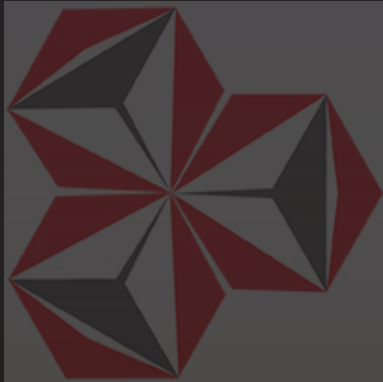


# MONSTER JAM MAZAM

PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA KAMPANYE  
MENGURANGI DAMPAK NEGATIF KECANDUAN GADGET PADA  
ANAK SEKOLAH DASAR

FERRY FEBRIAN ARDIANSYAH  
21420100014



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# LEMBAR PENGESAHAN

## "PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA KAMPANYE MENGURANGI DAMPAK NEGATIF KECANDUAN GADGET PADA ANAK SEKOLAH DASAR"

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Penguji  
Pada: Rabu, 23 Juli 2025

Dosen Pembimbing 1



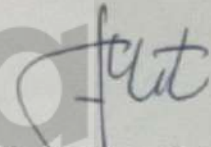
Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA.  
NIDN. 0720028701

Dosen Pembimbing 2



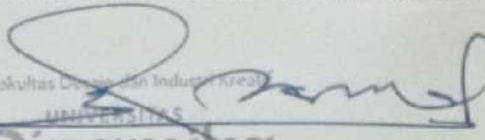

Prof. Dr. Bambang Hariadi, M.Pd.  
NIDN. 0719106401

Dosen Penguji



Siswo Martono, S.Kom., M.M.  
NIDN. 0726027101

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

  
 **Dinamika**

Karsam, MA., Ph.D.  
NIDN. 0705076802

# KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada ALLAH SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga boardgame dengan judul "Monster jam malam" sebagai tugas akhir yang berjudul "Perancangan Boardgame Sebagai Media Kampanye Mengurangi Dampak Negatif Kecanduan Gadget Pada Anak Sekolah Dasar" bisa terselesaikan.

Board game ini menggunakan tema monster yang menculik anak pada saat malam hari ketika anak lebih memilih untuk menatap layar gadget hingga larut malam. Dengan berbagai rintangan yang memiliki pertanyaan dengan efek serangan dari monster hingga pemain bisa mengupgrade pion mereka untuk mendapatkan keuntungan selama permainan.

Board game ini yang dirancang untuk anak yang belum tau tentang dampak negatif dari kecanduan gadget. melalui boardgame ini, saya ingin agar anak-anak menjadi pribadi yang lebih baik dan teredukasi dengan cara yang menyenangkan.

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	I
KATA PENGANTAR .....	II
DAFTAR ISI .....	III
LATAR BELAKANG .....	4
KONSEP KARYA .....	6
<b>Kata Kunci</b> .....	6
<b>Tipografi</b> .....	7
<b>Warna</b> .....	8
<b>Logo</b> .....	9
<b>Karakter</b> .....	10
DESKRIPSI KARYA .....	13
<b>Boardgame</b> .....	14
<b>Kartu</b> .....	15
Merchandise .....	17
BIODATA .....	22



## Latar belakang

Di era globalisasi pada saat ini, merupakan masa dimana Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengalami kemajuan yang sangat pesat. Kemajuan teknologi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat, penggunaan teknologi tidak mengenal usia sehingga menjadi salah satu bagian penting bagi orang dewasa maupun anak-anak usia dini, dengan kemajuan teknologi pada saat ini memberikan banyak pandangan terhadap hal-hal dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pandangan orang tua di zaman sekarang yang cenderung memberikan kebebasan kepada anak-anak dengan memberikan gadget.

Pola asuh orang tua tentu sangat berpengaruh terhadap kepribadian anak, Menggunakan gadget dan memainkannya dalam porsi yang cukup lama terkadang tidak disadari oleh para orang tua, sehingga banyak anak yang mengalami kecanduan hingga membuat anak mengalami banyak masalah mulai dari menurunnya daya konsentrasi dan membuat anak ketergantungan.

