

ABSTRAK

Tugas akhir ini membuat sebuah *Board game* yang bernama sang pemimpin untuk memunculkan nilai-nilai kepemimpinan pada remaja.

Berdasarkan observasi awal diketahui bahwa remaja sudah cukup tahu tentang kepemimpinan tetapi masih belum optimal. Hal tersebut terlihat dari peminatan ekstrakurikuler yang melatih kepemimpinan seperti pramuka, paskibra kurang diminati karena alasan terlalu disiplin dan lain sebagainya, sistem pengajaran di sekolah (seperti diskusi interaktif) belum optimal kepada siswa-siswinya, pengaruh dari kultur budaya asing yang kurang disaring, dan lingkungan serta pemanfaatan teknologi yang kurang baik oleh para remaja yang menyebabkan lunturnya nilai-nilai kepemimpinan seperti kedisiplinan, tanggung jawab dll.

Adapun teori yang digunakan pada perancangan ini yaitu teori *Board Game*, kepemimpinan, remaja, desain komunikasi visual. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan teknik pengumpulan data melalui studi kepustakaan dan studi lapangan (wawancara, observasi dan angket). Dan untuk metode penelitian yang digunakan adalah metode dengan pendekatan desain komunikasi visual.

Diperlukan sebuah solusi media yang tepat untuk memunculkan nilai-nilai kepemimpinan pada remaja. Dengan dibuatnya *Board game* ini, diharapkan dapat memberikan suasana bermain yang menarik dan juga memberikan edukasi secara interaktif sehingga remaja selain mendapatkan kesenangan dalam bermain tetapi dapat mengambil nilai-nilai/pesan yang ada pada permainan *Board game* ini.

Kata Kunci : *board game*, kepemimpinan, remaja, desain komunikasi visual.