

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BOARD GAME TENTANG ALAT MUSIK
TRADISIONAL JAWA TIMUR UNTUK ANAK USIA 8-10 TAHUN
DI SD MUHAMMADIYAH 1 SIDOARJO

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana (S-1)



Diajukan Oleh:

PRASASTI CITRA PUTRI PRIMA
19052010006

Pembimbing 1:

Aileena Solicitor Costa Rica El Chidtian, S.T., M.Ds

Pembimbing 2:

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

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
TA.2022/2023

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN BOARD GAME TENTANG ALAT MUSIK
TRADISIONAL JAWA TIMUR UNTUK ANAK USIA 8-10 TAHUN DI
SD MUHAMMADIYAH 1 SIDOARJO

Disusun oleh:

PRASASTI CITRA PUTRI PRIMA

19052010006

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal: 24 Mei 2023

Pembimbing I

Pembimbing II

Aileena Solicitor C. R. E. C., S.T., M.Ds

NPT. 182 19870119 076

Aditva Rahman Y. S.T., M.Med.Kom,

NIP3K. 198109292021211002

Penguji I

Penguji II

Dr(c) Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn

NIP. 19851106 201903 1002

Restu Ismovo Aji, S.Sn., M.A

NPT. 20119850106174

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

NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN BOARD GAME TENTANG ALAT MUSIK
TRADISIONAL JAWA TIMUR UNTUK ANAK USIA 8-10 TAHUN DI
SD MUHAMMADIYAH 1 SIDOARJO

Disusun oleh:

PRASASTI CITRA PUTRI PRIMA


19052010006

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal: 24 Mei 2023

Pembimbing I

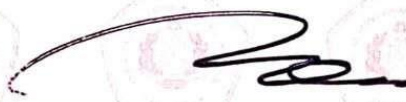
Pembimbing II


Aileena Solicitor C. R. E. C., S.T., M.Ds
NPT. 182 19870119 076


Aditya Rahman Y. 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


Masnuna, S.T., M.Sn
NIP3K. 19840512 2021 212004

ABSTRAK

Indonesia adalah negeri dengan keberagaman seni dan budaya yang melimpah. Sebagai warga negara Indonesia, sudah menjadi kewajiban untuk mampu menghargai, melestarikan, dan mencintai budaya yang ada di negeri ini. Salah satu budaya yang dimiliki Indonesia adalah alat musik. Di berbagai belahan Indonesia, mulai dari Sabang sampai Merauke, memiliki alat musik khas tersendiri. Namun, perkembangan globalisasi yang pesat saat ini berpengaruh terhadap pemuda dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam bidang kebudayaan. Kemudahan dalam mengakses tentang kebudayaan asing menyebabkan masuknya kebudayaan barat ke Indonesia memiliki pengaruh besar melalui berkembangnya media elektronik saat ini, sehingga mulai mengubah pola pikir dan perilaku masyarakat Indonesia. Pentingnya menanamkan rasa cinta tanah air sejak dini akan terlihat saat anak sudah beranjak dewasa. Orang tua setidaknya membimbing anak untuk mendapat pendidikan yang cukup dan layak sedari dini mungkin. Tentunya untuk media pembelajaran disesuaikan dengan karakter anak-anak agar informasi dapat tersampaikan. Perlu adanya pembelajaran interaktif yang bersifat fun dan memberikan pengalaman yang menyenangkan dalam penyampaian penerimaan informasi dengan tidak menggurui. Adanya board game ini akan membantu orang tua atau guru untuk memperkenalkan keragaman yang dimiliki Indonesia sehingga anak bisa bermain sekaligus belajar dan menanamkan generasi muda bangsa untuk lebih mencintai, menghargai dan melestarikan keragaman budaya Indonesia, terutama pada alat musik tradisional.

Perancangan ini menggunakan metode *design thinking* yang melalui beberapa tahapan dengan melalui wawancara, observasi, dan kuisioner. Kemudian menganalisis hasil data yang telah diperoleh.

Data yang telah diperoleh, kemudian dianalisis sehingga ditemukan *keyword* “*Understanding, Traditional and Fun*”. *Keyword* ini digunakan sebagai acuan dalam perancangan pembuatan konsep verbal maupun konsep visual. Perancangan *board game* ini bertujuan untuk mengenalkan salah satu kebudayaan Indonesia, yaitu alat musik tradisional Jawa Timur dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan

Kata Kunci : *Board game*, Budaya Indonesia, Alat musik, Anak-anak

ABSTRACT

Indonesia is a country with an abundance of artistic and cultural diversity. As an Indonesian citizen, it is an obligation to be able to appreciate, preserve, and love the culture that exists in this country. One of the cultures that Indonesia has is musical instruments. In various parts of Indonesia, from Sabang to Merauke, they have their own distinctive musical instruments. However, the current rapid development of globalization affects youth in everyday life, especially in the field of culture. The ease of accessing foreign culture has caused the entry of western culture into Indonesia to have a major influence through the current development of electronic media, so that it has begun to change the mindset and behavior of Indonesian people. The importance of instilling a sense of love for the motherland from an early age will be seen when the child grows up. Parents should at least guide their children to get adequate and proper education as early as possible. Of course, the learning media is adapted to the character of the children so that information can be conveyed. There needs to be interactive learning that is fun and provides a pleasant experience in conveying the reception of information without being patronizing. The existence of this board game will help parents or teachers to introduce the diversity that Indonesia has so that children can play and learn at the same time and instill in the nation's younger generation to love, appreciate and preserve the diversity of Indonesian culture, especially in traditional musical instruments.

