

PERANCANGAN BOARD GAME DENGAN FITUR AR SEBAGAI MEDIA KAMPANYE SOSIAL
PENCEGAHAN ONLINE GROOMING

GROOM BOARD

ARLY SAFRI SAHANUDDIN
22420100012

GROOM BOARD

UNIVERSITAS
Indonesia



LEMBAR PENGESAHAN

"PERANCANGAN BOARD GAME DENGAN FITUR AR SEBAGAI MEDIA KAMPANYE SOSIAL
PENCEGAHAN ONLINE GROOMING"

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh dewan penguji
Pada : Rabu, 28 Januari 2026

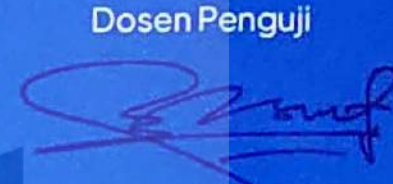
Dosen Pembimbing 1


Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.
NIDN 0704017701

Dosen Pembimbing 2


Dhika Yuan Fudima, M.Ds.
NIDN 0720028701

Dosen Penguji


Karsam, MA., Ph.D.
NIDN 0705076802

Mengetahui,
Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif


Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.
NIDN 0704017701

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “**Perancangan Board Game dengan Fitur AR sebagai Media Kampanye Sosial Pencegahan Online Grooming**”. Laporan ini disusun sebagai salah satu persyaratan Tugas Akhir pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Dinamika, serta berisi penjelasan mengenai latar belakang, konsep, proses riset, hingga perancangan karya media edukasi interaktif tersebut.

Perancangan karya ini tidak terlepas dari beberapa pihak terkait yang telah membantu memberikan bimbingan, arahan, serta masukan selama proses pengerjaan berlangsung sehingga bisa terlaksana dengan lancar. Oleh karena itu, penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada jajaran dosen pembimbing dan penguji, serta seluruh narasumber ahli dan pihak yang ikut andil dalam penyelesaian Tugas Akhir ini. Diharapkan dengan adanya kehadiran *Board Game* berbasis AR ini dapat memberikan manfaat dan informasi kepada pembaca, serta menjadi media edukasi yang efektif bagi anak-anak dan orang tua dalam mencegah kejahatan *online grooming*.



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	-----	I
KATA PENGANTAR	-----	II
DAFTAR ISI	-----	III
LATAR BELAKANG	-----	1
KEY COMMUNICATION MESSAGE	-----	2
KONSEP KARYA	-----	4
- TIPOGRAFI	-----	5
- WARNA	-----	6
- LOGO	-----	7
- KARAKTER	-----	8
DESKRIPSI KARYA	-----	13
- PETA BOARD GAME	-----	14
- QUEST ITEM	-----	15
- POWER UP ITEM	-----	16
PANDUAN PERMAINAN	-----	20
MERCHANDISE	-----	26
BIODATA	-----	



UNIVERSITAS
Dinamika



LATAR BELAKANG

Di era *digital* saat ini, media sosial dan *game online* telah menjadi "arena bermain" utama bagi anak-anak untuk bersosialisasi dan membentuk identitas diri. Namun, ruang digital ini menyimpan risiko kejahatan *online grooming*, di mana pelaku memanipulasi emosi anak untuk tujuan eksploitasi seksual. Anak-anak pada rentang usia 9–15 tahun menjadi kelompok yang paling rentan karena memiliki rasa ingin tahu yang tinggi namun minim pengawasan dan pemahaman akan bahaya tersebut. Untuk mencegah tindakan eksploitasi yang tidak seharusnya, diperlukan sebuah media edukasi yang mampu memberikan informasi mengenai pola kejahatan ini agar anak dapat melindungi dirinya sejak dini.

