

Perancangan *Board Game* Tentang 4 Jenis Kepribadian Untuk Remaja Usia 12-15 Tahun

Harris Kristanto Dharmadi Wangsa¹, Margana², Anang Tri Wahyudi³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,

Jln. Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236

Email: harris.kriss@ymail.com

Abstrak

Kepribadian merupakan salah satu hal yang menjadi bagian penting dari kehidupan manusia, karena kepribadian tersebut sudah diberikan manusia dari lahir hingga dewasa nanti. Ini menandakan bahwa kepribadian tersebut adalah sesuatu yang semestinya manusia ketahui sehingga tidak mengalami kebingungan dalam beradaptasi dengan lingkungan dan menyelesaikan permasalahan yang ada, terutama bagi remaja usia 12-15 tahun yang mengalami kebingungan kepribadian yang membuat para remaja ingin mencari tahu mengenai kepribadiannya. Namun pada kenyataannya, banyak remaja bahkan orang dewasa yang belum mengetahui kepribadiannya yang diakibatkan karena kurangnya wadah atau media yang dapat mengedukasi. Oleh karena itu dibuatlah perancangan *board game* tentang 4 jenis kepribadian ini.

Kata kunci: Media Interaktif, Kepribadian, *Board Game*, Psikologi, Media Edukatif.

Abstract

Title: *4 Personality Types Board Game Design For Teenager Aged 12-15 Years Old*

Personality is one of the things that became an important part of human life, because it has been given a personality of man from birth to adulthood. This indicates that the personality of human beings is something that should be known in order not to become confused in adapting to the new environment and solve the existing problems, especially for teenagers aged 12-15 years who start feeling confused about the personality. This one makes teenagers want to find out about his personality. But in fact, many teenagers and even adults who do not know his personality caused due to lack of place or media that can educate. Therefore it's needed to make this four personality types board game

Keywords: *Interactive Media, Personality, Board Game, Psychology, Educative Media.*

Pendahuluan

Latar Belakang

Psikologi merupakan salah satu ilmu yang berkaitan dengan kehidupan manusia karena dalam psikologi dibahas tingkah laku manusia dalam hubungannya dengan lingkungannya. Dengan ilmu psikologi, manusia dapat mengetahui kepribadian yang dimiliki dan menyelesaikan masalah sesuai dengan kepribadian yang dimiliki, baik itu untuk anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Pengenalan kepribadian ini akan dimulai ketika seseorang sudah memasuki masa remaja.

Masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/ fungsi untuk memasuki masa dewasa. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu 12 – 15 tahun = masa remaja awal, 15 – 18 tahun = masa remaja pertengahan, dan 18 – 21 tahun = masa remaja akhir (Sri dan Sundari 53). Masa remaja ini menjadi masa

yang menentukan bagaimana arah hidup kita ke depannya, karena masa ini menjadi masa awal pencarian jati diri dan menjadi dasar untuk menentukan kepribadian yang akan menjadi dasar dalam bertindak.

Dalam kehidupan nyata, tidak semua manusia dapat berproses untuk mengenali kepribadian dalam diri lebih dalam. Dapat diamati bahwa tidak hanya remaja, bahkan orang dewasa masih belum mengetahui kepribadiannya dengan baik. Hal ini menyebabkan manusia menjadi tidak dapat beradaptasi dan menjalani proses kehidupan dengan baik, menjadi tidak dapat menyelesaikan masalah karena tidak memiliki pedoman diri, menjadi tidak terarah dalam menentukan langkah hidup ke depan, sehingga berdampak di sisi psikis seseorang, entah itu depresi, emosi yang tak terkendali, bahkan menyebabkan hilangnya nyawa seseorang. Inilah yang menjadi fokus permasalahan dalam perancangan ini.

Dampak yang terjadi tidak hanya terjadi terhadap diri sendiri, namun juga orang di lingkungan sekitar. Salah satu contoh masalah yang terjadi di kehidupan nyata : Ada 2 orang anak remaja bernama A dan B. A memiliki kepribadian Y dan B memiliki kepribadian Z. Suatu hari, mereka mengalami perdebatan mengenai persoalan di sekolah dan menyebabkan mereka bertengkar. A menyalahkan B atas kejadian B, ia merasa menjadi pihak yang benar sesuai dengan kepribadiannya yang memiliki keyakinan begitu besar. Dalam lubuk hati terdalam B merasa ia benar, namun ia tidak dapat menegur A karena kepribadiannya yang pendiam dan tidak berani menyatakan pendapat, maka ia hanya dapat memendam dan tertidam, sehingga menyebabkan hubungan A dan B menjadi tidak harmonis. Ini adalah salah satu contoh kasus di kehidupan nyata yang paling sederhana, hal ini terjadi karena masing-masing tidak mengetahui kepribadian satu dengan yang lain sehingga menyebabkan terjadinya salah paham, komunikasi tidak lancar, timbul kebencian dan keretakan dalam suatu hubungan dalam pertemanan. Oleh karena itu, mulai dari masa awal pencarian jati diri yaitu masa remaja, manusia harus memiliki landasan dasar untuk mulai bertanya-tanya dan mencari mengenai kepribadian dan karakter apa yang dimiliki sehingga dapat menjalani proses kehidupan dengan baik melalui perancangan ini

Berdasarkan teori dari Erik Erikson, terdapat delapan fase perkembangan kepribadian. Sesuai dengan teori tersebut, maka remaja yang berusia antara 12 sampai 15 tahun termasuk dalam tahap kelima. Tahap kelima merupakan tahap adolesen (remaja), yang dimulai pada saat masa puber dan berakhir pada usia 18 atau 20 tahun. Masa Remaja (*adulthood*) ditandai adanya kecenderungan *Identity – Identity Confusion*. (“Erik Erikson,” par 31).

Oleh sebab itu, maka sejak dini, para remaja harus mengetahui bagaimana cara mengenal diri sendiri dengan baik. Berdasarkan hal tersebut, dibuatlah perancangan bagi para remaja usia 12-15 melalui 4 jenis kepribadian manusia menurut Florence Littauer, yaitu Sanguin, Koleris, Melankolis, dan Plegmatis (“Termasuk Tipe Kepribadian yang Manakah Anda? Kenali di Sini!,” par 2). Alasan pemilihan 4 jenis kepribadian ini karena 4 jenis kepribadian ini merupakan pembagian jenis kepribadian yang paling umum dibandingkan pembagian jenis kepribadian yang lainnya, sehingga dapat menjadi dasar atau awal dari pengenalan kepribadian. Empat jenis kepribadian tersebut adalah Sanguinis, Koleris, Melankolis dan Plegmatis.

