

ABSTRAK

Asita Al Fitriyana, 2024. **Perancangan *Board game Hello Fellow: Kevin Sebagai Edukasi Beretika Kepada Tunanetra***. Tugas Akhir, Program Studi Desain Komunikasi Visual (S1), STIKI – MALANG, Pembimbing: Rahmat Kurniawan, S.Pd., M.Pd

Kata kunci: *Board game, Tunanetra, Ilustrasi*

Tunanetra sering kali tidak menatap dan menghadap ke arah lawan bicaranya ketika berkomunikasi, tentu saja hal ini akan menimbulkan kesalahan pemahaman bagi orang awam yang tidak mengerti, karena menatap dan menghadap ke arah lawan bicara merupakan sebuah adab ketika berbicara (Nurmansyah et al., n.d., 2023). Dari hasil wawancara Linda bahwa masyarakat masih belum paham bagaimana etika dalam berinteraksi kepada tunanetra yang baik, sehingga dibutuhkan sosialisasi mengenai hal ini. Let's Play Indonesia merancang *board game Hello Fellow: Kevin* sebagai sarana edukasi untuk masyarakat yang masih belum paham etika dalam berinteraksi kepada tunanetra yang baik. Dalam perancangan *board game* dibutuhkan peran ilustrator dan desain grafis untuk membuat komponen dalam *board game* tersebut. Perancangan ini menggunakan metode *Desain Thinking*, yang terdapat lima tahapan yakni, (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 dan perancangan konsep, (4) Prototype dengan membuat uji coba karya, dan (5) Test karya melalui validasi 3 orang ahli. Perancangan ini melibatkan produksi media utama yakni kartu dan papan permainan. Kartu dan papan permainan ini harus memenuhi unsur-unsur tertentu seperti ilustrasi, simbol, warna, dan tipografi yang kemudian diterjemahkan ke dalam media yang dirancang. Tema ini memungkinkan penulis untuk

menyelesaikan permasalahan desain grafis yang dibutuhkan untuk Let's Play Indonesia.

ABSTRACT

Asita Al Fitriyana, 2024. **Designing Board game Hello Fellow: Kevin as Ethics Education towards the Visually Impaired.** Final Project, Program Visual Communication (S1), STIKI – MALANG, Advisor: Rahmat Kurniawan, S.Pd., M.Pd

Kata kunci: *Board game, Visually Impaired, Illustration.*

Visually impaired people often do not look and face the direction of the interlocutor when communicating, of course this will cause misunderstanding for ordinary people who do not understand, because looking and facing the interlocutor is a manners when talking (Nurmansyah et al., n.d., 2023). From the results of Linda's interview, the community still does not understand how the etiquette in interacting with the visually impaired is good, so socialization on this matter is needed. Let's Play Indonesia designed the board game Hello Fellow: Kevin as an educational tool for people who still do not understand the ethics of interacting with the blind. In designing the board game, the role of illustrators and graphic designers is needed to create components in the board game. This design uses the Design Thinking method, which has five stages, namely, (1) Empathize by collecting data through interviews, observations, and document studies, (2) Define by analyzing data using the Huberman miles method, (3) Ideate the work by brainstorming and designing concepts, (4) Prototype by making a trial work, and (5) Test the work through validation of 3 experts. This design involves the production of the main media that is cards and game boards. These cards and game boards must meet certain elements such as illustrations, symbols, colors, and typography, which are then translated into the designed media. This theme allows the author to solve the problem of graphic design needed for Let's Play Indonesia.