Board game dengan fitur *Augmented Reality (AR)* merupakan media yang sesuai untuk menyampaikan edukasi pencegahan ini kepada anak usia 9–15 tahun. Berbeda dengan *game online* yang individual, *board game* mengubah aktivitas bermain menjadi interaksi sosial yang melibatkan orang tua, sementara teknologi *AR* membantu memvisualisasikan materi yang rumit menjadi simulasi yang nyata dan menarik. Adanya penggabungan interaksi fisik dan teknologi ini membuat proses belajar mengenali modus pelaku menjadi pengalaman yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga anak lebih mudah memahami pesan yang disampaikan.

KEY COMMUNICATION MESSAGE

SWOT:

Permainan simulasi interaktif yang mengajarkan anak cara mengenali pola manipulasi grooming secara bertahap dirancang sebagai media aman untuk membangun pengetahuan perlindungan diri secara mandiri, sekaligus menjembatani komunikasi sensitif antara anak dan orang tua.

USP:

Board game edukasi yang menggunakan mekanisme kooperatif (players vs. game), di mana semua pemain melawan sistem permainan (NPC). Keunikannya terletak pada teknologi augmented reality yang terintegrasi dengan kartu pada game ini yang akan memberikan pengalaman yang unik dan menarik.

STP:

- anak usia 9-15 tahun
- suka bermain
- haus validasi
- menyukai hal baru
- menyukai karakter visual
- lebih cepat memahami dengan media visual

Connection

interaksi sosial yang menghubungkan satu pemain dengan pemain lainnya

Simulation

simulasi dari kondisi sebenarnya melalui game

Cooperative

mekanisme permainan yang melibatkan seluruh pemain melawan sistem

Digital

integrasi dengan AR memberikan pengalaman baru yang unik dan menarik

Bridging

menjembatani agar anak mau bercerita atau bertanya pada orang tua tentang topik yang sensitif

Fun

permainan yang menyenangkan menjadi fokus utama untuk meningkatkan minat

Experience:
Memberi pengalaman yang nyata melalui studi kasus dan hubungan antarpemain

Synergy:
permainan yang mengandalkan kerjasama dan mengkolaborasikan board game dengan teknologi digital

Harmony:
Permainan yang menyenangkan dan bebas konflik untuk berinteraksi dan menjembatani komunikasi antara anak dan orang tua

EXPLORER

proses aktif di mana pemain mengeksplorasi bahaya yang disimulasikan untuk membangun pemahaman dan komunikasi yang harmonis sehingga dapat mencegah terjadinya kejahatan online grooming.

GROOM BOARD

UNIVERSITAS
Indonesia

KONSEP KARYA

Kata kunci yang didapat berdasarkan dari analisis STP, USP, dan SWOT adalah "*Explorer*". *Explorer* tidak hanya sekadar bermain, tetapi merupakan proses investigasi di mana pemain secara aktif menelusuri simulasi situasi untuk menemukan pola kejahatan yang tersembunyi.

Kata kunci *Explorer* dalam perancangan ini adalah Petualangan di mana pemain mengeksplorasi bahaya yang disimulasikan untuk membangun pemahaman dan komunikasi yang harmonis sehingga dapat mencegah terjadinya kejahatan online grooming.

TIPOGRAFI

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.

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.

PLUS JAKARTA SANS :

ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ
1234567890

MOKOTO :

ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ
1234567890

ARCO TYPOGRAPHY :

ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ
1234567890



WARNA

Lime Green
6FBE44

Melambangkan zona aman, solusi yang tepat, dan harmoni yang menjadi tujuan akhir pemain setelah berhasil melewati berbagai rintangan manipulasi.

American Rose
EE2C46

Menyimbolkan sinyal bahaya dan urgensi ancaman online grooming yang harus diwaspadai serta dihindari anak-anak selama proses eksplorasi berlangsung.

Tangerine
EF8D38

Mencerminkan energi positif dan semangat kolaborasi tim yang dibutuhkan pemain untuk berdiskusi memecahkan masalah sosial secara kreatif dan terbuka.

