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK SISTEM DAN MATERIAL PRODUK RANCANGAN	64
3.3.1. Data dan Analisa Sistem Aturan Permainan yang Menyenangkan untuk Membangun Kedekatan bagi Orang Tua dan Anak Usia 5-7 Tahun	64
3.3.2. Data dan Analisa Bentuk dan Ukuran Komponen Permainan yang Sesuai dengan Rules yang telah di Tentukan	76
3.3.3. Data dan Analisa Material Pijakan yang Nyaman bagi Anak Usia 5-7 Tahun dan Material Kartu yang Tidak Mudah Rusak	79
3.4. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK PEMBIAYAAN PRODUK RANCANGAN	84
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	87
4.1. KONSEP DASAR	87
4.2. KONSEP UKURAN	90
4.3. KONSEP BENTUK	90
4.4. KONSEP MATERIAL	93
4.5. KONSEP WARNA	94
4.6. KONSEP ASPEK FUNGSI	97
BAB V DESAIN FINAL DAN PAMERAN	100
5.1. Desain Final	100
5.1.1. Gambar Tampak Orthogonal dan Isometri	100
5.1.2. Gambar 3 Dimensi	107
5.1.3. Detail Material	109
5.1.4. Hasil Akhir Desain	110
5.2. Konsep Pameran	112
5.3. Respon Pengunjung	114
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	120
DAFTAR PUSTAKA	122
LAMPIRAN	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Visual 3D Style (sumber : www.behance.net , 2023).....	57
Gambar 3. 2. Visual 3D Style (sumber : www.behance.net , 2023).....	58
Gambar 3. 3. Visual Playful Style (Sumber : https://antrasvarcs.com/ , 2023).....	59
Gambar 3. 4. Visual Playful Style (Sumber : https://antrasvarcs.com/ , 2023).....	59
Gambar 3. 5. Visual Pop-Art Style (Sumber : id.pinterest.com , 2023).....	60
Gambar 3. 6. Visual Pop-Art Style (Sumber : id.pinterest.com , 2023).....	60
Gambar 3. 7. Visual Doodle Style (Sumber : id.pinterest.com , 2023).....	61
Gambar 3. 8. Visual Doodle Style (Sumber : dribbble.com , 2023).....	62
Gambar 3. 9. Karakteristik Hewan (Sumber : Brigtside.me , 2023).....	63
Gambar 3. 10. Playtesting 1 (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023).....	66
Gambar 3. 11. Bentuk Lingkaran (Sumber : www.onlinedesignteacher.com , 2023).....	76
Gambar 3. 12. Ukuran Kaki Anak (Sumber : Elmina.id , 2023).....	77
Gambar 3. 13. Ukuran Kaki Dewasa (Sumber : www.dictio.id , 2023).....	77
Gambar 3. 14. Ukuran Kaki Dewasa (Sumber : www.zalora.co.id , 2023).....	77
Gambar 3. 15. Pijakan kaki di karpet oleh 2 pemain (Sumber : Pribadi, 2023).....	78
Gambar 3. 16. Pijakan kaki di karpet oleh 2 pemain (Sumber : Pribadi, 2023).....	78
Gambar 3. 17. Pijakan kaki di karpet oleh 2 pemain (Sumber : Pribadi, 2023).....	79
Gambar 3. 18. Ukuran Kartu (Sumber : www.tokopedia.com , 2023).....	79
Gambar 3. 19. Teknik Tufting (sumber : id.pinterest.com , 2023).....	80
Gambar 3. 20. Teknik Punch Needle (sumber : id.pinterest.com , 2023).....	81
Gambar 3. 21. Kain MonksCloth dan Benang Akrilik (sumber : mayacraft.asia , 2023)	81
Gambar 3. 22. Karpet Busa (Sumber : Tokopedia, 2023).....	82
Gambar 3. 23. Mesin Sublime (Sumber : Sublimbandung.com , 2023).....	82
Gambar 4. 1. Bentuk Karakter Visual Hewan (Sumber : Pribadi, 2023).....	92
Gambar 4. 2. Font Rhuma Sinera (sumber : dafont.com , 2023).....	92
Gambar 5. 1. Gambar Tampak Orthogonal Karpet (Sumber : Pribadi, 2023).....	100
Gambar 5. 2. Gambar Tampak Isometri Karpet (Sumber : Pribadi, 2023).....	100
Gambar 5. 3. Gambar Tampak Orthogonal Kartu (Sumber : Pribadi, 2023).....	101
Gambar 5. 4. Gambar Tampak Isometri Kartu (Sumber : Pribadi, 2023).....	101
Gambar 5. 5. Gambar Tampak Orthogonal Dadu (Sumber : Pribadi, 2023).....	102
Gambar 5. 6. Gambar Tampak Isometri Dadu (Sumber : Pribadi, 2023).....	102
Gambar 5. 7. Gambar Tampak Orthogonal Packaging Tas Serut (Sumber : Pribadi, 2023).....	103
Gambar 5. 8. Gambar Tampak Isometri Packaging Tas Serut (Sumber : Pribadi, 2023)	103
Gambar 5. 9. Pola Packaging Tas Serut (Sumber : Pribadi, 2023).....	104
Gambar 5. 10. Gambar Tampak Orthogonal Packaging Pouch Bag (Sumber : Pribadi, 2023).....	104