Terdapat berbagai macam media yang dapat digunakan untuk melakukan perancangan, terdapat buku, *online media*, media edukatif, dan media-media lainnya. Dalam perancangan ini, media yang digunakan adalah *board game*. Alasan penggunaan *board game* sebagai media perancangan karena target utama dari perancangan ini adalah remaja usia 12-15 tahun yang masih duduk di SLTP dimana remaja-

remaja tersebut adalah remaja-remaja yang sedang mengalami peralihan dari masa anak-anak menuju ke dewasa. Di masa tersebut, remaja-remaja masih belum dapat meninggalkan masa bermain secara utuh sehingga remaja-remaja tersebut tidak akan menyukai sesuatu yang membosankan dan tidak menarik. Dengan menggunakan *board game*, selain dari tujuan utamanya yaitu mengedukasi para remaja untuk mengetahui kepribadiannya dengan lebih dalam, para remaja juga dapat mendapatkan hiburan melalui permainan yang terdapat di dalam *board game* tersebut, sehingga mereka dapat memperoleh ilmu dengan cara yang berbeda dan mengurangi terjadinya kemungkinan kebosanan.

Oleh karena itu, dibuatlah perancangan *board game* remaja ini. Tujuannya adalah untuk membuat remaja mengenali dirinya lebih dalam sesuai dengan 4 tipe kepribadian yang menjadi landasan inti dari *board game* sehingga ke depannya mereka tidak akan bingung mengenai bagaimana harus berproses atau beradaptasi dalam lingkungan, menjadi lebih peka dengan apa yang terjadi di dalam diri sendiri, dan dapat menjaga hubungan serta komunikasi dengan orang lain lebih baik.

Target Perancangan

Suatu perancangan dapat terjadi jika memiliki target perancangan. Dalam target perancangan tersebut ada terdapat beberapa hal yang harus diteliti yaitu objek perancangan, subjek materi, lokasi, dan waktu penelitian perancangan. Objek perancangan adalah pengenalan kepribadian remaja melalui bagaimana mereka merespon suatu permasalahan yang ada. Subjek materi adalah perancangan *board game* tentang 4 jenis kepribadian untuk remaja usia 12-15 tahun. Untuk target penelitian adalah siswa-siswi SLTP Swasta yang berusia 12-15 tahun dengan SES A-B. Penelitian akan dilakukan di Surabaya dengan jangka waktu mulai dari Januari hingga Mei 2015.

Metode Perancangan

Dalam perancangan ini, terdapat 2 hal yang penting dalam metode perancangan, yaitu data yang dibutuhkan dan metode pengumpulan data. Data yang dibutuhkan adalah data primer dan data sekunder, sementara metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, kuisioner, dan studi pustaka

Data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung salah satunya dengan cara melakukan wawancara kepada Psikolog di Surabaya terkait dengan topik perancangan. Selain itu, juga dilakukan observasi lapangan terhadap bagaimana tingkah laku dan karakter dari para remaja. Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber yang sudah ada seperti mencari data dari internet dari *website*, informasi dari buku psikologi ada, buku-buku ilustrasi, buku-buku remaja dan buku-buku lainnya yang sesuai untuk melengkapi informasi yang dibutuhkan.

Dalam perancangan ini, akan dilakukan wawancara dengan Psikolog di Surabaya untuk mendapatkan data psikologi yang akurat sebagai pertimbangan dalam perancangan. Untuk membantu pengumpulan data yang akurat, maka dibagikan kuisioner secara online kepada 30 siswa SLTP yang bersekolah di sekolah swasta Surabaya sesuai dengan target dari perancangan. Dan semua data yang dikumpulkan akan disesuaikan dengan teori yang ada yang terdapat dalam buku-buku pendukung perancangan.

Metode Analisis Data

Data-data yang telah diperoleh dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data, selanjutnya data diolah atau dianalisis agar memiliki makna yang bermanfaat bagi pemecahan masalah yang sedang diteliti. Dengan menggunakan metode SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*) yang tergolong metode kualitatif. Dalam menganalisa masalah yang dihadapi akan menggunakan pertanyaan yang bersifat eksploratif, sehingga memberikan informasi yang lebih dalam berkaitan dengan perancangan.

Konsep Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk agar usia remaja (12-15 tahun) tidak akan bingung mengenai bagaimana harus berproses atau beradaptasi dalam lingkungan, menjadi lebih peka dengan apa yang terjadi di dalam diri sendiri, dan dapat menjaga hubungan serta komunikasi dengan orang lain lebih baik. Secara garis besar permainan ini menampilkan latar di sekolah yang divisualisasikan dengan bentuk vektor sederhana sesuai dengan umur para remaja.

Bentuk dari permainan *board game* adalah menggunakan papan permainan yang dapat dimainkan oleh 1-4 orang pemain yang diwakili oleh masing-masing 4 karakter yang akan diilustrasikan dan dibuat bentuknya dalam pion berbentuk 3 dimensi. Empat (4) karakter tersebut adalah Sanguinis, Koleris, Melankolis dan Plegmatis. Sanguinis memiliki karakter suka bicara, berkepribadian menarik, emosional dan demonstratif. Koleris memiliki karakter lebih tegas, cepat menilai situasi atau tanggap, memutuskan apa yang harus dilakukan, dan berbakat memimpin. Melankolis memiliki karakter analitis, mendalam, penuh pikiran, serius dan bertujuan. Plegmatis memiliki karakter rendah hati, cakap dan mantap, mudah bergaul dan santai, serta damai dan mudah sepakat (Liaw 3). Penggambaran kasar karakter adalah Sanguinis akan digambarkan dengan sosok remaja yang selalu gembira dan memiliki mimik wajah yang berseri-seri, Koleris akan digambarkan dengan sosok remaja yang sangat berwibawa, ekspresi wajah akan terlihat serius dan gerakan tubuh yang arogan, Melankolis akan digambarkan dengan sosok remaja yang menebarkan senyum di wajahnya, namun menggunakan ekspresi tubuh yang tidak begitu ekspresif, Plegmatis akan

digambarkan dengan sosok remaja yang pemalu, berkacamata (dalam arti pintar) dan gerakan tubuh yang cenderung pasif.

Empat karakter akan dijalankan dengan menggunakan misi sesuai dengan buku panduan cara bermain yang disediakan, dimana terdapat 4 misi yang di dalamnya terdapat rute jalan yang berbeda untuk masing-masing pemain yang terdapat permasalahan yang terjadi dalam kehidupan remaja sehari-hari yang akan menjadi kasus di setiap ruangan yang akan divisualisasikan dan diverbalkan dalam bentuk kartu yang menarik. Tugas dari setiap pemain adalah memilih salah satu jawaban dari permasalahan tersebut dan menandainya di lembar jawaban yang divisualkan dengan bentuk kartu.