Bright Turquoise
25C2EC

Merepresentasikan dunia digital dan teknologi *Augmented Reality* sebagai medan penjelajahan utama bagi pemain untuk mengungkap kebenaran informasi secara jernih.

Deep purple
752C91

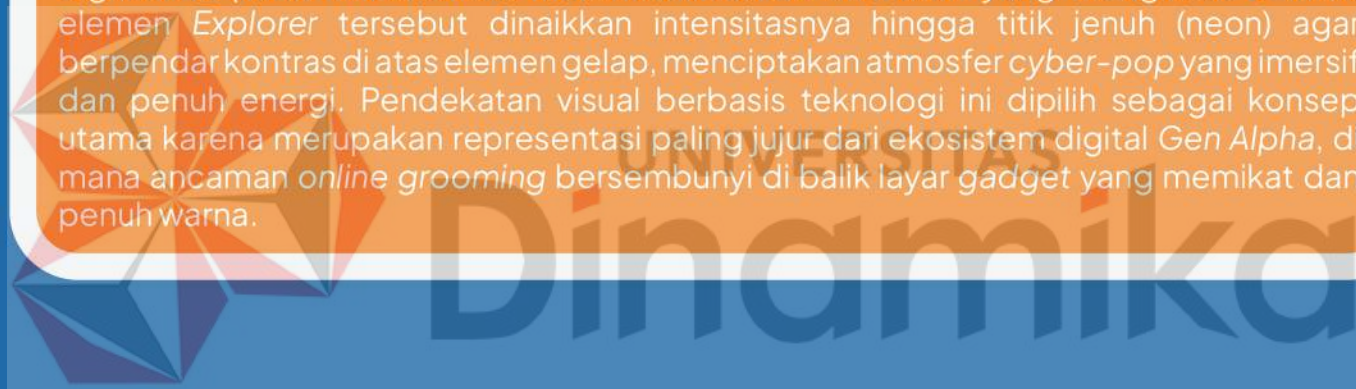
Menyimbolkan misteri dan bahaya dari karakter *Villain*, sebagai penanda adanya ancaman kejahatan yang mengintai di balik layar gadget.





WARNA

Mengacu pada teori warna Prang, perancangan visual ini mengintegrasikan dimensi *Hue*, *Intensity*, dan *Value* untuk memandu insting pemain sebagai seorang *Explorer*; warna panas seperti *American Rose* dan *Tangerine* yang menyimbolkan bahaya serta energi tim dibenturkan dengan warna dingin *Lime Green* dan *Bright Turquoise* sebagai penanda zona aman, sementara warna *Deep Purple* yang memiliki *value* gelap digunakan pada *Villain* untuk memvisualisasikan ancaman yang mengintai. Seluruh elemen *Explorer* tersebut dinaikkan intensitasnya hingga titik jenuh (neon) agar berpendar kontras di atas elemen gelap, menciptakan atmosfer *cyber-pop* yang imersif dan penuh energi. Pendekatan visual berbasis teknologi ini dipilih sebagai konsep utama karena merupakan representasi paling jujur dari ekosistem digital *Gen Alpha*, di mana ancaman *online grooming* bersembunyi di balik layar gadget yang memikat dan penuh warna.





LOGO

Logo pada *board game* ini disesuaikan dengan preferensi anak usia 9–15 tahun dengan menambahkan aksan dekoratif berupa outline berwarna putih dan aksan panah untuk menarik perhatian anak.





KARAKTER



THE RUSHER



The Rusher (Si Penjelajah Cepat):

Karakter ini merepresentasikan tipe pemain yang dinamis, impulsif, dan berorientasi pada kecepatan. Dalam konteks permainan, The Rusher adalah spesialis mobilitas yang bertujuan untuk mencapai garis finish secepat mungkin dengan memanfaatkan momentum.



KARAKTER



THE ANALYST



The Analyst (Si Ahli Strategi):

Karakter ini merepresentasikan tipe pemain yang logis, berhati-hati, dan sistematis. The Analyst berperan sebagai pertahanan tim, menggunakan pengetahuannya tentang sistem untuk meminimalisir risiko dan memanipulasi data permainan demi keuntungan.

