

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BOARDGAME BAHAN AJAR PEMBENTUKAN
KARAKTER PELAJAR PANCASILA YANG BERNALAR KRITIS
DAN KREATIF UNTUK ANAK USIA 6-8 TAHUN

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



Diajukan Oleh:

Amaliya Nur Hanani P.K

18052010046

Pembimbing 1:

Masnuna, S.T., M.Sn

Pembimbing 2:

Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

2023

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN BOARDGAME BAHAN AJAR PEMBENTUKAN KARAKTER
PELAJAR PANCASILA YANG BERNALAR KRITIS DAN KREATIF UNTUK
ANAK USIA 6-8 TAHUN**

Disusun Oleh:

AMALIYA NUR HANANI P.K

18052010046

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji

Pada tanggal: 3 Januari 2023

Pembimbing I

Masnuna, S.T., M.Sn

NIP3K. 19840512 2021 212004

Penguji I

Diana Agidatan N., S.T., M.Ds

NIP. 19900611 201803 2001

Pembimbing II

Aditya Rahman Yan, S.P., M.Med.Kom

NIP3K. 19810929 2021 211002

Penguji II

Widyasari, S.T., M.T

NPT. 182 1989 0920 075

**Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
sarjana Desain (S-1)**

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Ibnu Sholichin, S.T., M.T

NIP3K. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN BOARDGAME BAHAN AJAR PEMBENTUKAN
KARAKTER PELAJAR PANCASILA YANG BERNALAR KRITIS
DAN KREATIF UNTUK ANAK USIA 6-8 TAHUN**

Disusun Oleh:

AMALIYA NUR HANANI P.K

18042010046

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji

Pada tanggal: 3 Januari 2023

Pembimbing I

Pembimbing II

Masnuna, S.T., M.Sn

NI PPPK. 19840512.2021.212004

Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom

NIP3K. 198109292021211002

**Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
sarjana Desain (S-1)**

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dyan Agustijn, S.T., M.T

NI PPPK. 19770817.2021.212004

ABSTRAK

Penerapan pemikiran kritis dan kreatif sejak jenjang sekolah dasar, sangat penting dilakukan, mengingat kedua profil karakter tersebut diatas sangat dibutuhkan dalam mewujudkan sumber daya manusia yang siap menghadapi tantangan di era abad ke-21, dengan mengikuti perkembangan era globalisasi dan informasi demi menghadapi era Masyarakat Ekonomi Asia (MEA). Hal-hal ini lah yang belum terbayang oleh kebanyakan peserta didik, Oleh karena itu dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk terbiasa berpikir kritis dan kreatif mulai sejak dini.

Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah perancangan board game bahan ajar untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak usia 6-8 tahun. Jenis penelitian yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif data wawancara dan observasi pada tenaga pengajar di Sekolah Dasar yang berlokasi di Surabaya, dan dijadikan sebagai data primer penelitian yang kemudian digunakan sebagai landasan perancangan.

Dari hasil dari wawancara mendalam dan obsrvasi, disimpulkan bahwa sekolah-sekolah masih kurang mengenal fasilitas alternative pembelajaran untuk anak, sehingga dibutuhkan lebih banyak referensi tentang alternatif bahan ajar. Selain itu, masih ada siswa/i sekolah dasar awal masih kesulitan mempelajari calistung, sehingga dibutuhkan media pembelajaran menyenangkan yang interaktif sekaligus edukatif untuk meningkatkan semangat belajar anak. Dari hal itu maka didapat rumusan *keyword* “Belajar Calistung Melalui Alam”, yang menyesuaikan konsep pembelajaran anak usia awal sekolah, dimana mereka masih anak-anak yang berada dimasa transisi pembelajaran dan memerlukan konsep bermain dan belajar dalam proses pembelajaran mereka, dan diharapkan konsep tematik yang diangkat dalam perancangan ini mampu merangsang minat anak untuk tertarik belajar dan memudahkan mereka menyerap pembelajaran.

Dari konsep tematik alam yang dipilih, tema hutan menjadi konsep utama yang dipilih karena keberagaman objek pembelajaran yang digunakan. Selain itu Teknik visual yang diangkat menggunakan *style* ilustrasi handdrawing dengan karakteristik buku anak sebagai bentuk pendekatan kepada anak-anak.

Kata Kunci: Boardgame; kritis; kreatif

ABSTRACT

The application of critical and creative thinking since the elementary school level is very important, considering the two character profiles mentioned above are very much needed in realizing human resources who are ready to face challenges in the 21st-century era, by following the developments of the era of globalization and information to face the era of the Economic Community. Asia (MEA). These are things that most students have not imagined. Therefore, a learning approach is needed that encourages students to get used to thinking critically and creatively from an early age.