Setiap pemain akan melalui seluruh jalur yang ada, hanya berbeda melalui alur yang mana terlebih dahulu, sehingga setiap pemain juga akan menemui permasalahan yang sama antara pemain. Tidak hanya itu, nanti para pemain akan dihadapkan dengan pemain satu dengan yang lain untuk menghadapi suatu kondisi sehingga akan terjadi interaksi antara satu pemain dengan pemain yang lain.

Pada akhir dari permainan ini, akan terdapat kartu yang menyatakan kesimpulan kepribadian dari masing-masing pemain. Pemilihan kartu kesimpulan ini akan disesuaikan dengan poin yang didapatkan pemain. Selain itu, akan terdapat buku rangkuman dari permainan ini yang di dalamnya terdapat penjelasan mengenai masing-masing karakter yang ada, baik dari tingkah laku, ciri-ciri, gerakan tubuh, sifat, dan hal penting lainnya yang akan membantu para remaja mengenali kepribadiannya dan kepribadian yang lainnya dengan lebih dalam. Di samping itu, juga akan terdapat beberapa tips atau informasi pendukung mengenai arti penting dari pengenalan kepribadian dan bagaimana cara mengenali diri dengan lebih baik.

Identifikasi dan Analisis Data

Board Game

Media yang digunakan dalam perancangan ini adalah *Board Game*. *Board Game is "A game played on a specially designed board"*. ("Definisi *board game*" par 1). Jika diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia, Board Game adalah sebuah permainan yang dimainkan di sebuah papan yang didesain khusus.

Manfaat Board Game

Alasan mengapa *board game* menjadi media yang digunakan adalah karena *board game* adalah media yang menyenangkan, sesuai dengan karakter target perancangan yang masih berada dalam masa bermain, sehingga jika menggunakan media yang membuat target perancangan merasa senang, akan lebih efektif. Selain itu, kelebihan lain dari *board game* adalah

1. Menjalin kedekatan.

Bila melibatkan sekeluarga, *board game* dapat menjadi aktivitas yang menyenangkan.

Apalagi bila dibumbui peraturan yang lucu, misalnya pihak yang menang menorehkan bedak ke pihak yang kalah.

2. Belajar mengikuti aturan.
Sebelum bermain biasanya dipaparkan tentang aturan permainan. Dengan mematuhi dan memahami aturan yang berlaku pada permainan itu maka anak sekaligus belajar disiplin dengan aturan main yang berlaku.
3. Belajar bersikap sportif.
Melalui berbagai permainan ini, remaja belajar untuk bersikap sportif. Sebuah permainan pasti akan ada yang menang maupun kalah. Dengan demikian remaja akan belajar bagaimana menerima kekalahan.
4. Mengasah kemampuan kognitif.
Permainan ini bersifat kompetitif sehingga membutuhkan strategi untuk mengalahkan 'lawan.' Ini akan merangsang aspek kognitif remaja dan memacu kemampuan berpikirnya. ("Aktivitas Bersama Sehatkan Jiwa Anak", par 4)

Jenis Board Game

Di dalam *Board Game*, terdapat berbagai macam jenis permainan, dan untuk perancangan board game ini termasuk dalam permainan papan jenis *Roll and Move Games*. Permainan ini lebih menekankan pada dadu atau benda lain yang menghasilkan angka acak untuk menentukan langkah apa yang harus dilakukan oleh para pemain. Contohnya Monopoli dan *Life*.



Gambar 1. Permainan monopoli
Sumber : <http://i.imgur.com/tkPtIkm.jpg>

Teori Kepribadian

Teori utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah teori Eric Erickson. Salah satu teori yang membahas mengenai kepribadian adalah teori dari Erik Erickson. Teorinya disebut "Teori Post-Freudian" yang lebih menekankan pentingnya hubungan sosial anak-anak daripada proses-proses tak sadar. Karya Erikson merupakan perluasan logis dari psikoanalisis Freud. Erikson yang didik sebagai seniman, memberikan suatu "cara melihat hal-hal" dan bukan suatu teori yang didasarkan pada data yang dikumpulkan secara ilmiah. Meskipun dia menerima sebagian besar karya Freud, tetapi (1) memberi

penekanan yang lebih besar pada ego dan kurang pada id, (2) memperluas tahap-tahap perkembangan ke dalam masa dewasa dan usia tua, dan (3) mementingkan pengaruh-pengaruh sosial daripada insting-insting biologis. Freud melihat perkembangan sebagai hal psikoseksual sedangkan Erikson *psikososial*. Erikson mengemukakan delapan tahap perkembangan psikososial yang bersandar pada *prinsip epigenetik*, yang berarti setiap tahap berkembang selangkah demi selangkah dan perkembangan kemudian bertolak dari perkembangan sebelumnya (13).

Tahapan-tahapan tersebut diantaranya:

1. *Trust vs Mistrust*
2. Otonomi vs Perasaan Malu dan Ragu-Ragu
3. Inisiatif vs Kesalahan
4. Kerajinan vs Inferioritas
5. Identitas vs Kekacauan
6. Keintiman vs Isolasi
7. Generativitas vs Stagnasi
8. Integritas vs Keputusanasaan

Dalam tahapan-tahapan ini, remaja dapat dikategorikan dalam tahapan Identitas vs Kekacauan. Tahap ini yang merupakan tahap kelima. Tahap kelima merupakan tahap adolesen (remaja), yang dimulai pada masa puber dan berakhir pada usia 18 atau 20 tahun. Pencapaian identitas pribadi dan menghindari peran ganda merupakan bagian dari tugas yang harus dilakukan dalam tahap ini.

Kepribadian yang diperkenalkan kepada target perancangan adalah kepribadian yang paling general dan mendasar yaitu jenis kepribadian Sanguin, Koleris, Melankolis dan Plegmatis.

Berikut ini adalah karakter dari masing-masing jenis kepribadian.