KARAKTER



THE POPULAR



The Popular (Si Bintang Sosial):

Karakter ini merepresentasikan tipe pemain yang *socially active*, *trend-setter*, dan memiliki pengaruh besar terhadap orang lain. The Popular menggunakan pengaruh sosialnya untuk mengubah situasi permainan dan melibatkan pemain lain dalam strateginya.

Berdasarkan teori Prang, warna Pink ini diciptakan melalui teknik Tint (peningkatan Value) pada Hue dasar American Rose, mengubah sifat agresifnya menjadi energi sosial yang playful. Transformasi ini memungkinkan karakter tetap mewarisi kekuatan visual merah untuk memikat perhatian (FOMO), namun dengan nuansa yang lebih bersahabat dibanding sinyal bahaya.

KARAKTER



The Predator (Villain Utama)
Karakter ini adalah penjahat utama dalam permainan ini, orang yang mengendalikan seluruh board game yang bisa memanipulasi orang untuk mengikuti atau menuruti kemauannya.

THE PREDATOR

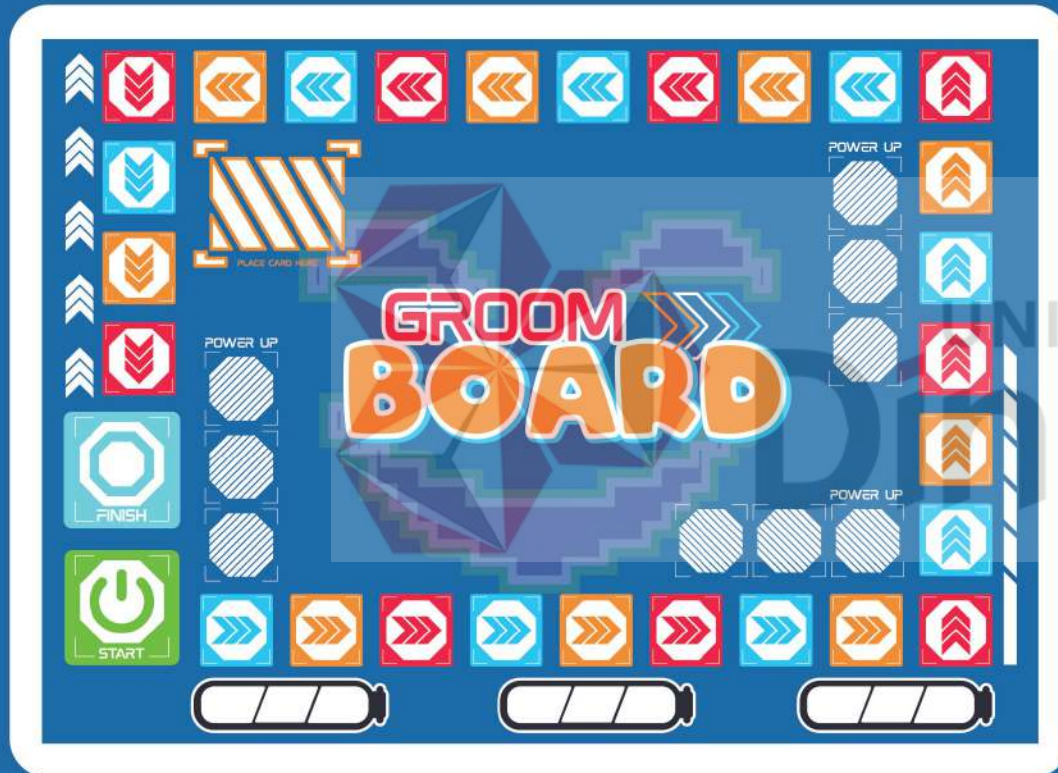
DESKRIPSI KARYA

Board game ini dirancang sebagai media edukasi interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) yang menargetkan anak usia 9–15 tahun untuk pencegahan kejahatan *Online Grooming*. Menggabungkan mekanisme *Card Drafting* dan *Social Deduction*, permainan ini bertujuan melatih kepekaan anak terhadap modus pelaku sekaligus membangun interaksi sosial yang positif.

