

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN PERMAINAN KARTU SELARAS SEBAGAI JEMBATAN KOMUNIKASI ANTARA ORANG TUA DAN ANAK BERSAMA PARENTIFIC



Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)

Oleh:

NATHALIA SANDRA S
42321120012
MERCU BUANA



Dosen Pembimbing:

Wilsa Pratiwi, S.Sn, M.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

Jakarta

2024

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

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nathalia Sandra
Nomor Induk Mahasiswa : 42321120012
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan 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, 22 Januari 2025

Yang memberikan pernyataan,



Nathalia Sandra

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Nathalia Sandra
NIM : 42321120012
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Permainan Kartu Selaras Sebagai Jembatan Komunikasi Antara Orang Tua dan Anak Bersama Parentific

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Wilsa Pratiwi M.Sn
NIDN : -
Ketua Penguji : Wilsa Pratiwi M.Sn
NIDN : -
Penguji 1 : Rizal Bay Khaqi, S.Ds., M.Sn
NIDN : 0321098302
Penguji 2 : Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd
NIDN : 0301098803









Jakarta, 30 Januari 2025

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif


(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.)

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual


(Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn.)

**PERANCANGAN PERMAINAN KARTU SELARAS SEBAGAI
JEMBATAN KOMUNIKASI ANTARA ORANG TUA DAN ANAK
BERSAMA PARENTIFIC**

Nathalia Sandra

NIM 42321120012

ABSTRACT

Open communication between parents and children is a fundamental element in building a harmonious and healthy family relationship, especially in the modern era full of challenges. However, many families struggle to achieve effective communication, particularly with children aged 8-12 years who are experiencing significant social and emotional development. Based on these challenges, this final project aims to design the "Selaras" card game as an interactive medium to facilitate meaningful conversations between parents aged 35-45 years and their children.

The design method employed is qualitative, involving literature studies, family interviews, and consultations with psychologists. The design process includes sketching, prototyping, and testing to ensure the game is engaging and effective. The "Selaras" card game is designed with user-friendly visual elements, such as a tropical pastel color palette and simple illustrations relevant to family themes. Each card contains questions and challenges aimed at fostering deep conversations, reflections, and mutual understanding among family members.

The design results show that the game successfully creates an enjoyable playing atmosphere and supports open communication between parents and children. Furthermore, the game strengthens family bonds through positive and meaningful interactions.

In conclusion, the "Selaras" card game can be a creative solution to overcome communication gaps within families, helping to create more harmonious and open relationships. Thus, this game is expected to have a positive impact on improving the quality of family communication in Indonesia..

KeyWords: *Card Game, Parent-Child Communication, Family, Interactive Media*

**PERANCANGAN PERMAINAN KARTU SELARAS SEBAGAI
JEMBATAN KOMUNIKASI ANTARA ORANG TUA DAN ANAK
BERSAMA PARENTIFIC**

Nathalia Sandra

NIM 42321120012

ABSTRAK

Komunikasi terbuka antara orang tua dan anak adalah elemen mendasar dalam membangun hubungan keluarga yang harmonis dan sehat, terutama di era modern yang penuh tantangan. Namun, banyak keluarga menghadapi kesulitan dalam mewujudkan komunikasi yang efektif, khususnya bagi anak usia 8-12 tahun yang sedang mengalami perkembangan sosial dan emosional. Berangkat dari permasalahan tersebut, tugas akhir ini bertujuan untuk merancang permainan kartu "Selaras" sebagai media interaktif yang memfasilitasi percakapan bermakna antara orang tua berusia 35-45 tahun dan anak mereka.

Metode perancangan yang digunakan adalah Kualitatif meliputi penelitian literatur, wawancara dengan keluarga, dan konsultasi dengan psikolog. Proses desain mencakup pembuatan sketsa, prototipe, hingga pengujian untuk memastikan permainan ini menarik dan efektif. Permainan kartu Selaras dirancang dengan elemen visual yang ramah, seperti palet warna tropikal pastel dan ilustrasi sederhana yang relevan dengan tema keluarga. Setiap kartu mengandung pertanyaan dan tantangan yang dirancang untuk mendorong percakapan mendalam, refleksi, serta pemahaman antar anggota keluarga.

Hasil perancangan menunjukkan bahwa permainan ini berhasil menciptakan suasana bermain yang menyenangkan dan mendukung komunikasi terbuka antara orang tua dan anak. Selain itu, permainan ini mampu memperkuat hubungan keluarga melalui interaksi yang positif dan bermakna.

Kesimpulannya, permainan kartu Selaras dapat menjadi solusi kreatif untuk mengatasi kesenjangan komunikasi dalam keluarga, membantu menciptakan hubungan yang lebih harmonis dan terbuka. Dengan demikian, permainan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas komunikasi keluarga di Indonesia.