1. Sanguin
Orang sanguin memiliki karakter: suka bicara, berkepribadian menarik, emosional dan demonstratif, antusias dan ekspresif, periang dan penuh semangat, penuh rasa ingin tahu, hidup di masa sekarang, mudah berubah, senang kumpul dan berkumpul, hebat di panggung, berpikir makro, suka gaya hidup pesta dan sangat energik (Liaw 3).
2. Koleris
Orang koleris memiliki karakter: lebih tegas, cepat menilai situasi atau tanggap, memutuskan apa yang harus dilakukan, menuntun orang lain untuk menyelesaikan tugas, berbakat memimpin, dinamis dan aktif, sangat memerlukan perubahan, suka memperbaiki kesalahan, berkemauan kuat dan tegas, tidak emosional, tidak mudah patah semangat, bebas dan mandiri, memancarkan keyakinan, bisa menjalankan apa saja, dan tidak terlalu butuh teman (Liaw 11).
3. Melankolis

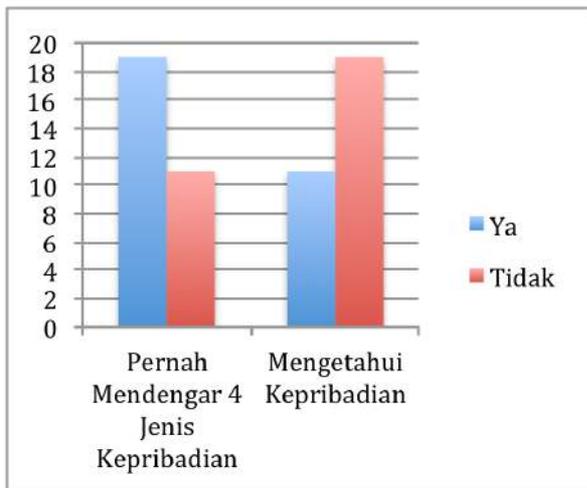
Orang melankolis memiliki karakter: analitis, mendalam, dan penuh pikiran, serius dan bertujuan, serta berorientasi pada jadwal, mau mengorbankan diri dan idealis, standar tinggi dan perfeksionis, menghargai keindahan, senang perincian/memerinci, tekun, serba-tertib, dan teratur/rapi, hemat, berpikiran mikro, hidup di masa lampau, filosofis dan puitis, dan ekonomi (Liaw 7).

4. Plegmatis

Orang plegmatis memiliki karakter: rendah hati, cakap dan mantap, mudah bergaul dan santai, damai dan mudah sepakat, diam, tenang, hidup konsisten, penengah masalah, cenderung menghindari konflik, simpatik dan baik hati, dapat menyembunyikan emosi, dan dapat menemukan jalan keluar dengan mudah (Liaw 15).

Tinjauan Fakta-Fakta di Lapangan

Untuk membuat *valid* perancangan *board game* ini, maka diadakan tinjauan di lapangan guna mendapatkan data-data yang dapat mendukung perancangan. Tinjauan fakta di lapangan dilakukan dengan membagikan *survey* kepada 30 remaja usia 12-15 tahun yang bersekolah di SLTP swasta di Surabaya, dan berikut adalah hasil dari *survey*:



Tabel 1. *Survey* kepribadian data lapangan

Berdasarkan hasil *survey* lapangan. 19 dari remaja mengatakan bahwa mereka pernah mendengar mengenai pembagian 4 jenis kepribadian, namun pada kenyataannya yang mengetahui kepribadiannya hanya 11 dari 30 remaja. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa para remaja hanya pernah mendengar saja, tetapi kebanyakan belum pernah mendalami mengenai 4 jenis kepribadian tersebut. Hal ini dapat dikatakan sesuai dengan tujuan dari perancangan *board game* untuk membuat para remaja lebih mendalami mengenai kepribadian masing-masing.



Tabel 2. *Survey* ketertarikan kepribadian

Berdasarkan data *survey* di atas, dapat disimpulkan bahwa para remaja menganggap bahwa mempelajari kepribadian adalah hal yang penting untuk dipelajari bagi kehidupan sosial dan sebagian besar dari mereka memiliki ketertarikan yang cukup besar untuk mempelajarinya lebih dalam. Hal ini menyatakan bahwa masih terdapat kepedulian besar dari para remaja terhadap dirinya sendiri sehingga para remaja masih memiliki keinginan untuk mengenali dirinya lebih jauh.

Ketika pembahasan pembagian 4 jenis kepribadian menjadi topik yang di bahas, maka topik ini tidak akan lepas dengan dunia psikologi. Untuk membuat topik ini menjadi lebih akurat dan memiliki dasar, wawancara dengan ahlinya menjadi hal yang penting dan berikut ini adalah hasil wawancara dengan beberapa psikolog di Surabaya:

- Oliertha Firdausa, S. Psi., Psikolog
Beliau sudah menjadi psikolog sejak tahun 2000 (15 tahun)

Psikologi adalah ilmu potensi perilaku dan kejiwaan dari manusia. Ketika ditanya apakah psikologi penting untuk dipelajari atau tidak, sebenarnya psikologi itu sendiri sudah melekat di diri manusia sejak manusia lahir hingga meninggal, maka dari itu semakin cepat manusia mempelajarinya, maka semakin baik dampak bagi kehidupan sehari-hari. Masa remaja adalah masa transisi dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Yang menjadi masalah dengan para remaja adalah para remaja berada di tahap dimana tuntutan dan harapan dari masyarakat kepada para remaja menjadi salah satu fokus dari kehidupan. Di zaman sekarang, para ahli psikolog mengategorikan para remaja dengan sebutan baru yaitu generasi y (gen-y). Generasi y adalah generasi dimana di dalamnya terdapat orang-orang yang memiliki orientasi sosial yang kecil, kurangnya interaksi di dalam masyarakat, dominan ke *gadget* dan segala sesuatu akan berhubungan dengan teknologi. Hal ini menyebabkan kurangnya kadar interaksi para remaja dengan lingkungannya, sementara lingkungan keluarga, sekolah dan persahabatan menjadi aspek-aspek pembentuk kepribadian. Lalu jika dikaitkan

dengan pembelajaran di sekolah, guru BK zaman sekarang lebih berorientasi ke arah pendidikan seksual, bahaya narkoba dan *self-awareness*, secara umum tidak ada hal tabu dan segala informasi diberikan secara detil.

Jika bicara mengenai bagaimana remaja mengenal kepribadiannya, di bidang psikologi sudah terdapat banyak sekali metode yang digunakan, misalnya *fingerprint*, *gratology*, permainan *binet* dan metode yang lainnya. Semua metode ini dikembangkan dengan tujuan agar siapapun yang menjalani tes tidak merasa sedang menghadapi tes kepribadian. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode permainan dapat menjadi salah satu yang efektif bagi para remaja untuk mengetahui kepribadiannya, namun dalam catatan harus didasari dengan dasar teori dan informasi yang ilmiah. Jadi, hal yang perlu dicatat ketika merancang *board game* adalah bagaimana caranya para remaja merasa *enjoy* ketika bermain dan tidak merasa seperti sedang diberikan ilmu sehingga dampaknya dapat besar bagi kehidupan para remaja sehari-hari.