“Groom Board” adalah boardgame edukasi kooperatif berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dirancang untuk mencegah kejahatan *online grooming*. Menggunakan mekanik *Players vs System*, seluruh pemain bekerja sama dalam satu tim menggunakan strategi *Card Drafting* dan diskusi *Social Deduction* untuk mengenali serta melawan pola manipulasi predator di dunia maya.

Pemain mengambil kartu pertanyaan yang kemudian menjawab pertanyaan didalamnya kemudian jika jawabannya benar maka pemain akan bergerak maju ke kotak dengan warna yang sama dengan kartu pertanyaan. Cara untuk mengetahui jawaban benar atau salah adalah dengan melakukan scan kartu pertanyaan yang digunakan tadi menggunakan fitur AR. Didukung karakter unik (Rusher, Analyst, Popular) dengan kemampuan khusus serta kartu *power-up* strategis, pemain harus menjaga “nyawa” tim tetap aman sembari menyelesaikan misi hingga mencapai garis finish.

PETA



Peta *board game* ini memiliki jalur dengan 3 warna yang mewakili 3 kategori pertanyaan. Biru untuk kategori mudah, Oranye untuk kategori *medium* dan Merah untuk kategori sulit. untuk *layout* peta dibuat melingkari papan *board game*

Pada bagian tengah terdapat tempat untuk meletakkan kartu pertanyaan, tempat *power up* dan *logo*. Pada bagian bawah terdapat slot untuk meletakkan nyawa.

QUEST ITEM

Quest card adalah macam-macam kartu pertanyaan yang dibagi menjadi 3 kategori yaitu biru untuk kategori mudah, oranye untuk kategori *medium* dan merah untuk kategori sulit. Kartu ini bisa discan AR untuk melihat jawaban yang benar.





POWER UP (THE RUSHER)



Momentum:

Memberikan bonus pergerakan, di mana pemain bisa loncat tambahan +2 kotak ke depan jika berhasil menjawab pertanyaan dengan benar.



Skip:

Memungkinkan pemain untuk menghindari risiko dengan cara tidak menjawab pertanyaan di kotak tempat ia berhenti saat itu.



Super Jump:

Memberikan mobilitas ekstrem dengan membolehkan pemain langsung maju ke posisi lawan/pemain terdekat setelah menjawab pertanyaan dengan benar.





POWER UP (THE ANALYST)



Debug:

Memberikan kesempatan kedua (*second chance*); jika salah menjawab, pemain boleh membuka kartu warna apa pun dari tumpukan atas untuk mencoba menjawab lagi.



Algorithm:

Kemampuan manipulasi deck, di mana pemain boleh mengambil 3 kartu teratas, lalu mengembalikan 2 kartu yang tidak dipilih



Armor:

Pemain tidak akan kehilangan nyawa ketika salah menjawab



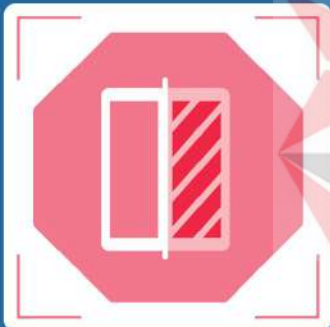


POWER UP (THE POPULAR)



Collab:

Kemampuan untuk menarik lawan ke tempat dia berada jika berhasil menjawab dengan benar.



Filter:

Kemampuan untuk mengganti Quest / Item / pertanyaan yang sedang dibuka dengan kartu lain di bawahnya.



Fomo:

Kemampuan meniru, di mana pemain bisa mendapatkan pengaruh atau efek dari power-up yang digunakan oleh pemain sebelumnya.