Board game dapat digunakan untuk mengurangi dampak negatif kecanduan gadget bagi anak. karena Board game memiliki beberapa manfaat seperti berinteraksi dengan cara yang menyenangkan, menghilangkan stres, menyalurkan semua keinginan, kreativitas, dan menambah kesenangan pada pengalaman belajar.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# KONSEP KARYA

## Kata kunci

Kata kunci yang didapat berdasarkan dari analisis STP, USP, dan SWOT adalah “Exciting”. Exciting tidak hanya menghibur tetapi menciptakan pengalaman positif serta mendorong anak agar berinteraksi sosial dengan teman-temannya

Kata kunci Exciting dalam perancangan ini adalah sesuatu yang menarik dan menyenangkan untuk menjadikan anak lebih tau tentang dampak negatif dari penggunaan lebih terhadap gadget melalui cara edukasi yang menarik dan menyenangkan, dengan harapan menjadikan anak menjadi lebih baik, disiplin, dan dapat bersosialisasi dengan sesama.



# TIPOGRAFI

Typeface yang digunakan pada headline dan judul adalah jenis typeface Dekoratif, karena memiliki karakteristik yang mendukung suasana ceria dan playful dengan bentuk yang bulat dan mudah dikenali karena berukuran besar.

Typeface yang digunakan pada sub headline dan body text adalah jenis sans serif karena memiliki karakteristik bersih dan modern sehingga mudah dibaca oleh anak-anak.

## Moodcake

ABC ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ

## Poppins

ABC abcdefghijklmn  
opqrstuvwxyz

## Waycome

ABC ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ

# WARNA

Pemilihan warna ini menggunakan warna-warna soft yang disesuaikan dengan karakter anak-anak agar lebih tertarik.



Warna kuning memiliki sifat kebahagiaan dan melambangkan rasa ingin tahu



Warna cream memiliki sifat lembut dan memberikan kesan nyaman.



Warna hijau memiliki sifat tenang dan menyenangkan.



Warna putih memiliki sifat netral sebagai penyeimbang.



Warna pink memiliki sifat sayang dan peduli.



Warna abu-abu memiliki sifat netral sebagai penyeimbang.



Warna coklat memiliki sifat tenang dan kenyamanan.

## LOGO

Logo pada boardgame ini disesuaikan dengan prefrensi anak kecil dengan menambahkan aksen dekoratif dengan tambahan seperti mata dan gigi dari gabungan ketiga monster untuk menarik perhatian anak.



## KARAKTER

Pada boardgame ini memiliki tiga karakter monster, masing-masing monster adalah presentasi dari dampak buruk sebuah gadget dan sekaligus menjadi rintangan dalam permainan boardgame.



**BAGADUNG**



**AMALAS**



**HIPTOSIS**

## DESKRIPSI KARAKTER



### Bagadung

Monster yang sering begadang digambarkan seperti karakter fiksi Frankenstein, karena dia diberi sengatan listrik untuk terus begadang yang membuat anak tidur larut malam .



### Amalas

Monster yang sering bermalas-malasan dan memiliki energi negatif yang membuat anak sulit bangkit dari tempat tidur.



### Hiptosis

Monster yang memiliki kemampuan untuk menghipnotis anak sehingga tidak bisa lepas dari gadget.



## KARAKTER

Karakter anak ini adalah pion dari 4 pemain, 2 laki-laki dan 2 perempuan, masing-masing karakter mempunyai level upgrade dengan tambahan armor dan senjata, keuntungan dari upgrade level adalah mengurangi efek dari serangan monster didalam permainan.

Untuk upgrade level pion, para pemain bisa mengumpulkan kartu pertanyaan (kesempatan) sesuai dengan manual book, terdapat jumlah kartu pertanyaan yang harus dikumpulkan untuk mengupgrade pion mereka sekaligus mendapat keuntungan selama permainan.





# KARAKTER

Pada karakter anak pada sekaligus pion untuk pemain memiliki karakter-karakter dan hobi yang berbeda yang bisa dipilih oleh para pemain.



**Edi**

Karakter Edi merupakan anak yang suka bermain game secara berlebihan.



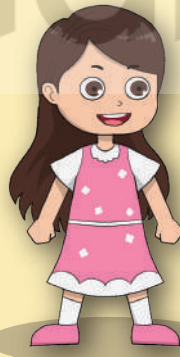
**Salsa**

Karakter Salsa merupakan anak yang suka scroll tiktok hingga lupa waktu.



**Rehan**

Karakter Rehan merupakan anak yang suka nonton film dalam waktu yang lama.