- Esti Kurnianingsih, S. Psi., M.A

Psikologi adalah ilmu yang mempelajari mengenai perilaku dan proses mental baik itu berupa kepribadian, kognitif, dan sifat. Ketika usia 12-15 tahun atau usia SLTP, pembentukan dan pengembangan karakter menjadi salah satu bagian materi pelajaran dari guru BK di sekolah, namun tidak menjadi focus utama. Yang menjadi focus utama adalah kognitif, daya tangkap, dan gaya belajar remaja yang akan mempengaruhi kurikulum yang ada. Para remaja di era modern ini rata-rata memiliki kebiasaan-kebiasaan diantaranya: pembentukan '*geng*' yang marak terjadi, proses *modeling*, mengikuti tren, peka terhadap *life style*, dan yang lainnya. Pengarahan remaja mengenai kepribadian sudah seharusnya diberikan sejak dini, karena di usia 12-15 tahun, para remaja memiliki kognitif yang matang sehingga mulai dapat diberi pengertian terhadap hal yang baru. Jika para remaja tidak paham dan tidak memiliki sumber informasi yang tepat, mereka dapat merasa frustrasi sendiri. Contoh kasus misalkan ada seorang anak A memiliki kepribadian koleris, anak tersebut tidak memiliki tempat untuk menyalurkan sifat kepemimpinannya yang begitu kental, sehingga anak tersebut membuat onar. Kenyataannya, jika ia tahu dan mengenal kepribadiannya, ia dapat menyalurkan sifat kepemimpinannya melalui wadah organisasi. Dengan adanya perancangan *board game* ini,

selain para remaja yang mendapatkan ilmu, jika diterapkan di sekolah, maka para guru BK juga akan mendapatkan manfaat dari *board game* ini. Dengan pendekatan kepribadian yang baru dan penyampaian metode pembelajaran yang lebih menyenangkan, para guru dapat memutuskan bagaimana untuk menghadapi anak didik sesuai dengan kepribadian yang masing-masing dimiliki oleh anak-anak didik.

Analisis SWOT

Sesuai dengan metode analisis yang digunakan, yaitu 5W 1H, berikut adalah penjabaran dari hasil analisa melalui metode analisis 5W 1H:

1. Strength

- a. Permainan *board game* dapat dijadikan menjadi salah satu alternatif pembelajaran dalam kepribadian untuk pelajaran konseling di sekolah.
- b. Memudahkan remaja untuk mengenal dirinya melalui cara yang menyenangkan.
- c. Tidak hanya mengetahui kepribadiannya lebih dalam, tetapi juga mengenal kepribadian teman atau orang lain karena jenis permainan bisa dimainkan lebih dari satu orang.

2. Weakness

Tidak semua remaja akan bersedia memainkan permainan ini karena topik yang diangkat adalah bidang psikologi. Bidang psikologi adalah bidang yang jarang didengar atau menjadi perhatian dari remaja usia 12-15 tahun sehingga kemungkinan besar dapat menimbulkan rasa enggan untuk mencoba permainan dengan topik yang belum pernah didengar sebelumnya.

3. Opportunity

- a. Dapat menjadi metode baru untuk memperkenalkan kepribadian kepada remaja.
- b. Dapat dipublikasikan atau disebar ke sekolah-sekolah sebagai media pengajaran baru.
- c. Membangkitkan minat remaja untuk mengenal dirinya lebih dalam sehingga memudahkan untuk proses kehidupan di tahap berikutnya.
- d. Selain dari remaja, permainan ini juga dapat dimainkan oleh remaja usia akhir atau orang dewasa, karena untuk mengenal kepribadian diri sendiri tidak mengenal usia.

4. Threat

- a. Sehubungan dengan target perancangan yaitu kalangan menengah ke atas, kemungkinan permainan ini tidak akan menjadi prioritas utama akan mungkin terjadi sehubungan dengan

perkembangan zaman teknologi yang membuat remaja menjadi terlalu *addictive* terhadap media sosial.

- b. Dengan berkembangnya IPTEK, membuat muncul berbagai macam permainan-permainan baru yang menarik minat dari para remaja, sehingga permainan seperti *board game* terkadang dianggap terlalu tradisional untuk dimainkan pada zaman sekarang sehingga para remaja dapat merasa risih atau malu untuk memainkan permainan yang sudah dianggap 'kuno'.

Konsep Perancangan

Konsep Pembelajaran

Konsep pembelajaran yang akan digunakan adalah belajar sambil bermain. Dari hasil *survey* dan wawancara yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa remaja usia 12-15 tahun lebih menyukai metode permainan dibandingkan dengan metode yang lainnya, karena dengan menggunakan permainan, antusiasme dari para remaja akan timbul akibat kesenangan yang terjadi ketika permainan dilakukan, sehingga para remaja akan merasa *enjoy* ketika menyerap ilmu sambil bermain *board game* tersebut. Selain itu, tidak ada keterpaksaan terhadap remaja untuk mempelajari sesuatu, karena yang akan terjadi adalah para remaja secara tidak langsung akan belajar melalui permainan tersebut.

Jenis Multimedia Pembelajaran yang Akan Dirancang

Jenis multimedia pembelajaran yang akan dirancang adalah media pembelajaran interaktif yang berbasis manusia, yaitu media yang lebih mengacu kepada guru, insruktur, tutor, *rule play*, *board game*, dll. Dari beberapa multimedia yang ada, multimedia yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah *board game*. Di dalam *board game* ini, para remaja dapat mempelajari bagaimana caranya untuk mengikuti peraturan dan tata cara bermain, bagaimana berinteraksi dengan pemain yang lain, serta bagaimana bermain dengan mengutamakan kejujuran dari diri sendiri

Format Desain Pembelajaran

Dalam perancangan ini, permainan dipilih sebagai format dari media. Tema yang diangkat sebagai pokok bahasan utama dari permainan adalah psikologi yang diaplikasikan dengan format permainan *adventure* (petualangan). Secara umum, dalam permainan ini, para pemain akan menghadapi berbagai macam kasus sesuai dengan realita permasalahan yang biasanya ditemui dalam kehidupan sehari-hari dan para pemain memiliki tugas untuk menjawab setiap permasalahan dengan memilih salah satu dari empat jawaban yang disediakan. Jawaban-jawaban tersebut berisi tentang 4 macam reaksi yang akan timbul dari permasalahan tersebut

sesuai dengan 4 jenis kepribadian yang menjadi inti dari perancangan. Akan ada pula kartu kesempatan dimana pemain bisa menanyakan pertanyaan di kartu kepada pemain lain dan kartu jebakan dimana pemain harus menjawab pertanyaan yang didapatkan di kartu jebakan tersebut. Ini adalah fase pertama permainan. Fase kedua permainan, para pemain akan bermain di kotak berukuran 3x4 kotak. Disini para pemain harus menjawab setiap pertanyaan yang ada dan apabila tidak bisa menjawab maka akan mendapatkan hukuman di kartu hukuman yang telah disediakan.