GROOM BOARD

UNIVERSITAS

Indonesia



PANDUAN PERMAINAN

1

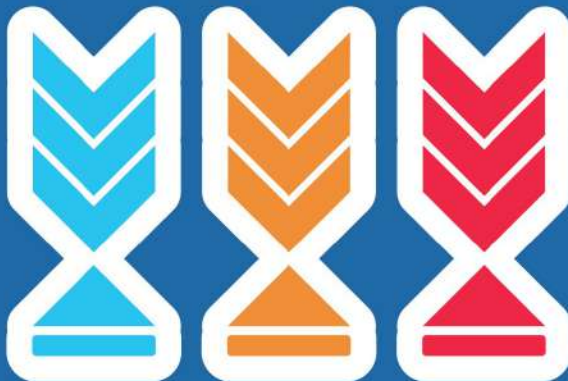
Permainan dilakukan dengan 3 tim yang terdiri dari 3 orang

2

Permainan bisa disesuaikan jumlah pemainnya seperti per tim 2 orang atau bisa main solo

3

Ada 3 pion yang bisa digunakan masing-masing tim



4

Dalam 1 tim terdapat 3 karakter yang bisa dipilih

5

Setiap karakter memiliki Power Up-nya masing-masing yang bisa digunakan ketika sedang giliran



6

Pemain akan menggerakkan pion sesuai gilirannya, pion akan memiliki kemampuan sesuai dengan karakter pemain yang dipilih



7

Kartu pertanyaan (QUEST CARD) ada 3 macam dikocok jadi satu kemudian diambil dari paling atas bergiliran, setelah diambil diletakkan di paling bawah

8

Pemain yang sedang giliran mengambil dan menjawab pertanyaan di quest item paling atas (boleh jawab sendiri atau diskusi dengan tim)

9

Masing-masing tim memiliki 3 slot nyawa yang akan berkurang ketika salah menjawab QUEST CARD



10

Jika jawaban benar pemain yang sedang giliran akan maju ke kotak terdekat dengan warna yang sama dengan kartu pertanyaan



11

Jika jawaban salah, nyawa tim akan berkurang tapi tidak perlu mundur ke kotak sebelumnya

