

**PERANCANGAN PERMAINAN PAPAN SEBAGAI  
MEDIA BERSOSIAL KELOMPOK WARAKAWURI  
LANSIA PWK ST. MONIKA GEREJA MARIA  
ASSUMPTA CAWAS**



**PENCIPTAAN / PERANCANGAN**

Oleh:

**Clara Anindita Hassari**

**NIM: 1912613024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2025**

**PERANCANGAN PERMAINAN PAPAN SEBAGAI  
MEDIA BERSOSIAL KELOMPOK WARAKAWURI  
LANSIA PWK ST. MONIKA GEREJA MARIA  
ASSUMPTA CAWAS**



**PENCIPTAAN / PERANCANGAN**

**Clara Anindita Hassari**

**NIM: 1912613024**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai

Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

Desain Komunikasi Visual

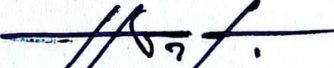
2025

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas akhir perancangan berjudul:

**PERANCANGAN PERMAINAN PAPAN SEBAGAI MEDIA BERSOSIAL KELOMPOK WARAKAWURI LANSIA PWK ST. MONIKA GEREJA MARIA ASSUMPTA CAWAS** diajukan oleh Clara Anindita Hassari, NIM 1912613024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (kode prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji pada 11 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing 1/Anggota

  
**Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.**  
NIP/NIDN 196302111999031001/ 0011026307

Pembimbing 2/Anggota

  
**Alit ewantari M.Sn.**  
NIP/NIDN 198906132020122013/ 0013068909

Cognate/Anggota

  
**Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.**  
NIP/NIDN 197001062008011017/ 0006017002

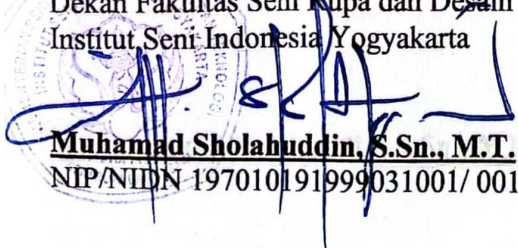
Koordinator Program Studi DKV

  
**Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.**  
NIP/NIDN 199002152019032018/ 0015029006

Ketua Jurusan Desain

  
**Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.**  
NIP/NIDN 197301292005011001/ 0029017304

  
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
**Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.**  
NIP/NIDN 197010191999031001/ 0019107005

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Clara Anindita Hassari

NIM : 1912613024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

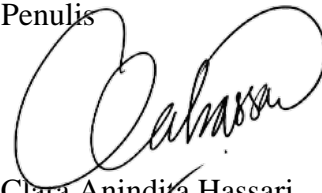
Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **“PERANCANGAN PERMAINAN PAPAN SEBAGAI MEDIA BERSOSIAL KELOMPOK WARAKAWURI LANSIA PWK ST. MONIKA GEREJA MARIA ASSUMPTA CAWAS”** merupakan hasil karya perancang/penulis yang merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Yogyakarta dan tidak pernah di ajukan untuk perolehan gelar kesarjanaan di perguruan tinggi maupun institut manapun, kecuali bagian *Sumber* informasi yang dicantumkan sebagai acuan tata cara dan etika perancangan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat oleh perancang/penulis dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 11 Januari 2025

Penulis



Clara Anindita Hassari

1912613024

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Clara Anindita Hassari  
Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 15 Maret 2001  
NIM : 1912613024  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni Rupa dan Desain  
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **“PERANCANGAN PERMAINAN PAPAN SEBAGAI MEDIA BERSOSIAL KELOMPOK WARAKAWURI LANSIA PWK ST. MONIKA GEREJA MARIA ASSUMPTA CAWAS”** saya berikan kepada UPT Perpustakaan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan karya tersebut ke dalam internet sebagai pembelajaran dan kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin selama mencantumkan nama pengarang. Demikian surat ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa paksaan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, 11 Januari 2025

Penulis



Clara Anindita Hassari

1912613024

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yesus Kristus bahwasanya penulis telah diberikan kekuatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan ini sebagai salah satu syarat kelulusan Strata satu jurusan Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Perancangan yang berjudul “**Perancangan Permainan Papan Sebagai Media Bersosial Kelompok Warakawuri Lansia PWK St. Monika Gereja Maria Assumpta Cawas**” berhasil untuk diselesaikan dalam kurun waktu tiga semester dengan tertatih-tatih. Tugas Akhir Perancangan ini adalah ilmu dari penulis yang sudah diasah selama lima setengah tahun mengemban ilmu di jurusan Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Ilmu yang ada pun diterapkan dalam merancang permainan papan ini yang diharapkan dapat menjadi Solusi dari permasalahan yang ada.