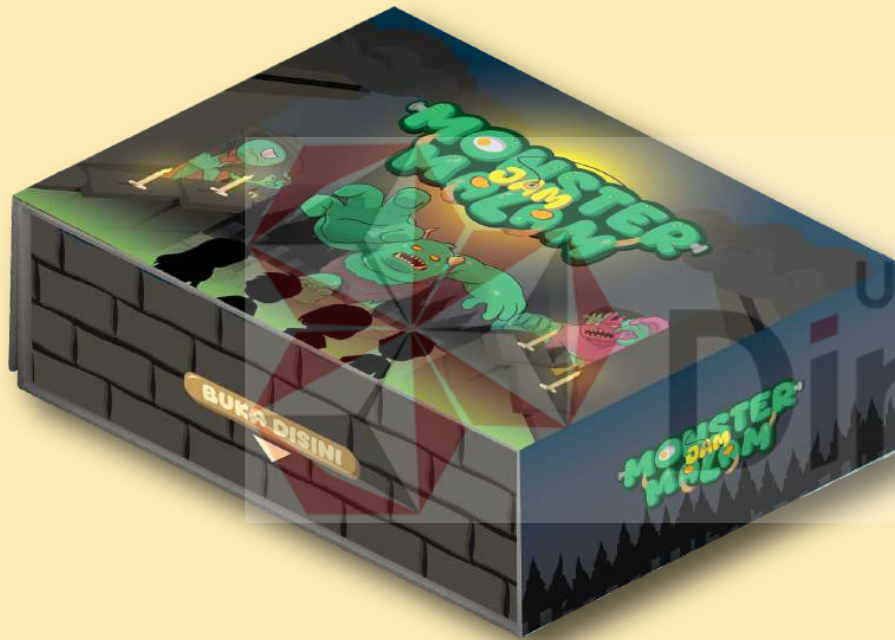


**Via**

Karakter Via merupakan anak yang suka bermain dan sangat mengikuti trend tiktok.

## DESKRIPSI KARYA

Boardgame ini dirancang untuk anak usia 6-12 tahun untuk mengurangi dampak negatif kecanduan gadget serta media edukasi sekaligus bermain dengan cara yang menarik dan menyenangkan.



“Monster jam malam” adalah boardgame yang dibuat untuk mengurangi dampak negatif dari kecanduan gadget untuk anak-anak. Untuk menjalankan permainan pemain harus melakukan spin untuk mendapatkan angka maju. Terdapat rintangan yang harus dilewati dengan kartu serangan masing-masing mempunyai efek monster seperti mundur, diam di tempat dan ada efek yang memiliki level serangan tergantung dengan level pion pemain.

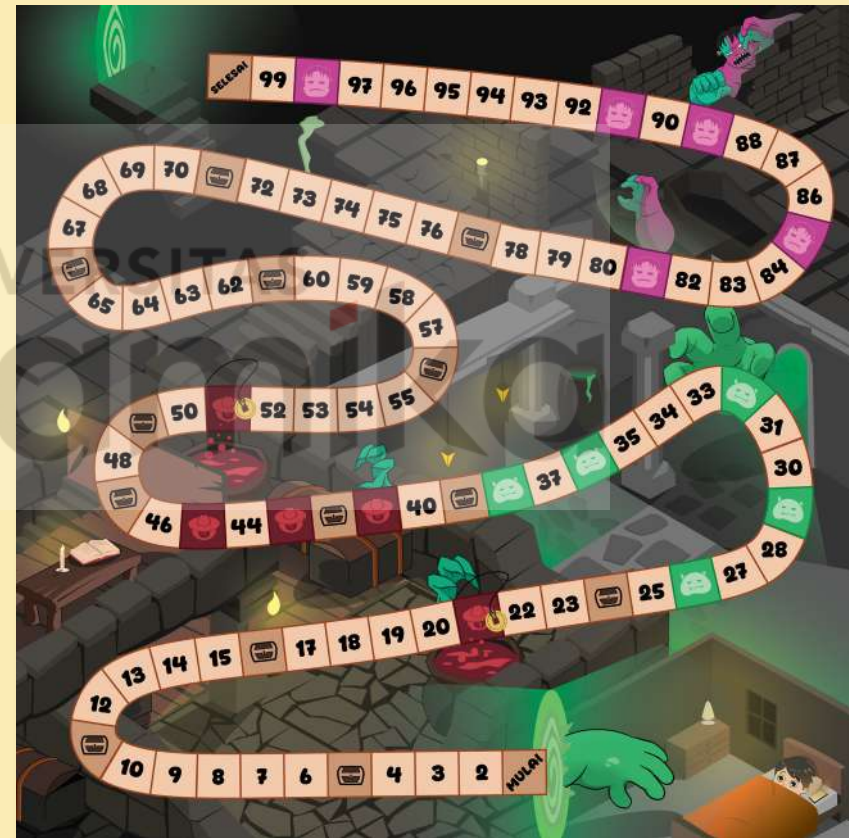
pemain dapat mengupgrade level dengan mengumpulkan kartu pertanyaan agar mendapatkan keuntungan dari setiap kartu serangan monster dan mencapai finish dengan lebih mudah.