Gambar 2. Logo *beunited*

Sebuah permainan tidaklah lengkap tanpa adanya judul permainan. Untuk perancangan *board game* ini, judul yang dipilih adalah *Be United*. *Be United* disini merupakan terjemahan dari Bahasa Inggris dan berasal dari 2 kata, yaitu *Be You* dan *Be United*. *Be You* artinya menjadi kamu atau kita sendiri, dan *Be United* artinya menjadi satu. Kata '*Be You*' diambil dengan harapan para remaja dapat menemukan dan menjadi diri yang seutuhnya sesuai dengan kepribadian masing-masing. Sementara *Be United* dijadikan bagian dari judul dengan tujuan untuk membuat para remaja tidak hanya mengerti tentang kepribadian masing-masing saja, namun juga mengerti kepribadian yang lainnya sehingga dalam kehidupan sehari-hari, para remaja dapat menghindari terjadinya pertengkaran atau kesalahpahaman yang dapat terjadi diakibatkan kurang mengenal satu dan yang lainnya.

Perancangan *board game* ini berbentuk sebuah papan permainan dengan ukuran 45 x 65 cm.



Gambar 3. *Board game*

Papan Permainan

Papan permainan disajikan dengan menggunakan *layout* denah sekolah, dengan tujuan selama permainan berlangsung, para remaja menjadi lebih peka dan mengenal lingkungan sekolah dengan lebih baik, sehingga seakan-akan para remaja sedang melakukan petualangan di lingkungan sekolah.

Dadu

Dadu digunakan untuk menentukan kartu kesempatan atau jebakan mana yang akan didapatkan oleh para pemain

Pion

Pion disini akan mewakili para pemain dalam jalannya permainan. Akan terdapat 4 jenis pion yang tersedia yang dapat dipilih oleh para pemain. Masing-masing pion ini merupakan perwakilan karakter dari 4 jenis kepribadian tersebut. Masing-masing pion akan terdapat pion karakter laki-laki dan pion perempuan, yang dapat dipilih oleh para pemain sesuai dengan gender masing-masing.



Gambar 4. Karakter

Kartu Misi

Kartu misi merupakan kartu yang akan didapatkan setiap pemain. Dalam kartu misi ini akan berisi misi yang harus dijalankan masing-masing pemain, dimana misi tersebut berisi rute dari lokasi-lokasi dimana setiap pemain harus mengikuti dan bermain. Dalam kartu misi tersebut akan terdapat ikon-ikon dari masing-masing lokasi.



Gambar 5. Kartu misi

Ikon

Ikon disini berfungsi sebagai symbol dari masing-masing lokasi tempat bermain. Lokasi-lokasi tersebut merupakan ruangan-ruangan yang ada di lingkungan sekolah seperti ruangan kelas, ruangan kepala sekolah, kantin, ruang olahraga, koperasi

siswa, dan yang lainnya. Fungsi dari ikon ini adalah secara visual mengajarkan dan mengingatkan para remaja mengenai ruangan-ruangan yang menjadi bagian dari sekolah.



Gambar 6. Ikon

Kartu Kesempatan

Kartu kesempatan adalah kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan umum dimana kartu ini akan menjadi hak dari pemain yang mendapatkan kartu tersebut untuk menanyakannya kepada salah satu pemain lain dan pemain lain tersebut harus menjawab pertanyaan yang diajukan di hadapan seluruh pemain.



Gambar 7. Kartu kesempatan

Kartu Jebakan

Kartu jebakan adalah kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan umum yang menjadi kewajiban pemain yang mendapatkan kartu tersebut untuk menanyakan kepada dirinya sendiri dan menjawabnya di hadapan pemain lain.



Gambar 8. Kartu jebakan

Kartu Penilaian

Kartu penilaian adalah kartu yang di dalamnya terdapat nomor dari masing-masing pertanyaan di setiap ruangan beserta dengan pilihan jawaban. Tugas dari masing-masing pemain adalah memberikan tanda pada jawaban yang mereka pilih di

setiap soal, sehingga pada akhir permainan dapat dihitung dan ditentukan masuk kategori kepribadian yang mana.



Gambar 9. Kartu penilaian

Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan adalah kartu yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang menjadi masalah yang harus dijawab oleh masing-masing pemain



Gambar 10. Kartu pertanyaan

Kartu Tebakan

Kartu tebak adalah kartu di fase kedua dari permainan, berisi pertanyaan-pertanyaan umum untuk menguji seberapa seorang pemain mengetahui pemain yang lainnya



Gambar 11. Kartu tebak

Kartu Hukuman

Kartu hukuman adalah kartu di fase kedua dari permainan yang berisi hukuman jika pemain tidak dapat menjawab pertanyaan yang ada di kartu tebak



Gambar 12. Kartu hukuman

Buku Peraturan

Dalam buku peraturan ini, para pemain dapat membaca bagaimana cara bermain, peraturan-peraturan yang harus dipatuhi, rute-rute yang akan dilalui, keterangan mengenai ikon, dan elemen-elemen penting dari *board game*, sehingga pemain tidak merasa bingung pada saat bermain.



Gambar 13. Buku peraturan

Buku Kesimpulan

Dalam buku kesimpulan ini, akan terdapat bagaimana penilaian dari permainan dalam *board game* sehingga masing-masing pemain dapat menyimpulkan kepribadiannya masing-masing sesuai dengan buku teori ini. Akan terdapat pula penjelasan mengenai masing-masing kepribadian, baik dari segi sifat, sikap, ciri-ciri, pemikiran, kelebihan, kelemahan, dan yang lainnya. Dari sini, para pemain dapat membaca mengenai 4 jenis kepribadian sehingga para remaja menjadi lebih tahu bagaimana cara menyelesaikan masalah, mengatasi kekurangan, dan hal-hal lainnya yang akan membantu dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, terdapat pula penjelasan mengenai dari masing-masing karakter yang menjadi pion yang dipilih oleh masing-masing pemain.