## UCAPAN TERIMA KASIH

Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih untuk pihak-pihak yang sudah berkontribusi dan membantu dalam pembuatan Tugas Akhir Perancangan kali ini. Berkat bantuan dan dukungan tersebut, perancangan kali ini dapat terselesaikan dengan baik dan tanpa masalah:

1. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn, Selaku Rektor ISI Yogyakarta.
2. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD), ISI Yogyakarta
3. Bapak Setya Budi Astanto, M.Sn., MA., Selaku Ketua Jurusan Desain, FSRD, ISI Yogyakarta
4. Ibu Fransisca Sherly Taju, S. Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn., selaku Pembimbing I dan Dosen Wali penulis atas masukan dan saran selama menjalani Tugas Akhir.
6. Ibu Alit Ayu Dewantari, M.Sn., selaku Pembimbing II, atas segala masukan dan saran-sarannya selama menjalani Tugas Akhir.
7. Segenap dosen dan staf pengajar di Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalamannya.
8. Ibu Florentina Untari Wijiningsih, atas ide, saran, masukan, dukungan dari awal hingga akhir proses pengerjaan, terutama dorongan mental yang sangat membantu penulis
9. Almarhum Bapak Yohanes Wahono sebagai inspirasi dan semangat penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir
10. Keluarga saya, kakak dan adik saya yang memberikan dukungan mental
11. Meci, Mumu, Muti, dan Cece dalam memberikan ide dan saran dalam berkarya dan juga menemani dalam masa-masa perancangan Tugas Akhir
12. Oreo yang selalu menemani saya ketika saya sedih ketika mengerjakan

Perancangan ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Kritik dan saran dibutuhkan sebagai perbaikan untuk di masa depan. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi banyak pihak.

Yogyakarta, 11 Januari 2025

Penulis



Clara Anindita Hassari

1912613024





## ABSTRAK

### **Perancangan Permainan Papan Sebagai Media Bersosial Kelompok Warakawuri Lansia PWK St. Monika Gereja Maria Assumpta Cawas**

Oleh:  
**Clara Anindita Hassari**  
**1912613024**

Perancangan ini membahas tentang bagaimana permainan papan dapat menjadi salah satu wadah media hiburan dan bersosial untuk warakawuri lanjut usia di PWK (Perhimpunan Warakawuri Katolik) St. Monika Assumpta Cawas. Permainan papan sendiri dipilih sebagai media perancangan karena papan permainan dapat mencakup menjadi media bermain dan bersosial. Permainan papan dapat memfasilitasi interaksi tatap muka para lansia (lanjut usia) dengan teman sebaya, dan anggota keluarga tanpa harus menggunakan fisik yang berlebihan ataupun melelahkan. Interaksi sosial ini juga dapat meningkatkan kesempatan belajar bersama, dan meningkatkan komunikasi intrapersonal para janda lansia (lanjut usia) dengan lebih menghibur dan menyenangkan.

**Kata kunci** : Permainan Papan, PWK St. Monika, Warakawuri, Gereja Cawas, Lansia



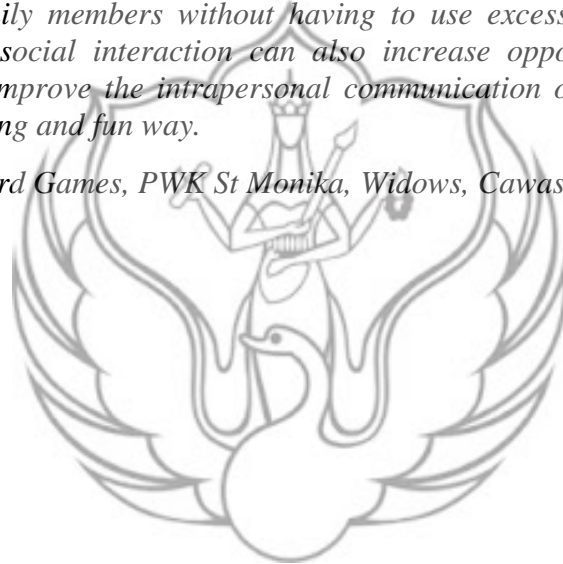
## **ABSTRACT**

### **Designing Board Games as Socializing Medium for Elderly Warakawuri at PWK (Catholic Warakawuri Association) St. Monica Maria Assumpta Cawas Church**