The formulation of the problem raised in this research is the design of a board game teaching material to train critical and creative thinking skills of children aged 6-8 years. The type of research used is a descriptive qualitative analysis of interview data and observations on teaching staff in elementary schools located in Surabaya, and used as research primary data which is then used as a design basis.

From the results of in-depth interviews and observations, it is concluded that schools are still not familiar with alternative learning facilities for children, so more references are needed on alternative teaching materials. In addition, early elementary school students still have difficulty learning calistung, so interactive and educational fun learning media are needed to increase children's enthusiasm for learning. From this, the formulation of the keyword "Belajar Calistung Melalui Alam" is obtained, which adapts the concept of learning for children of early school age, where they are still children who are in the transition period of learning and need the concept of playing and learning in their learning process, and it is hoped that the thematic concept raised in this design is able to stimulate children's interest in learning and make it easier for them to absorb learning.

From the chosen nature thematic concept, the forest theme is the main concept chosen because of the diversity of learning objects used. In addition, the visual technique raised uses a handdrawing illustration style with children's book characteristics as a form of approach to children.

Keywords: Boardgame ; critical ; creative

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya, mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur:

Nama : Amaliya Nur Hanani Putri Kinasih

NPM : 18052010046

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Laporan Tugas Akhir yang saya buat dengan judul "Perancangan Board Game Bahan Ajar Pembentukan Karakter Pelajar Pancasila Yang bernalar Kritis dan Kreatif Untuk Anak Usia 6-8 Tahun":

1. Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
2. Dibuat dan diselesaikan dengan menggunakan data-data tanpa rekayasa untuk pelaksanaan Tugas Akhir. Demikian pernyataan saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan diatas, maka saya bersedia laporan Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 10 Januari 2023



Yang membuat pernyataan,

Amaliya Nur Hanani Putri Kinasih

KATA PENGANTAR

Atas terselesaikannya perancangan Tugas Akhir “Perancangan Board Game bahan ajar Pembentukan Karakter Pelajar Pancasila Yang Bernalar Kritis dan Kreatif Untuk anak Usia 6-8 Tahun”, sebagai syarat kelulusan studi Strata-1 ini, penulis haturkan rasa syukur dan terimakasih, yang utama kepada Allah SWT yang karna kehendaknya telah mengijinkan saya untuk menuntaskan apa yang telah menjadi kewajiban saya. Dengan ter realisasikannya perancangan produk ini, diharapkan pihak-pihak terkait dapat merasakan manfaat dan dampaknya, yakni anak-anak jadi lebih mudah dalam menerima materi pembelajaran calistung di masa transisi dari taman kanak-kanak ke masa sekolah.

Tak lupa juga saya ucapkan terimakasih kepada pihak-pihak lain yang telah mendukung terselesaikannya penyusunan perancangan ini;

1. Orang tua yang memberikan dukungan baik secara langsung maupun tak langsung, dan memberikan bantuan saran serta materi untuk perancangan ini.
2. Ibu Masnuna, S.T., M.Ds sebagai dosen pembimbing dalam setiap proses penulisan laporan hingga perancangan tugas akhir.
3. Bapak Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom, sebagai dosen pembimbing kedua yang membantu dalam editorial penulisan laporan dan jurnal.
4. Bu Aan selaku kesiswaan SDN Klampis Ngasem 1 dan Ustadzah Fita selaku wali murid kelas 1 SDIT Al-Uswah Surabaya, yang bersedia menjadi narasumber seputar kurikulum Pendidikan untuk kelas 1 dan 2 Sekolah Dasar.
5. Teman-teman grub Gasngengbrm; Sabrina, Ines, Adelia, Fidrotul, terutama Yiyis, Mahek, dan Bambang yang menemani setiap waktu-waktu penulis butuh teman untuk refreshing.
6. Yang datang sebagai partner di pertengahan tahun, yang turut memberikan dukungan untuk segera menuntaskan progress tugas akhir dan jurnal, serta membantu memperjuangkan kemerdekaan Papua.
7. Dan saya sendiri, yang telah memaksa diri untuk menyelesaikan perancangan ini, dalam berbagai situasi yang harus dilewati dan dihadapi, dalam berbagai kondisi yang harus dirasakan dan dijalani. Terimakasih.

Akhir kata. Dalam proses penyusunan laporan hingga terselesaikannya perancangan ini, masih banyak aspek yang kurang dan belum sempurna. Masih banyak pula hal-hal yang

luput dari yang penulis harapkan. Meski demikian, penulis harap bagaimanapun hasil yang telah diperjuangkan, semoga dappat diambil hikmah dan menjadi manfaat.