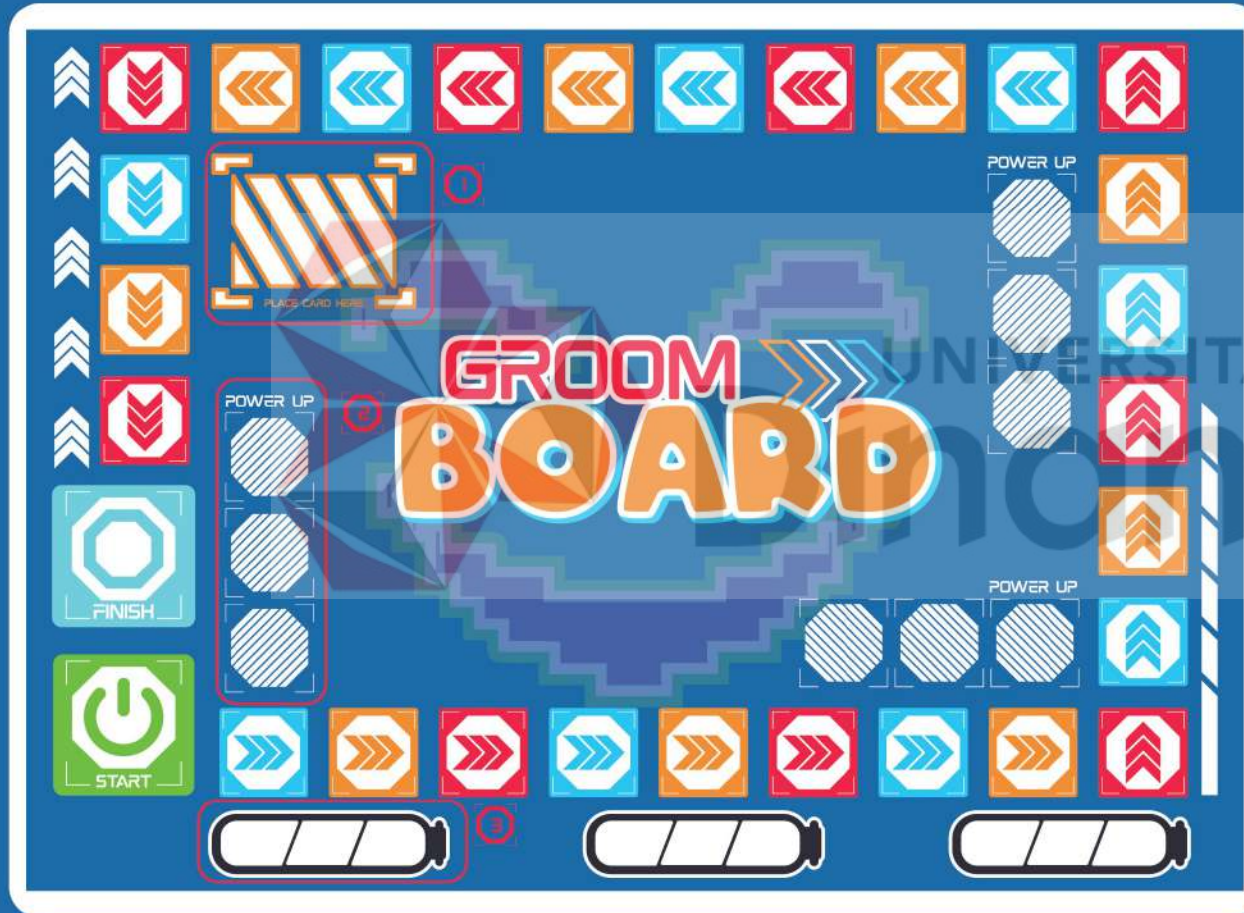


12

Cara menjawab adalah dengan melakukan scan AR menggunakan aplikasi Groom Board kemudian menjawab sesuai mekanisme di aplikasi tersebut

13

Kekalahan ditentukan oleh tim yang terakhir kali finish atau tim yang kehilangan keseluruhan nyawanya



1

Tempat Quest Card

2

Tempat Power UP

3

Tempat Nyawa



GROOM BOARD



The image features a blue background with a decorative border of white octagons containing blue arrow icons. The word 'GROOM' is in red with a white outline, and 'BOARD' is in orange with a white outline and a blue shadow. To the right of 'GROOM' are three blue and orange chevrons pointing right. A faint watermark of 'UNIVERSITAS incimka' is visible behind the text.



MERCHANDISE

DESKMAT



MERCHANDISE

STICKER PACK





MERCHANDISE

STRAP





MERCHANDISE

KEYCHAIN

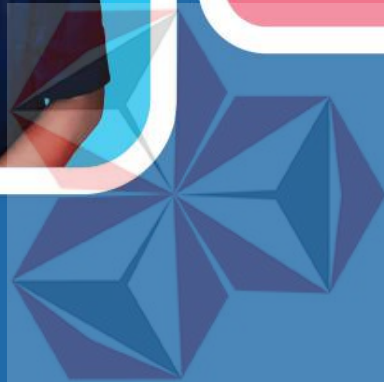






HALO....

Perkenalkan saya Arly Safri Sahanuddin saya berasal dari S1 Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika sejak 2022. Saya tertarik kepada ilustrasi, animasi 2d dan 3d. Sebagai bentuk dari rasa ketertarikan saya saya suka mengeksplor membuat animasi dengan sistem onion atau frame per frame dan animasi 3d berupa modeling dan video animasi pendek.



UNIVERSITAS
Dinamika



@akutelakhembali



arlysafri001@gmail.com



Opini Pribadi Kami