*By:*  
**Clara Anindita Hassari**  
**1912613024**

*This study discusses how board games can be one of the entertainment and social media containers for elderly warakawuri at PWK (Catholic Warakawuri Association) St. Monika Assumpta Cawas. The board game itself was chosen as the design medium because board games can include being a medium for playing and socializing. Board games can facilitate face-to-face interaction of the elderly with peers, and family members without having to use excessive or tiring physical exertion. This social interaction can also increase opportunities for learning together, and improve the intrapersonal communication of elderly widows in a more entertaining and fun way.*

**Keywords:** *Board Games, PWK St Monika, Widows, Cawas Church, Elderly*



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Perancangan .....	4
D. Batasan Lingkup Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan .....	4
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode Perancangan.....	5
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>8</b>
A. Permainan Papan .....	8
1. Pengertian Permainan Papan ( <i>Board Game</i> ) .....	8
2. Sejarah Permainan Papan ( <i>Board Game</i> ) .....	8
3. Jenis-jenis permainan papan .....	10
4. Elemen-Elemen Penting dalam Permainan Papan ( <i>Board Game</i> )... 13	
B. Visual Permainan Papan.....	22
1. Pemahaman Visual Permainan Papan.....	22
2. Elemen Visual pada Permainan Papan .....	22
C. <i>Therapy Game</i> (Permainan Terapi) .....	27
1. Pengertian <i>Therapy</i> (terapi) .....	27
2. Pengertian <i>therapy game</i> (permainan terapi).....	27
D. <i>Reminiscence Therapy</i> .....	28
E. Kesenian pada Lansia Warakawuri .....	28

F. Data Objek Perancangan .....	29
1. PWK St. Monika Gereja Maria Assumpta Cawas Sebagai Organisasi Gereja.....	29
2. Kegiatan PWK St. Monika Gereja Maria Assumpta Cawas .....	30
G. Kajian Tema <i>Holy, Health, dan Happy</i> .....	30
H. Studi Eksisting.....	31
1. <i>Thanks, Sorry, Love, and Farewell</i> (2021).....	31
2. <i>Qwirkle</i> (2021).....	34
3. <i>Stop, Think, and Relax</i> (2022) .....	36
I. Analisis Data .....	39
J. Kesimpulan Analisis Data .....	40
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>41</b>
A. Tujuan Kreatif.....	41
B. Strategi Kreatif.....	41
C. Detail Permainan Papan.....	45
D. Strategi Visual.....	47
<b>BAB IV PROSES DESAIN .....</b>	<b>53</b>
A. Uji Permainan .....	53
B. Logo Permainan Papan.....	55
C. Sketsa <i>Layout</i> Kartu.....	57
D. Data Visual Kartu .....	58
E. Sketsa dan Ilustrasi Kartu Pertanyaan <i>Health, Happy, Holy, dan</i> Kartu Aksi.....	60
F. Desain Final .....	85
H. GSM ( <i>Graphic Standard Manual</i> ).....	99
I. Katalog Pameran.....	106
J. Poster Pameran .....	107
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>108</b>
A. Kesimpulan .....	108
B. Saran .....	109
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>110</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>112</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Komponen board game <i>Thanks, Sorry, Love, and Farewell</i> .....	31
Gambar 2. 2	Komponen board game <i>Thanks, Sorry, Love, and Farewell</i> .....	33
Gambar 2. 3	Isi konten dari kartu <i>board game Thanks, Sorry, Love, and Farewell</i> .....	34
Gambar 2. 4	Logo dan ilustrasi Board Game <i>Qwirkle</i> .....	34
Gambar 2. 5	Balok-balok Board Game <i>Qwirkle</i> .....	36
Gambar 2. 6	Logo dan ilustrasi <i>Board Game Stop, Think, and Relax</i> .....	36
Gambar 2. 7	Komponen dalam <i>Board Game Stop, Think, and Relax</i> .....	38
Gambar 2. 8	Papan Permainan dari <i>Board Game Stop, Think, and Relax</i> .....	38
Gambar 3. 1	Contoh gambar kartun dalam <i>board game Thanks, Sorry, Love, and Farewell board game</i> .....	48
Gambar 3. 2	Balok-balok Board Game <i>Qwirkle</i> .....	49
Gambar 3. 3	Tiga warna mewakili <i>Holy, Health, dan Happy</i> .....	49
Gambar 3. 4	<i>Font Outfit</i> .....	50
Gambar 3. 5	<i>Font Dosis</i> .....	51
Gambar 4.1	Pemilihan font dan layout Font .....	56
Gambar 4.2	Pemilihan font dan layout Font .....	56
Gambar 4.3	Logo akhir Meniti Memori ( <i>Sumber: Clara A. Hassari</i> ) .....	57
Gambar 4.4	Sketsa layout kartu .....	58
Gambar 4.5	Data Visual untuk kartu <i>Health</i> .....	58
Gambar 4.6	Data visual untuk kartu <i>Happy</i> .....	59
Gambar 4.7	Data Visual untuk kartu <i>Holy</i> .....	59
Gambar 4.8	Data visual untuk kartu Aksi .....	60
Gambar 4.9	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Health</i> tentang sayuran.....	60
Gambar 4.10	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Health</i> tentang mual .....	61
Gambar 4.11	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Health</i> tentang alat olahraga.....	61
Gambar 4.12	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Health</i> tentang wajah tersenyum .....	61
Gambar 4.13	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Health</i> tentang jamu .....	62
Gambar 4.14	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Health</i> tentang rasa takut.....	62