Surabaya, 14 Januari 2023

Amaliya Nur Hanani P.K

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
PERNYATAAN ORISINALITAS	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Batasan Masalah	6
1.5 Tujuan	7
1.6 Manfaat	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING.....	8
2.1 Tinjauan Tentang Permainan	8
2.1.2 Manfaat Bermain.....	8
2.1.3 Karakteristik Permainan.....	10
2.1.4 Esensi Bermain.....	10
2.1.5 Bentuk Bermain.....	11
2.2 Board Game	13
2.2.1 Definisi Board Game.....	13

2.2.2.	Manfaat Board Game	13
2.2.3.	Macam-Macam Board Game	14
2.2.4.	Komponen Board Game.....	15
2.3.	Desain Komunikasi Visual	19
2.3.1.	Definisi Desain Komunikasi Visual	19
2.3.2.	Warna	19
2.3.3.	Ilustrasi	22
2.3.4.	Tipografi.....	25
2.3.5.	<i>Layout</i>	27
2.4.	Pendidikan Sekolah Awal	28
2.5.	Studi Eksisting	29
2.5.1.	Studi Eksisting Produk.....	29
2.5.2.	Studi Kompetitor	34
2.5.3.	Studi Komparator	38
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN		46
3.1	Definisi <i>Operasional</i> Judul	46
3.1.1.	Definisi <i>Board Game</i>	46
3.1.2.	Definisi Berpikir Kritis dan Kreatif.....	46
3.1.3.	Definisi Anak-Anak 6-8 Tahun.....	47
3.2.	Target Perancangan.....	47
3.3.	Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.3.1.	Data Primer	47
3.3.2.	Data Sekunder	48
3.4.	Teknik Sampling	48
3.4.1.	Populasi (Target Segmen)	48
3.4.2.	Sampel.....	49
3.5.	Tahap Perancangan	49
3.6.	Teknik Analisis Data	51
3.7.	Alur Perancangan.....	52
BAB IV ANALISA DATA		53
4.1.	Analisis Deskriptif Data Wawancara.....	53

4.2.	Analisis Data Observasi.....	55
4.3.	<i>Consumer Insight</i>	56
4.4.	Sintesa Data.....	57
4.5.	<i>Unique Selling Point</i>	58
BAB V KONSEP DESAIN.....		59
5.1.	Perumusan Konsep.....	59
5.2.	Makna Denotatif.....	60
5.3.	Makna Konotatif.....	60
5.4.	Konsep Verbal.....	60
5.4.1.	Judul Board Game.....	60
5.4.2.	Gaya Bahasa.....	61
5.4.3.	Peraturan Permainan.....	61
5.4.4.	Deskripsi Konten.....	62
5.4.5.	Pesan Moral.....	63
5.5.	Konsep Visual.....	63
5.5.2.	Tipografi.....	64
5.5.3.	Warna.....	66
5.5.4.	Kemasan.....	66
5.5.5.	<i>Board</i>	67
5.5.6.	<i>Tiles</i>	67
5.5.7.	Kartu Alfabet.....	68
5.6.	Konsep Media.....	68
5.6.1.	Media Utama.....	68
5.6.2.	Media Pendukung.....	69
5.7.	Studi Visual / <i>Rough Design</i>	70
5.7.1	Alternatif Karakter.....	71
5.7.2.	Tipografi.....	73
5.7.3.	Kartu Soal.....	76
5.7.4.	Kartu Alfabet.....	78
5.7.5.	Papan Utama.....	78
5.7.6.	Kemasan.....	79

BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN	81
6.1 Media Utama.....	81
6.1.1 Papan Permaian	81
6.1.2 Kemasan Permainan	82
6.1.3 Pion Karakter.....	82
6.1.4 Kartu soal	83
6.1.5 Kartu alfabet.....	83
6.1.6 Poin Apel.....	84
6.1.7 Spidol	84
6.1.8 Buku Paduan	85
6.2 Media Pendukung	85
6.2.1 Botol minum.....	86
6.2.2 Tempat Pensil.....	86
6.2.3 <i>Tote bag</i>	87
6.2.4 <i>Bucket Hat</i>	87
6.2.5 Stiker set.....	88
6.2.6 Stiker Magnet	88
6.2.7 Gantungan Kunci.....	89
6.3 Biaya Produksi	89
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN	92
7.1 Kesimpulan	92
7.2 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Papan utama dan Modular	16
Gambar 2. 2 Kartu Permainan	16
Gambar 2. 3 Petak permainan	17
Gambar 2. 4 Pion permainan	17
Gambar 2. 5 dadu	18
Gambar 2. 6 Token Permainan	18
Gambar 2. 7 buku paduan.....	19
Gambar 2. 8 Komponen warna primer, sekunder, tersier.....	20
Gambar 2. 9 Warna Netral.....	20
Gambar 2. 10 lukisan naturalis	22
Gambar 2. 11 ilustrasi dekoratif	23
Gambar 2. 12 ilustrasi kartun	23
Gambar 2. 13 ilustrasi karikatur	24
Gambar 2. 14 ilustrasi khayalan	24
Gambar 2. 15 Contoh huruf old style, tradisional, modern, slab serif, sans serif.....	26
Gambar 2. 16 Preview font Sassoon Infant	27
Gambar 2. 17 Layout papan utama terinspirasi dari bentuk pulau	28
Gambar 2. 18 Buku Tematik Kelas 1	29
Gambar 2. 19 Isi Buku Tematik	32
Gambar 2. 20 Isi buku pelajaran Tematik	33
Gambar 2. 21 isi buku peajaran Tematik	34
Gambar 2. 22 Kemasan Permainan Math Cat	35
Gambar 2. 23 Kartu Permainan Math Cat	36
Gambar 2. 24 Buku Panduan Math Cat.....	37
Gambar 2. 25 Kemasan Board Game Anak Sholeh	39
Gambar 2. 26 Komponen Permainan Board Game Anak Sholeh	40
Gambar 2. 27 Kartu Aksi.....	41
Gambar 2. 28 Kartu Tantangan	41
Gambar 2. 29 Token Kebaikan.....	41
Gambar 2. 30 Pion Karakter	42
Gambar 3. 1 Alur Perancangan.....	52
Gambar 4. 1 Wawancara dengan Bu Aan.....	54

Gambar 4. 2 Wawancara Dengan Ustadzah Fita.....	55
Gambar 4. 3 APE di SDN Klampis Ngasem 1	56
Gambar 4. 4 Board game pembelajaran di SDIT Al-Uswah.....	56
Gambar 5. 1 Keyword	59
Gambar 5. 2 <i>style</i> proporsi karakter.....	64
Gambar 5. 3 <i>Style</i> pewarnaan	64
Gambar 5. 4 acuan tipografi	65
Gambar 5. 5 font sub judul	65
Gambar 5. 6 font <i>body text</i>	66
Gambar 5. 7 Warna acuan untuk perancangan <i>board game</i>	66
Gambar 5. 8 model kemasan	67
Gambar 5. 9 gambaran model <i>puzzle board</i>	67
Gambar 5. 10 visual mekanisme petak permainan	68
Gambar 5. 11 contoh visual kartu alfabet.....	68
Gambar 5. 12 Karakteristik karakter hewan	71
Gambar 5. 13 Studi karakter hewan	71
Gambar 5. 14 Alternatif proporsi dan style karakter	72
Gambar 5. 15 alternatif karakter terpilih dan sketsa seluruh karakter.....	72
Gambar 5. 16 alternatif dan studi pewarnaan	73
Gambar 5. 17 Style karakter dan Pewarnaan terpilih	73
Gambar 5. 18 acuan visual judul buku anak.....	73
Gambar 5. 19 Alternatif tipografi judul.....	74
Gambar 5. 20 Logo game stardew valley	74
Gambar 5. 21 alternatif komprehensif tipografi judul.....	75
Gambar 5. 22 tipografi judul terpilih.....	75
Gambar 5. 23 konsep kartu soal board game.....	76
Gambar 5. 24 Alternatif sketsa kartu pertanyaan depan dan belakang	76
Gambar 5. 25 alternatif komprehensif kartu pertanyaan depan dan belakang	77
Gambar 5. 26 alternatif terpilih kartu soal.....	77
Gambar 5. 27 Alternatif sketsa kartu alfabet	78
Gambar 5. 28 Sketsa alternatif papan utama permainan	79
Gambar 5. 29 Desain final papan utama.....	79

Gambar 5. 30 Alternatif sketsa cover kemasan	80
Gambar 5. 31 final desain cover kemasan	80

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Cover Buku Tematik	30
Tabel 2. 2 Analisis Isi Buku Tematik	32
Tabel 2. 3 Analisis Kemasan Math Cat	35
Tabel 2. 4 Analisis Pendukung Permainan	37
Tabel 2. 6 Analisis Kemasan <i>Board Game</i> Anak Sholeh.....	39
Tabel 2. 7 Analisis Papan Permainan <i>board game</i> Anak Sholeh	42
Tabel 2. 8 Analisis komponen permainan	43