Gambar 14. Buku kesimpulan

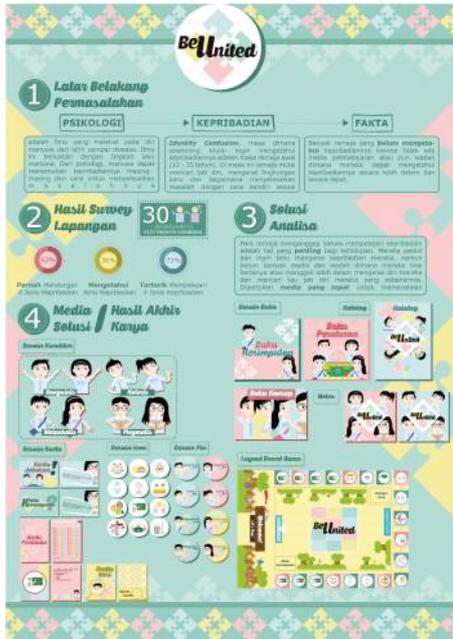
Kemasan Board Game

Perancangan *board game* ini pada akhirnya akan dikemas menjadi satu dalam ukuran 30 x 40 cm



Gambar 15. Kemasan *board game*

Poster



Gambar 16. Poster

Buku Konsep



Gambar 17. Buku konsep

Katalog



Gambar 18. Katalog

Pin



Gambar 19. Pin

Notes



Gambar 20. Notes

Persiapan Permainan

Berikut ini adalah langkah-langkah yang harus dilakukan para pemain sebelum memulai permainan:

- Persiapan papan

- Letakkan kartu jebakan dan kesempatan di tempat yang telah disediakan
- Para pemain masing-masing melempar dadu secara bergantian untuk menentukan siapa yang berhak menentukan tempat start awal, memilih pion dan memilih kartu misi terlebih dahulu. Pemain dengan jumlah angka dadu terbanyak berhak memilih kartu misi dan pion terlebih dahulu.
- Ambil dan pilihlah 1 buah kartu misi sesuai dengan kartu misi yang disediakan (Kartu Misi A, B, C, D), 20 kartu pertanyaan, 1 buah kartu penilaian, dan 1 buah pion
- Letakkan pion di tempat sesuai dengan di start awal masing-masing
- Bacalah buku peraturan ini dengan seksama
- Persiapan permainan selesai

Peraturan Permainan

Berikut ini adalah peraturan permainan yang harus ditaati dan dilaksanakan para pemain pada saat permainan berlangsung:

- Dalam melakukan permainan, pemain harus jujur terhadap diri sendiri dan pemain lain
- Pemain wajib membaca buku peraturan terlebih dahulu sebelum bermain
- Pemain tidak diperkenankan untuk bertukar pion dengan pemain lain
- Pemain harus menjawab pertanyaan yang ada di kartu kesempatan, kartu jebakan, kartu tebakan dan melakukan yang diperintahkan oleh kartu hukuman
- Pemain tidak boleh mengubah jalur misi yang sudah ditentukan oleh kartu misi masing-masing
- Pemain harus mengikuti peraturan permainan dan sistematika permainan sesuai dengan buku peraturan sehingga permainan dapat berjalan dengan baik
- Pada akhir permainan, pemain harus membaca buku kesimpulan dengan seksama sehingga mengerti tentang ilmu yang ada di dalam buku kesimpulan

Sistematika Permainan (Fase 1)

- Permainan ini dapat dimainkan 2 - 4 orang
- Pada tahap pertama, setiap pemain menjalankan misi sesuai kartu misi yang didapatkan
- Di dalam kartu misi akan terdapat ikon-ikon dimana pemain harus meletakkan pion dan menjawab pertanyaan yang terdapat di dalamnya dan pemain mengikuti misi sesuai kartu misi yang didapatkan
- Ketika pemain menemui pertanyaan, pemain menjawab pertanyaan di kartu penilaian dengan cara menyilang jawaban yang dipilih (dengan total 20 pertanyaan)

Sistematika Permainan (Fase 2)

- Pada tahap kedua, sama seperti pada tahap pertama, para pemain mengocok dadu untuk menentukan urutan bermain
- Sebelum memulai permainan, pemain wajib menaruh kartu tebakan dan hukuman di tempat yang telah disediakan dan mengocoknya
- Masing-masing pemain memiliki 3 kesempatan menjalankan pion, urut dari urutan pertama hingga akhir dimana jumlah langkah ditentukan dengan jumlah angka pada dadu
- Urutan langkah dimulai dari angka 1 hingga 12, jika sudah mencapai angka 12, pemain bisa melanjutkan langkah dengan kembali ke angka 1, kembali ke 12 dan begitu selanjutnya
- Pada setiap langkah, pemain mengambil 1 buah kartu tebakan dan menjawabnya secara lisan
- Apabila pemain tidak bisa menjawab pertanyaan, maka pemain harus mengambil kartu hukuman dan melakukan apa yang tertulis dalam kartu hukuman
- Permainan berakhir jika pemain terakhir sudah menyelesaikan langkah ketiganya

Konsep Visual

Secara visual, penggunaan konsep yang ingin ditampilkan adalah nuansa sekolah, sesuai dengan setting layout yaitu denah sekolah. Hal ini bertujuan agar para remaja di samping mengetahui kepribadiannya, juga menjadi lebih peka dan mengetahui mengenai lingkungan dan suasana sekolahnya. Secara menyeluruh, akan digunakan gaya kartun yang sesuai dengan target perancangan. Untuk bahasa, akan menggunakan 2 bahasa, yaitu Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Bahasa Inggris yang digunakan adalah Bahasa Inggris umum yang dimengerti oleh remaja dan Bahasa Indonesia adalah bahasa penjelas mengenai segala elemen yang ada di *board game*.

Tone Colour (Tone Warna)

Tone warna yang digunakan adalah warna-warna yang rata-rata cerah dan memikat, karena para remaja cenderung menyukai warna-warna yang memikat mata. Secara keseluruhan, warna-warna yang akan paling sering terlihat di dalam permainan adalah warna biru, kuning, hijau, putih dan merah, sesuai dengan layout board game yang menggunakan denah sekolah, yang akan dipenuhi dengan warna kuning dan hijau, lalu warna biru dan putih akan digunakan sebagai warna dari baju yang digunakan oleh karakter pion, dan merah akan digunakan untuk menimbulkan kesan ceria yang melambungkan kebahagiaan para remaja dalam melakukan permainan.

Design Type / Tipografi (Jenis Font)

Tipografi yang akan digunakan ada 2 macam, yaitu *script* dan *sans-serif*. *Script* akan dipakai untuk judul perancangan yaitu “*Be’U’nited*”. Pemilihan tulisan *script* disesuaikan dengan judul perancangan yang memiliki arti menjadi satu. *Sans-serif* akan dipakai untuk menjadi jenis tulisan untuk *content*.