Gambar 4.15	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Health</i> tentang Jus buah .....	62
Gambar 4.16	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Health</i> tentang Kesehatan Mental .....	63
Gambar 4.17	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Health</i> tentang Stress .....	63
Gambar 4.18	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Health</i> tentang Penuh Energi.....	63
Gambar 4.19	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Health</i> tentang Pemeriksaan Kesehatan rutin.....	64
Gambar 4.20	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Health</i> tentang makanan tidak sehat....	64
Gambar 4.21	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Health</i> tentang air putih.....	64
Gambar 4.22	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Health</i> tentang mata.....	65
Gambar 4.23	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Health</i> tentang <i>facial</i> wajah.....	65
Gambar 4.24	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Health</i> tentang berat badan.....	65
Gambar 4.25	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Health</i> tentang tulang .....	66
Gambar 4.26	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Health</i> tentang paru-paru.....	66
Gambar 4.27	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Health</i> tentang obat-obatan .....	66
Gambar 4.28	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Health</i> tentang pencernaan .....	67
Gambar 4.29	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Happy</i> tentang polaroid .....	67
Gambar 4.30	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Happy</i> tentang rasa berbunga-bunga ...	67
Gambar 4.31	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Happy</i> tentang radio lawas .....	68
Gambar 4.32	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Happy</i> tentang Nasi Kuning .....	68
Gambar 4.33	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Happy</i> tentang <i>sunrise</i> .....	68
Gambar 4.34	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Happy</i> tentang hobi .....	69
Gambar 4.35	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Happy</i> tentang TV lawas .....	69
Gambar 4.36	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Happy</i> tentang <i>MP3 Player</i> .....	69
Gambar 4.37	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Happy</i> tentang ibu dan anak .....	70
Gambar 4.38	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Happy</i> tentang wajah sedih .....	70
Gambar 4.39	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Happy</i> tentang mengungkapkan rasa sayang .....	70
Gambar 4.40	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Happy</i> tentang terbayang orang lain....	71
Gambar 4.41	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Happy</i> tentang hewan favorit .....	71
Gambar 4.42	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Happy</i> tentang aktor dan aktris.....	71
Gambar 4.43	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Happy</i> tentang suami dan istri.....	72
Gambar 4.44	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Happy</i> tentang medali.....	72