Gambar 5. 11. Gambar Tampak Isometri Packaging Pouch Bag (Sumber : Pribadi, 2023).....	105
Gambar 5. 12. Pola Packaging Pouch Bag (Sumber : Pribadi, 2023).....	105
Gambar 5. 13. Gambar Tampak Orthogonal Packaging Kartu (Sumber : Pribadi, 2023)	106

Gambar 5. 14. Gambar Tampak Isometri Packaging Kartu (Sumber : Pribadi, 2023)	106
Gambar 5. 15. Pola Packaging Kartu (Sumber : Pribadi, 2023)	107
Gambar 5. 16. Gambar 3D Karpas (Sumber : Pribadi, 2023)	107
Gambar 5. 17. Gambar 3D Dadu (Sumber : Pribadi, 2023)	108
Gambar 5. 18. Gambar 3D Kartu (Sumber : Pribadi, 2023)	108
Gambar 5. 19. Gambar 3D Packaging (Sumber : Pribadi, 2023)	109
Gambar 5. 20. Gambar Detail Material Packaging (Sumber : Pribadi, 2023)	109
Gambar 5. 21. Gambar Detail Material Dadu dan Karpas (Sumber : Pribadi, 2023)	110
Gambar 5. 22. Hasil Akhir Desain Packaging (Sumber : Pribadi, 2023)	110
Gambar 5. 23. Hasil Akhir Desain Karpas (Sumber : Pribadi, 2023)	111
Gambar 5. 24. Hasil Akhir Desain Kartu (Sumber : Pribadi, 2023)	111
Gambar 5. 25. Hasil Akhir Desain Dadu dan Buku Menggambar (Sumber : Pribadi, 2023)	112
Gambar 5. 26. Konsep Ukuran Dekor Booth (Sumber : Pribadi, 2023)	112
Gambar 5. 27. Konsep Layout Booth (Sumber : Pribadi, 2023)	113
Gambar 5. 28. Merchandise (Sumber : Pribadi, 2023)	113
Gambar 5. 29. Revisi Penulisan Pada Kartu Tindakan (Sumber : Probadi, 2024)	115
Gambar 5. 30. Revisi Penulisan Pada Kartu Tindakan (Sumber : Probadi, 2024)	116
Gambar 5. 31. Revisi Penulisan Pada Kartu Hukuman (Sumber : Probadi, 2024)	117
Gambar 5. 32. Petunjuk Permainan Sebelum Diperbaiki (Sumber : Pribadi, 2024)	118
Gambar 5. 33. Petunjuk Permainan Sesudah Diperbaiki (Sumber : Pribadi, 2024)	119

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Potensi dampak ACE terhadap pengasuhan anak (Sumber : PMC PubMed Central, 2023)	38
Tabel 3. 2 PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI (Sumber : Modul 2 Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2023)	45
Tabel 3. 3. Penerapan Bahasa Cinta pada Perancangan (Sumber : Analisa Pribadi, 2023)	46
Tabel 3. 4. Bahasa Cinta untuk Meredakan Emosi Orangtua Penderita ACE (Adverse Childhood Experience) yang dapat dilakukan bersama keluarga (sumber : Hasil Analisa Pribadi, 2023)	52
Tabel 3. 5 Teori Psikologi Warna Menurut Eko Nugroho (sumber : Yana Erlyana, Shierly Everlin & Inez Fiona, 2023)	54
Tabel 3. 6. Kode warna yang akan digunakan serta kesan dalam warna	56
Tabel 3. 7. Playtesting 2 dan 3 (Sumber : Data Pribadi, 2023)	68
Tabel 3. 8. Daftar Pembiayaan Produk Rancangan (Sumber : Data Pribadi, 2023)	84
Tabel 4. 1. Kesan Warna terhadap Konsep Visual (Sumber : Data Pribadi, 2023)	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Asistensi FDSK (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024).....	125
Lampiran 2. Kartu Asistensi FDSK (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024).....	126
Lampiran 3. Surat Keterangan Hasil Sidang Tugas Akhhir (Sumber : Pribadi, 2024)	127
Lampiran 4. Dokumentasi Proses Produksi Sublim Kain (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)	128
Lampiran 5. Dokumentasi Proses Menempel Kain ke Busa Ati (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)	129
Lampiran 6. Dokumentasi Proses Pemotongan Karpas Bulat (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)	129
Lampiran 7. Dokumentasi Proses Pembuatan Dadu (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)	130
Lampiran 8. Dokumentasi Layout Pameran (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)	131
Lampiran 9. Dokumentasi Sesi Tanya Jawab Pengunjung (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)	131
Lampiran 10. Dokumentasi Sesi Tanya Jawab Pengunjung (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)	132
Lampiran 11. Dokumentasi Sesi Play-Testing Pengunjung (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)	133

