# ABSTRAK

Annisa Tanjung Widyana, 2023. **Perancangan Aset Desain Grafis Untuk *Board Game* Bertemakan Stunting**. Tugas Akhir, Program Studi Desain Komunikasi Visual (S1), STIKI – MALANG, Pembimbing: Mahendra Wibawa

Kata kunci: *Board Game*, Stunting, Aset Desain

Permasalahan stunting merupakan salah satu permasalahan yang menjadi fokus Pemerintah Indonesia (Rahmadhita, 2020). Menyangkut permasalahan tersebut berbagai usaha pencegahan stunting tengah gencar dilakukan. Let's Play Indonesia merancang board game bertemakan stunting sebagai sarana edukasi penceghan stunting untuk calon orang tua. Dalam merancang sebuah board game dibutuhkan peran seorang desainer grafis untuk membuat aset komponen dari board game tersebut. Perancangan ini menggunakan metode *Desain Thinking*, dimana terdapat lima tahapan didalamnya, yaitu (1) Empathize dengan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan studi dokumen, (2) Define dengan menganalisis data menggunakan metode miles huberman, (3) Ideate karya dengan melakukan brainstorming, (4) Prototype dengan membuat digitalisasi karya, dan (5) Test karya melalui validasi 3 orang ahli. Perancangan ini meliputi pembuatan media utama dari board game tersebut, yaitu kartu dan papan permainan. Kartu dan papan permainan ini memiliki elemen-elemen yang harus terpenuhi, yaitu ilustrasi, ikon, warna, tipografi, dan tatanan *layout* yang kemudian akan diimplementasikan kedalam media yang dirancang*.* Dengan adanya perancangan ini penulis dapat menyelesaikan permasalahan kebutuhan aset desain grafis yang diperlukan oleh Let’s Play Indonesia.

# ABSTRACT

Annisa Tanjung Widyana, 2023. **Designing Graphic Design Assets for a Stunting Themed Board Game**. Final Project, Study Program Visual Communication Design (S1), STIKI – MALANG, Advisor 1 : Mahendra Wibawa

Kata kunci: *Board Game*, *Stunting, Design Asset*

*The problem of stunting is one of the problems that is the focus of the Government of Indonesia (Rahmadhita, 2020). Regarding this problem, various efforts to prevent stunting are being intensively carried out. Let's Play Indonesia designed a board game with the theme of stunting as a means of stunting prevention education for prospective parents. In designing a board game, the role of a graphic designer is needed to create the component assets of the board game. This design uses the Design Thinking method, in which there are five stages in it, namely (1) Empathize by collecting data through interviews, observation, and document study, (2) Define by analyzing data using the miles huberman method, (3) Ideate work by brainstorming, (4) Prototype by digitizing the work, and (5) Test the work through validating 3 experts. This design includes making the main media of the board game, namely cards and board games. These game cards and boards have elements that must be fulfilled, namely illustrations, icons, colors, typography, and layout arrangements which will then be implemented into the designed media. With this design, the author can solve the problem of the need for graphic design assets needed by Let's Play Indonesia.*