Gambar 4.45	Sketsa dan Ilustrasi Kartu Happy tentang mudik .....	72
Gambar 4.46	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Happy</i> tentang bersantai .....	73
Gambar 4.47	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Happy</i> tentang persahabatan.....	73
Gambar 4.48	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Happy</i> tentang baca buku .....	73
Gambar 4.49	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Holy</i> tentang St. Monika.....	74
Gambar 4.50	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Holy</i> tentang Sakramen Perkawinan ...	74
Gambar 4.51	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Holy</i> tentang Keluarga Kudus Nazaret	74
Gambar 4.52	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Holy</i> tentang pernikahan Katolik.....	75
Gambar 4.53	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Holy</i> tentang Malaikat .....	75
Gambar 4.54	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Holy</i> tentang Berdoa.....	75
Gambar 4.55	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Holy</i> tentang Refleksi hidup.....	76
Gambar 4.56	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Holy</i> tentang memupuk iman .....	76
Gambar 4.57	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Holy</i> tentang lansia Perempuan .....	76
Gambar 4.58	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Holy</i> tentang piala dan Hosti .....	77
Gambar 4.59	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Holy</i> tentang pengakuan dosa.....	77
Gambar 4.60	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Holy</i> tentang perempuan lansia bersedih .....	77
Gambar 4.61	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Holy</i> tentang natal.....	78
Gambar 4.62	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Holy</i> tentang keraguan.....	78
Gambar 4.63	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Holy</i> tentang pengantin Wanita .....	78
Gambar 4.64	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Holy</i> tentang suami dan istri.....	79
Gambar 4.65	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Holy</i> tentang keluarga.....	79
Gambar 4.66	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Holy</i> tentang rumah tangga Katolik ....	79
Gambar 4.67	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Holy</i> tentang mengenalkan Alkitab pada anak.....	80
Gambar 4.68	Sketsa dan Ilustrasi Kartu <i>Holy</i> tentang seorang janda lansia).....	80
Gambar 4.69	Sketsa dan Ilustrasi Kartu aksi tentang bernyanyi.....	80
Gambar 4.70	Sketsa dan Ilustrasi Kartu aksi tentang Alkitab.....	81
Gambar 4.71	Sketsa dan Ilustrasi Kartu aksi tentang bercerita.....	81
Gambar 4.72	Sketsa dan Ilustrasi Kartu aksi tentang bernyanyi sambil bertepuk tangan .....	81
Gambar 4.73	Sketsa dan Ilustrasi Kartu aksi tentang kalender .....	82

Gambar 4.74	Sketsa dan Ilustrasi Kartu aksi tentang melucu .....	82
Gambar 4.75	Sketsa dan Ilustrasi Kartu aksi tentang memuji orang lain .....	82
Gambar 4.76	Sketsa dan Ilustrasi Kartu aksi tentang berpelukan .....	83
Gambar 4.77	Sketsa dan Ilustrasi Kartu aksi tentang bernyanyi.....	83
Gambar 4.78	Sketsa dan Ilustrasi Kartu aksi tentang diam.....	83
Gambar 4.79	Sketsa dan Ilustrasi Kartu aksi tentang buka tutup tangan .....	84
Gambar 4.80	Sketsa dan Ilustrasi Kartu aksi tentang peregangan badan.....	84
Gambar 4.81	Sketsa dan Ilustrasi Kartu aksi tentang menggoyangkan kepala... 84	
Gambar 4.82	Sketsa dan Ilustrasi Kartu aksi tentang memutar pinggang.....	85
Gambar 4.83	Sketsa dan Ilustrasi Kartu aksi tentang berputar .....	85
Gambar 4.84	Sampel bagian depan dan belakang kartu <i>Health, Happy</i> dan, <i>Holy</i> .....	86
Gambar 4.85	Sampel bagian depan dan belakang kartu aksi .....	86
Gambar 4.86	Seluruh kartu <i>Health</i> .....	87
Gambar 4.87	Seluruh kartu <i>Holy</i> .....	88
Gambar 4.88	Seluruh kartu <i>Happy</i> .....	88
Gambar 4.89	Seluruh kartu Aksi.....	89
Gambar 4.90	Papan permainan .....	89
Gambar 4.91	Seluruh pion.....	90
Gambar 4.92	Seluruh gambar tiap sisi dadu.....	90
Gambar 4.93	Sampul <i>rulebook</i> .....	91
Gambar 4.94	Halaman 1 <i>rulebook</i> .....	91
Gambar 4.95	Halaman 2 <i>rulebook</i> .....	92
Gambar 4.96	Halaman 3 <i>rulebook</i> .....	92
Gambar 4.97	Halaman 4 <i>rulebook</i> .....	93
Gambar 4.98	Halaman 4 <i>rulebook</i> .....	93
Gambar 4.99	Halaman 5 <i>rulebook</i> .....	94
Gambar 4.100	Halaman 6 <i>rulebook</i> .....	94
Gambar 4.101	Halaman 7 <i>rulebook</i> .....	95
Gambar 4.102	Sampul belakang <i>rulebook</i> .....	95
Gambar 4.103	Bagian atas kemasan .....	96
Gambar 4.104	Bagian bawah kemasan .....	96