## PETA BOARDGAME

Peta boardgame ini mengambil tema dari dunia 3 monster (Bagadung, Amalas, dan Hiptosis). Dunia monster yang memiliki banyak rintangan dan harus dilewati oleh pemain hingga kembali ke dunia asli mereka.

Pada peta ini terdapat 3 dunia monster yang berbeda, dalam kotak jalan permainan terdapat logo monster, masing-masing monster terdapat kartu yang dimana pada kartu tersebut merupakan kartu serangan. pemain akan mendapatkan efek dari kartu serangan.

Pada jalan permainan terdapat logo kotak harta karun, pada kotak tersebut pemain akan mengambil kartu kesempatan yang berisikan pertanyaan-pertanyaan. Pemain dapat mengumpulkan kartu pertanyaan untuk mengupgrade level dan mendapatkan keuntungan selama permainan.



## KARTU SERANGAN

Kartu serangan adalah kartu yang diambil ketika pemain berada pada logo masing-masing monster. Pada kartu ini terdapat tulisan seperti mundur atau berhenti satu putaran. terdapat kartu yang memiliki level serangan sesuai dengan level pion pemain.





## KARTU KESEMPATAN

Kartu kesempatan adalah kartu pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain, pemain dapat mengumpulkan kartu untuk mengupgrade level pion mereka.



# PANDUAN BERMAIN

Terdapat 4 pion yang bisa dipilih oleh pemain :



1. Untuk memulai permainan, pemain akan melakukan **spin** untuk mendapatkan angka untuk maju.



2. Pada papan permainan, selain angka terdapat logo monster dan logo kotak ajaib.



Kotak Ajaib:



Monster :



\* Jika pemain berhenti di kotak peti ia harus mengambil kartu pertanyaan :



\* Jika pemain berhenti di kotak Monster ia harus mengambil kartu Monster sesuai logo :





# PANDUAN BERMAIN

3. Pemain harus menjawab pertanyaan yang ada di kartu kotak ajaib :

- \* Kumpulkan kartu kotak ajaib untuk mengupgrade pion untuk mengurangi efek serangan Monster!



4. Pemain harus melakukan perintah yang ada di kartu serangan Monster :



5. Pemain yang mencapai garis Finish bisa mengambil Reward yang berada di belakang board Finish.

???



## MERCHANDISE

### Kaos Monster jam

Kaos dengan desain depan terdapat logo monster jam malam, serta desain 3 monster dibagian belakang.



## Standee

Standee dari 3 monster yaitu Bagadung, Amalas, dan Hiptosis





## Stiker

Stiker dari desain ke-3 monster dibuat macam bentuk mulai dari logo monster serta gabungan antara karakter dan logo monster jam malam.



## Keychain

Keychain dari desain ke-3 monster dibuat macam bentuk mulai dari gabungan logo dan salah satu kepala monster.

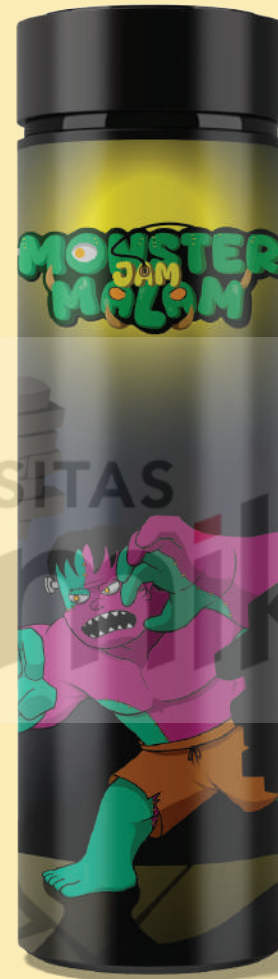


## Tumblr

Tumblr merupakan media pendukung dalam perancangan media boardgame ini dengan konsep serangan monster.



UNIVERSITAS  
Dindia Muka





# Biodata



## Halo...

Perkenalkan saya Ferry Febrian Ardiansyah yang berasal dari Universitas Dinamika Surabaya S1 Desain Komunikasi Visual dari Fakultas desain Industri dan Kreatif sejak 2021. Hobi saya adalah menggambar dan editing video saya menyukai hal-hal yang berbau desain ataupun ilustrasi. saya suka mengeksplore editing video maupun desain ilustrasi untuk mencari duit..



IG : @bukanprojects  
Behance : brian ardiansyah  
Email : brianardiansyah1565@gmail.com