Design Style (Gaya Desain)

Gaya desain yang digunakan tidak memiliki nama gaya tersendiri, namun secara umum gaya yang digunakan akan cenderung ke arah sederhana, tidak begitu detil, menggunakan warna yang menarik mata dan penggunaan tulisan yang tidak menggunakan banyak jenis *font*.

Illustration Visual Style (Gaya Visual Ilustrasi)

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya ilustrasi sederhana yang menggunakan vektor, tidak terlalu detil (dalam hal penggunaan bayangan), tidak memiliki tekstur yang kasar atau warnanya kebanyakan *solid* atau warna blok.

Page Layout Style (Gaya Layout)

Gaya layout yang akan digunakan akan serupa dengan gaya desain, yaitu cenderung ke arah sederhana. Aplikasi di *layout* nanti hanya akan menggunakan warna yang menjadi warna dominan, dipadukan dengan jenis tulisan yang hanya menggunakan 1 tipe *font* dipadukan dengan perbedaan *size*, penggunaan *bold*, *italic*, dan *underline*, sehingga *layout* buku terlihat sederhana, mudah dibaca, dan juga menarik.

Software

Dalam perancangan board game ini, *software* yang digunakan adalah *Adobe Illustrator CS 5* dengan pertama menggunakan proses manual dengan menggunakan pensil dan kertas lalu di *tracing* dan disempurnakan di *Adobe Illustrator CS 5*.

Kesimpulan

Kepribadian adalah salah satu hal yang penting dalam hidup manusia, karena tanpa memiliki kepribadian, manusia tidak akan tahu bagaimana untuk bertingkah laku dalam kehidupan sosial, bagaimana menghadapi suatu permasalahan, bagaimana untuk beradaptasi dengan lingkungan baru,

dan banyak hal lainnya. Hal ini sangat penting untuk diperhatikan, terutama bagi remaja usia 12 – 15 tahun dimana usia tersebut adalah momen dimana keingintahuan tentang kepribadian mulai muncul karena adanya *identity confusion* sesuai dengan teori yang ada. Namun pada kenyataannya, banyak anak-anak remaja bahkan hingga orang dewasa yang kurang memperhatikan dan ingin tahu tentang kepribadiannya sehingga timbulah berbagai masalah sosial yang terjadi akibat kurangnya pengetahuan tentang kepribadian diri sendiri, misalnya depresi, stres, kasus bunuh diri, dan kejadian-kejadian yang lain. Hal ini diakibatkan karena manusia tidak bisa beradaptasi dengan lingkungannya, terkena efek negatif dari lingkungan pergaulan karena tidak memiliki pendirian yang kokoh, dan tidak tahu bagaimana menanggulangi masalah yang dihadapi dan pada akhirnya memilih jalan yang salah. Dari pokok permasalahan inilah, terbukti perlunya ada media yang dapat dijadikan sebagai salah satu alat untuk mengetahui kepribadian yang lebih dalam, media yang dapat dipercaya dan memberikan teori-teori yang sesuai dan media yang interaktif sekaligus edukatif sehingga pada masa awal pencarian jati diri yaitu masa remaja, para remaja tidak kebingungan tentang bagaimana mencari jati diri itu dan tumbuh minat untuk mengetahui kepribadian lebih dalam lagi.

Board Game adalah sebuah media yang tepat untuk menjadi solusi dari masalah ini, karena *Board Game* adalah jenis media yang interaktif dan edukatif sehingga para remaja tidak akan merasa bosan atau pusing untuk memulai mengetahui karena penyaluran ilmu dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Dengan adanya *board game BeUnited* ini diharapkan para remaja usia 12 – 15 tahun dapat mulai mengetahui kepribadiannya dan ingin mengetahuinya lebih dalam serta menjadi salah satu alternatif media pembelajaran di sekolah.

Saran

1. Tujuan dari *board game* ini untuk memperkenalkan kepribadian yang ada, sehingga untuk menyambung tujuan dari *board game* ini, diperlukan media lain yang dapat membantu para remaja memiliki pemahaman yang lebih dalam mengenai kepribadiannya masing-masing.
2. Perlu adanya ide alternatif atau tambahan lain untuk mengembangkan permainan dalam *board game* ini, sehingga permainan yang ada di dalamnya dapat menjadi lebih menarik

Ucapan Terima Kasih

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmatNya, karya tugas akhir yang berjudul “Perancangan *Board Game* Tentang 4 Jenis Kepribadian Untuk Remaja Usia 12–15 Tahun” ini dapat diselesaikan dengan baik.

Karya tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat Tugas Akhir S1 Desain Komunikasi Visual. Selama proses pengerjaan, terdapat berbagai kesulitan yang dihadapi. Namun, semua itu dapat dikendalikan dan diselesaikan karena bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu penulis ingin berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan tugas akhir ini, yaitu

1. Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberkati dan membimbing dalam pengerjaan tugas akhir ini.
2. Orang tua yang selalu memberikan dorongan dan motivasi.
3. Bpk. Drs. Margana, M.Sn dan Bpk. Anang Tri Wahyudi, S.Sn., M.Sn selaku dosen pembimbing yang telah sabar memberi arahan ataupun masukan selama proses perancangan tugas akhir ini.
4. Bpk. Obed Bima Wicandra, S.Sn., M.A. dan Ibu Listia Natadjaja, ST.,MT.,M.Des selaku dosen penguji yang turut serta memberikan masukan sehingga perancangan dapat menjadi lebih baik.
5. Aristarchus Pranayama Kuntjara, B.A.,M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah turut membantu melancarkan proses pengerjaan dari awal hingga akhir.
6. Teman-teman Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra 2011 yang saling memberi dukungan dan semangat.

Daftar Pustaka

- Aktivitas Bersama Sehatkan Jiwa Anak. Diunduh 4 Desember 2013 dari <http://www.anakku.net/aktivitas-bersama-sehatkan-jiwa-anak.html>
- “Definisi *Board Game*”. Diunduh dari <http://artikata.com/arti-20782board+game.html>
- Erik Erickson. Diunduh 14 Desember 2013 dari <http://psikologi.net/erikerikson/>
- Liaw, Ponijan (2010). *Comication*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Rumini S. dan Sundari S. (2004). *Perkembangan Anak & Remaja*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Termasuk Tipe Kepribadian yang Manakah Anda? Kenali di Sini!. Diunduh 3 April 2014 dari <http://www.vemale.com/woman-extra/54486-termasuk-tipe-kepribadian-yang-manakah-anda-kenali-di-sini.html>