Gambar 4.105 Bagian keliling kemasan .....	97
Gambar 4.106 Tote bag bagian depan dan belakang .....	97
Gambar 4.107 Tumbler .....	98
Gambar 4.108 <i>Bucket Hat</i> .....	98
Gambar 4.109 GSM cover .....	99
Gambar 4.110 Daftar Isi GSM .....	99
Gambar 4.111 GSM Halaman 1 .....	100
Gambar 4.112 GSM Halaman 2 .....	100
Gambar 4.113 GSM Halaman 3 .....	101
Gambar 4.114 GSM Halaman 4 .....	101
Gambar 4.115 GSM Halaman 5 .....	102
Gambar 4.116 GSM Halaman 6 .....	102
Gambar 4.117 GSM Halaman 7 .....	103
Gambar 4.118 GSM Halaman 8 .....	103
Gambar 4.119 GSM Halaman 9 .....	104
Gambar 4.120 GSM Halaman 10 .....	104
Gambar 4.121 GSM Halaman 11 .....	105
Gambar 4.122 GSM Halaman 12 .....	105
Gambar 4.123 Katalog bagian depan .....	106
Gambar 4.124 Katalog bagian belakang .....	106
Gambar 4.125 Poster pameran Tugas Akhir .....	107



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kematian adalah hal mutlak yang akan terjadi pada setiap manusia, seseorang yang meninggal pasti akan meninggalkan sesuatu di dunia, adapun pasangan dan keluarga yang juga ditinggal oleh mereka. Seseorang yang ditinggal akan terus bertambah usia dan mengalami perubahan fisik maupun sosial lingkungannya. Janda lansia (lanjut usia) yang ditinggal mati suami rentan mengalami kesepian. Di saat yang bersamaan, lansia (lanjut usia) juga lebih sulit untuk menjalin relasi akrab baru dengan orang lain dibanding dengan anak muda, kurangnya perhatian dari masyarakat untuk orang tua atau lansia (lanjut usia) juga sangat berpengaruh. Adapun stigma negatif tentang janda yang sangat kental di masyarakat menjadikan janda tidak bebas pergerakannya dalam lingkup sosial dan menjadikan janda lansia (lanjut usia) ini rentan terkena depresi, yang dapat mengakibatkan penurunan kualitas hidup mereka.

Paroki St. Maria Assumpta Cawas yang terletak di Cawas, Klaten memiliki perhimpunan yang menaungi para warakawuri (janda) untuk melakukan kegiatan berkumpul dan bercengkrama bersama sesama anggota. Perhimpunan warakawuri lingkungan St. Monika ini baru berdiri sejak 26 Desember 2022 dan diketuai oleh ibu Harini Ekowati. Perkumpulan warakawuri atau janda St. Monika di paroki Cawas memiliki anggota sebanyak 83 anggota, dengan rentang umur anggota 56-70 tahun. PWK (Perhimpunan Warakawuri Katolik) St. Monika ini sendiri memiliki jadwal pertemuan setiap bulan, mereka akan berkumpul pada hari minggu dan melakukan kegiatan bersama.

Kegiatan yang dilakukan dalam kelompok ini beragam dan masih belum tertata dengan jelas tujuannya, tapi perhimpunan ini menunjukkan adanya visi misi yaitu untuk mengisi kekosongan hari para warakawuri lanjut usia dirumah dengan berkumpul, bercengkrama, bermain bersama dan menjadikan para anggota untuk aktif dalam kegiatan. Kegiatan yang dilakukan oleh warakawuri ini pun tidak terlalu banyak mengandalkan fisik dikarenakan banyaknya

warakawuri lanjut usia yang ada dalam himpunan, terutama untuk anggota yang sudah berusia 60 tahun ke atas.

Kegiatan yang dilakukan biasanya dibuka dengan ibadah singkat lalu diisi dengan *workshop singkat*, seperti bagaimana menyanggul rambut dengan rapi atau cara membungkus risol dengan rapi, terkadang PWK (Perhimpunan Warakawuri Katolik) juga mengadakan senam lansia (lanjut usia) di pelataran gereja. Kendala yang dialami oleh perkumpulan adalah kurangnya kegiatan yang dapat mengisi setiap pertemuan, menjadikan anggota menjadi pasif saat pertemuan sedang berlangsung.