Kata Kunci: *Permainan Kartu, Komunikasi Orang Tua dan Anak, Keluarga, Media Interaktif*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul **“PERANCANGAN PERMAINAN KARTU SELARAS SEBAGAI JEMBATAN KOMUNIKASI ANTARA ORANG TUA DAN ANAK BERSAMA PARENTIFIC”**. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana (S1) Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bimbingan, nasihat, saran dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof.Dr.Ir. Andi Adriansyah,M.Eng selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
2. Bapak Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif
3. Bapak Irfandi Musnur , S.Pd, M.Sn selaku ketua Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
4. Ibu Wilsa Pratiwi, S.Sn, M.Sn selaku dosen pembimbing yang membantu memberikan ide, saran, masukan, tenaga beserta waktunya yang sangat bermanfaat bagi penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Seluruh dosen dan staf Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana yang telah memberikan segenap ilmu dan bantuannya.
6. Papa saya Bpk. Tan Iwan Hok Tjin dan Koko saya Calvin Satria serta keluarga besar beserta keluarga yang selalu memberikan semangat dan doa serta dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Ini.
7. Teman-Teman saya yang telah membantu, mendukung, serta membimbing saya dalam menyusun dan merancang Tugas Akhir ini.
8. Ibu Arfilla Ahad Dori, M.Psi., Psikolog selaku pemilik Parentific yang telah bersedia menjadi mitra kerja sama saya dalam Tugas Akhir ini dan telah

memberikan data-data ilmiah yang saya butuhkan untuk menunjang perancangan saya.

9. Diri saya sendiri yang telah berjuang dan berhasil menyelesaikan Tugas Akhir ini secara maksimal dan tepat waktu.

Terima kasih atas bantuan dan doa restu yang telah diberikan demi perancangan Tugas Akhir ini. Penulis berharap Tugas Akhir ini dapat memberikan pengetahuan baru mengenai Media permainan kartu yang dapat meningkatkan komunikasi antara orang tua dan anak. Penulis juga menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, maka penulis sangat mengharapkan kritik dan masukan yang membangun dari para pembaca agar Tugas Akhir ini dapat menjadi lebih baik ke depannya.



Jakarta, 11 Januari 2025

Penulis

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Judul dan Interpretasi Judul	3
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Permasalahan Perancangan	3
1.5 Manfaat Perancangan	3
BAB II. METODE PERANCANGAN	5
2.1 Orisinalitas	5
2.2 Kelompok Pengguna Produk	10
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	12
BAB III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	32
3.1 Positioning Statement	32
3.2 Strategi Pesan	32
3.3 Strategi Visual	33
BAB IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	36
4.1 Tataran Lingkungan/Komunitas (<i>Community Level</i>)	36
4.2 Tataran Sistem (<i>System Level</i>)	37
4.3 Tataran Produk (<i>Product Level</i>)	39
4.4 Tataran Elemen Visual (<i>Components Level</i>)	49
4.5 Konsep Karya Media (Media Utama & Pendukung)	55

BAB V. KEGIATAN UJI DESAIN	73
5.1 Kegiatan Uji Desain	73
5.2 Hasil Uji Desain (Pameran)	74
5.3 Hasil Uji Desain (Narasumber).....	77
5.4 Kesimpulan Uji Desain	78
BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN	80
6.1 Kesimpulan	80
6.2 Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	85



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Permainan Kartu Kids Vs Parents	6
Gambar 2 Permainan Kartu How I'm Feeling	6
Gambar 3 Permainan Kartu We're Not Really Strangers Kids Edition	8
Gambar 4 Permainan Kartu Dear Papa Mama	9
Gambar 5 Permainan Kartu Lets Talk "Home Edition"	10
Gambar 6 Lingkaran Warna	21
Gambar 7 Narasumber	26
Gambar 8 Guideline dan Prototipe.....	29
Gambar 9 Diskusi bersama Parentific.....	30
Gambar 10 Box Permainan Kartu Selaras	40
Gambar 11 Isi Permainan Kartu Selaras	41
Gambar 12 Desain Box Packaging	41
Gambar 13 Desain Kartu Anak Level 1	42
Gambar 14 Desain Kartu Anak Level 2	43
Gambar 15 Desain Kartu Anak Level 3	44
Gambar 16 Desain Kartu Orang Tua Level 1	46
Gambar 17 Desain Kartu Orang Tua Level 2	46
Gambar 18 Desain Kartu Orang Tua Level 3	47
Gambar 19 Desain Kartu Pendukung.....	48
Gambar 20 Moodboard Concept.....	50
Gambar 21 Ilustrasi Permainan Kartu Selaras	51
Gambar 22 Color Palette Permainan Kartu Selaras	53
Gambar 23 Tippografi Permainan Kartu Selaras	54
Gambar 24 Sketsa Layout Box Packaging.....	54
Gambar 25 Sketsa Layout Kartu.....	55
Gambar 26 T-Shirt.....	69
Gambar 27 Tumblr	70
Gambar 28 Gantungan Kunci.....	71
Gambar 29 Kipas Tangan.....	72
Gambar 30 Sticker.....	72
Gambar 31 Poster Acara.....	73

Gambar 32 Booth Pameran Karya	74
Gambar 33 Pengunjung Pameran.....	75
Gambar 34 Kegiatan Uji Kartu Selaras.....	77



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Karya Sejenis.....	3
Tabel 2 5W1H	26
Tabel 3 Rencana Anggaran Dana Pameran Karya	31
Tabel 4 Deskripsi Permainan Kartu Selaras	37
Tabel 5 Tujuan Desain Kartu.....	55
Tabel 6 Respon Pengunjung	75
Tabel 7 Data Narasumber.....	78

