

ABSTRAK

Kepercayaan diri remaja sangat mempengaruhi tumbuh kembangnya terutama sebagai makhluk sosial. Remaja yang tidak percaya diri membuatnya untuk menutup diri dari lingkungan sosial hingga mengalami penurunan dalam proses belajar. Untuk mengatasi hal tersebut perlu adanya pengajaran kreatif agar menarik minat belajar remaja, salah satunya dengan merancang sebuah media edukasi yang dapat melatih kepercayaan diri bagi remaja dengan cara yang menyenangkan. Dalam keilmuan Desain Komunikasi Visual, perancangan media edukasi yang kreatif dalam meningkatkan dan melatih kepercayaan diri remaja dapat diwujudkan melalui perancangan permainan papan.

Dalam perancangannya, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar perancangan karya ini dapat menjadi solusi sesuai kebutuhan yang akan diselesaikan. Untuk itu dalam prosesnya dilakukanlah pengumpulan data melalui kuesioner, wawancara, serta analisis menggunakan 5W+1H, sehingga terciptalah desain Maskot, Boardgame, Logo, Pion, serta bauran media dari perancangan boardgame STEPS. Sehingga didapatlah konsep perancangan media edukasi pengembangan diri melalui boardgame STEPS yang bersifat interaktif, solutif, dan atraktif.

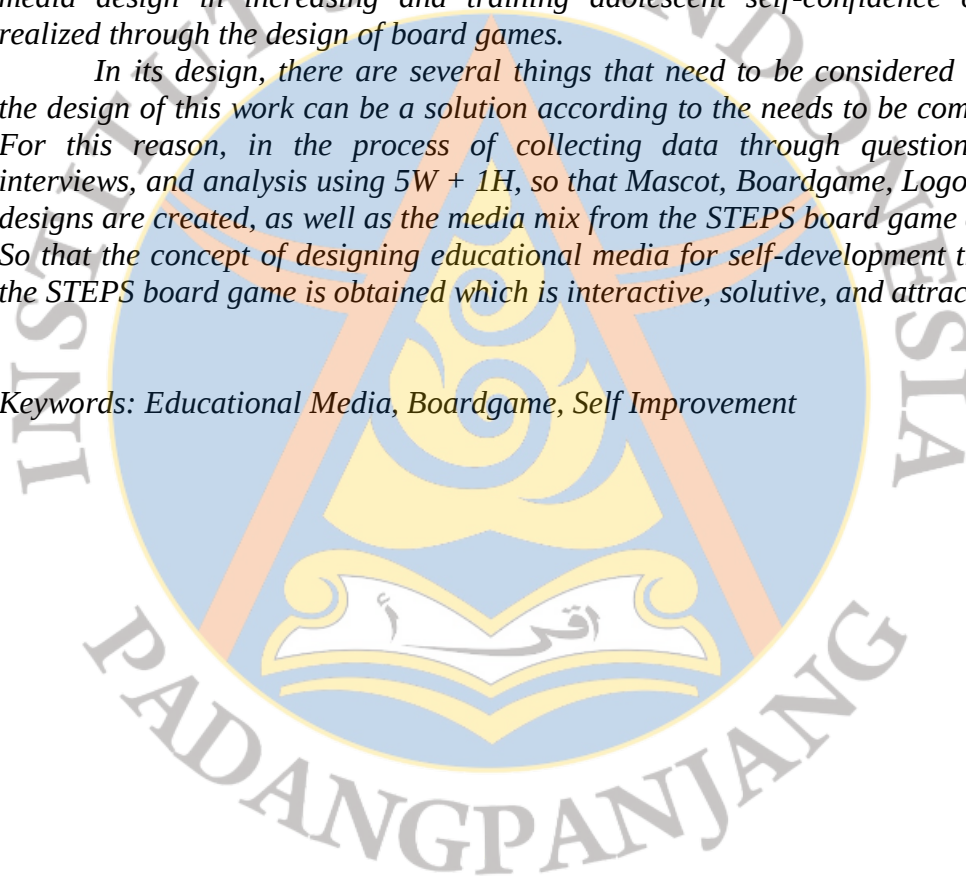
Kata kunci : Media Edukasi, Boardgame, Pengembangan Diri

ABSTRACT

Adolescent self-confidence greatly influences their growth and development, especially as social beings. Adolescents who are not confident make them close themselves from the social environment so that they experience a decline in the learning process. To overcome this, it is necessary to have creative teaching in order to attract teenagers' interest in learning, one of which is by designing an educational media that can train self-confidence for teenagers. Based on the perspective of Visual Communication Design, creative educational media design in increasing and training adolescent self-confidence can be realized through the design of board games.

In its design, there are several things that need to be considered so that the design of this work can be a solution according to the needs to be completed. For this reason, in the process of collecting data through questionnaires, interviews, and analysis using 5W + 1H, so that Mascot, Boardgame, Logo, Pawn designs are created, as well as the media mix from the STEPS board game design. So that the concept of designing educational media for self-development through the STEPS board game is obtained which is interactive, solutive, and attractive.

Keywords: Educational Media, Boardgame, Self Improvement



DAFTAS ISI

HALAMAN COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN GELAR	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
UCAPAN TERIMAKASIH	vii
DAFTAS ISI.....	3x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN	Error! Bookmark not defined.
GLOSARIUM	xvi
ABSTRAK	xxi
ABSTRACT	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	5
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	5
D. Tinjauan Karya.....	6
E. Landasan Teori.....	Error! Bookmark not defined.
F. Metode Penciptaan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II KONSEP DAN PROSES PERANCANGAN	59
A. Konsep Penciptaan	59
B. Proses Perancangan	61

BAB III HASIL DAN ANALISIS KARYA	77
A. Hasil Karya	77
B. Analisis Karya	77
BAB IV PENUTUP	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN	