Permainan papan dapat meningkatkan taraf hidup pemainnya dikarenakan dapat meningkatkan fungsi kognitif otak dengan mengasah bagaimana pemain mengingat, berinteraksi, bersiasat, dan membuat strategi dalam bermain. Pengasahan fungsi kognitif dapat dilakukan dengan permainan dan juga bersosialisasi. Seperti pada penelitian yang dilakukan di Taiwan mengenai permainan papan yang dilakukan pada bulan Januari 2021 hingga Juni 2021. Para responden merupakan lansia (lanjut usia) di dua pusat kegiatan masyarakat di Taiwan dengan masa penelitian satu bulan lamanya. Dengan kriteria subjek berupa lansia berumur lebih dari 65 tahun dan berbicara mandarin.

Permainan papan “Empat Tema Kehidupan” dirancang dan dikembangkan oleh tim inovatif dari *National Tainan Junior College of Nursing dan Far East University* pada Januari 2021. Permainan papan ini dirancang untuk mengedukasi masyarakat tentang cara memasukkan tema terima kasih, maaf, cinta, dan perpisahan ke dalam kehidupan mereka. Untuk menarik minat para lansia (lanjut usia), kata-kata pada sampul *board game* tersebut ditulis dalam bahasa Mandarin dengan huruf besar, disertai ilustrasi warna-warni. Dari 100 lansia, ada 92 lansia yang bersedia mengikuti penelitian ini, dari 92 lansia lalu dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok eskperimental dengan jumlah 46 orang dan kelompok control dengan jumlah 45 orang. Dalam penelitian ini, kelompok eksperimen meningkat secara signifikan dibandingkan kelompok kontrol dalam hal komunikasi interpersonal, efikasi diri, dan kesepian pada 3 bulan setelah akhir intervensi. Temuan ini menunjukkan kemanjuran empat tema

permainan papan kehidupan dalam memberikan efek positif terhadap hasil psikososial pada lansia di Taiwan. Sebagian besar peserta dalam kedua kelompok adalah wanita.

Menggunakan permainan papan dapat memfasilitasi interaksi tatap muka dengan teman sebaya, dan anggota keluarga. Interaksi sosial ini dianggap dapat meningkatkan kesempatan belajar bersama, dan meningkatkan komunikasi intrapersonal. Selain itu, bermain permainan dapat membantu lansia mengatasi rasa malu, dan membuat mereka lebih leluasa mengungkapkan apa yang mereka rasakan.

Permainan juga dapat memberikan *reminiscence therapy* dimana para pemain dapat mengenang masa lalu dengan bermain dan hal ini dapat meningkatkan daya fungsi otak. Pembangkitan kenangan akan memberikan impuls pada memori para lansia (lanjut usia) yang mengalami penurunan kognitif, dimana memori tersebut penting untuk proses penyimpanan informasi (impuls sensorik).

Perancangan ini bertujuan untuk membentuk suatu permainan papan yang dapat dimainkan oleh para anggota tanpa perlu banyak menggunakan fisik namun juga tetap dapat menghibur, dapat memenuhi kebutuhan sosialisasi dan dapat menjadi media kontemplasi para lansia. Serta dapat menjadikan para lansia sibuk dengan bermain dan melupakan kekosongan hari yang dialami sejak tinggal sendiri.

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan ilmu tambahan kepada mahasiswa DKV bagaimana mendesain suatu permainan sederhana yang menarik untuk para lansia agar emosi mereka tersalurkan dengan positif, dapat menghilangkan rasa depresi dan kesepian dengan masa tua, yang juga menjadikan sistem kognitif otak mereka tetap sehat dan berjalan dengan normal agar tidak menimbulkan penyakit seperti demensia.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang permainan papan yang dapat dipahami dan dapat dimainkan oleh lansia (lanjut usia) warakawuri dengan visual dan isi konten yang menarik?

## **C. Tujuan Perancangan**

Merancang permainan papan dan media pendukung lainnya yang dapat memberikan sebuah kepuasan secara emosional maupun secara fisik kepada para warakawuri lanjut usia dalam menghabiskan waktu bersama di pertemuan yang diadakan.

## **D. Batasan Lingkup Perancangan**

1. Target hasil rancangan adalah permainan papan yang dapat dimainkan oleh para lansia (lanjut usia) di pertemuan kelompok.
2. Perancangan berfokus pada bagaimana cara bermain, isi konten permainan papan dan beberapa tambahan media cetak seperti sticker, dan poster.

## **E. Manfaat Perancangan**

### **a. Bagi Mahasiswa**

Diharapkan menambah wawasan serta referensi baru dalam membuat karya perancangan, khususnya dalam bentuk permainan papan.

### **b. Bagi Institusi**

Diharapkan menambah *Sumber* referensi serta bacaan dalam bidang DKV khususnya dalam bidang desain permainan.

### **c. Bagi Masyarakat**

Diharapkan dapat memberi kontribusi kepada perkumpulan lansia Janda di gereja St. Maria Assumpta Cawas, Klaten dalam bentuk permainan dengan memberikan dan mendesain suatu permainan papan, agar setiap perkumpulan yang diadakan oleh kelompok tersebut dapat dilewati dengan menyenangkan dan bermanfaat secara emosi maupun Rohani.

## **F. Definisi Operasional**

### **1. Pengumpulan data**

Untuk mendukung perancangan ini, diperlukan sejumlah data pendukung. Cara mengumpulkan data pendukung yang akan digunakan dalam perancangan ini yaitu:

#### **a. Observasi**

Melakukan pengamatan kepada aktivitas warakawuri lansia mengenai aktivitas mereka dalam berkegiatan.

#### **b. Studi Pustaka**

Mengumpulkan data melalui berbagai macam buku seperti dokumen, catatat, literatur yang pernah ada dan memiliki tema yang serupa.

#### **c. Studi visual**

Mengumpulkan data visual yang digunakan sebagai acuan dalam membuat rancangan.

### **2. Analisis data**

Data yang telah didapat lalu dianalisis, metode analisis yang digunakan yaitu analisis 5W+1H. analisis 5W+1H digunakan untuk menganalisis target audiens.

## **G. Metode Perancangan**

### **1. Data yang diperlukan**

#### **a. Data Primer**

Data primer berupa berupa informasi yang didapat dari hasil wawancara dan observasi kegiatan yang dilakukan PWK St. Monika.

#### **b. Data Sekunder**

Data sekunder berupa literatur yang membahas mengenai lansia (lanjut usia) dan bagaimana cara membuat permainan papan yang sederhana dan juga menyenangkan.

## 2. Metode Pengumpulan Data

### a. Data Primer

Didapatkan dari hasil kuesioner ke Anggota kelompok Janda Lansia (lanjut usia) gereja St. Maria Assumpta Cawas.

### b. Data Sekunder

Data sekunder didapatkan melalui studi pustaka berupa buku, jurnal, serta artikel dan media yang ada di internet.

## 3. Instrumen / alat perancangan

a. Observasi dilakukan menggunakan kajian visual dan studi kasus mengenai sedikit Katolisistas dan juga desain yang dapat disesuaikan dengan lansia (lanjut usia).

b. Studi visual dikemas secara singkat padat jelas.

c. Wawancara kepada target audiens

## 4. Metode Analisis Data

Penulisan Perancangan ini dilakukan dengan menggunakan metode kajian pustaka. Metode kajian pustaka merupakan metode pengumpulan data melalui telaah terhadap *Sumber-Sumber* kepustakaan (Mahmud, 2011). Metode kajian pustaka yang dilakukan yakni dengan memanfaatkan *Sumber* dan bahan kepustakaan yang ada baik dari buku atau artikel, maupun laporan hasil penelitian dari penelitian terdahulu. Perancangan ini menggunakan metode analisis data 5W+1H yaitu :

1. *What*, Apa masalah dari perancangan ini?
2. *Who*, Siapa target utama perancangan permainan papan ini?
3. *Where*, Dimana hasil perancangan permainan papan ini akan dipublikasikan?
4. *When*, Kapan hasil perancangan permainan papan ini akan digunakan?
5. *Why*, Mengapa perancangan permainan papan ini perlu dibuat?
6. *How*, Bagaimana merancang permainan papan yang dapat memuat konten secara rohani dan menyenangkan? dan dapat dinikmati oleh para warakawuri lansia?

## Skematika Perancangan