This design uses the design thinking method which goes through several stages through interviews, observations, and questionnaires. Then analyze the results of the data that has been obtained.

The data that has been obtained is then analyzed so that the keywords "Understanding, Traditional and Fun" are found. This keyword is used as a reference in designing verbal and visual concepts. The design of this board game aims to introduce one of Indonesian culture, namely East Javanese traditional musical instruments with a fun and not boring learning atmosphere.

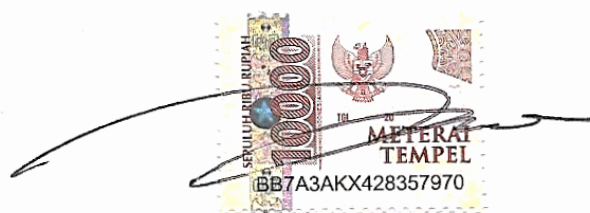
Keywords : *Board game, Indonesian culture, Musical instruments, Children*

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, dalam naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Sidoarjo, 24 Mei 2023



Prasasti Citra Putri Prima

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena dengan rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “**Perancangan *Board Game* Tentang Alat Musik Tradisional Jawa Timur Untuk Anak Usia 8-10 Tahun Di SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo**” dengan baik. Perancangan *board game* edukasi ini bertujuan untuk mengenalkan salah satu kebudayaan yang dimiliki Indonesia, yaitu alat musik tradisional Jawa Timur kepada anak-anak sebagai upaya pelestarian dengan menanamkan rasa cinta tanah air sedini mungkin.

Selama proses penulisan laporan ini, terdapat pihak-pihak yang telah membantu dan memberi dukungan sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik. Pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW
2. Kepada orang tua serta kakak saya yang selalu mendoakan dan mendukung saya
3. Kepada ibu Aileena Solicitor C.R.E.C., S.T., M.Ds. selaku pembimbing pertama yang telah banyak memberikan evaluasi dan saran dalam laporan perancangan ini hingga selesai
4. Kepada bapak Aditya Rahman Yani, M.Med.Kom S.T selaku pembimbing kedua yang telah banyak memberikan evaluasi dan saran dalam laporan perancangan ini hingga selesai
5. Kepada bapak Dr(c) Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn selaku penguji pertama yang telah memberikan saran dalam laporan perancangan ini
6. Kepada bapak Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A selaku penguji kedua yang telah memberikan saran dalam laporan perancangan ini
7. Kepada SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo yang telah membantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan dalam laporan perancangan ini
8. Kepada seluruh narasumber yang telah membantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan dalam laporan perancangan ini
9. Kepada seluruh dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah mendidik saya selama perkuliahan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan perancangan ini
10. Kepada Yuris, Rindy, Wafy, dan Salcan selaku teman satu bimbingan yang saling memberi dukungan selama penyelesaian laporan perancangan ini

11. Kepada Andika Putra Fajar yang telah banyak membantu, menemani, mendukung dan memberi support selama pengerjaan laporan perancangan ini
12. Kepada Latifiara Zahra Auly yang telah membantu, mendukung dan memberi support selama pengerjaan laporan perancangan ini
13. Kepada teman-teman DAMNKEV'19 yang saling memberi semangat satu sama lain
14. Kepada semua member BTS karena lagu-lagunya selalu menjadi penyemangat dalam mengerjakan laporan ini
15. *Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for doing all this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting.*

Penulis menyadari bahwa laporan perancangan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka pada saran dan masukan yang membangun. Semoga laporan perancangan ini dapat memberikan manfaat untuk seluruh pembaca.

Sidoarjo, 24 Mei 2023

Prasasti Citra Putri Prima

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Batasan Masalah	5
1.5 Tujuan Perancangan.....	5
1.6 Manfaat Perancangan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING	6
2.1 Landasan Teori	6
2.1.1 <i>Game</i> /Permainan.....	6
2.1.2 <i>Board Game</i>	6
2.1.2.1 Kategori <i>Board Game</i>	7
2.1.2.2 Komponen Board Game	10
2.1.2.3 Material.....	14
2.1.3 Desain Komunikasi Visual.....	15
2.1.3.1 Ilustrasi	16
2.1.3.2 Warna	17
2.1.3.3 Tipografi	20
2.1.3.4 <i>Layout</i>	21
2.1.4 Permainan pada anak-anak.....	24
2.1.5 Pembelajaran usia 8-10 tahun	24
2.1.6 Alat musik tradisional	26
2.1.7 Jawa Timur.....	26
2.2 Studi Eksisting	27

2.2.1	<i>Cover</i>	28
2.2.2	Isi Komik.....	29
2.3	Studi Komparator.....	31
2.3.1	Kemasan Permainan.....	31
2.3.2	Papan Permainan.....	33
2.3.3	Elemen Pendukung Permainan	34
BAB III METODOLOGI DESAIN		35
3.1	Definisi Operasional Judul.....	35
3.1.1	Definisi <i>Board Game</i>	35
3.1.2	Definisi Alat Musik Tradisional	35
3.1.3	Definisi Anak-Anak 8-10 Tahun.....	35
3.2	Target Perancangan.....	36
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.3.1	Data Primer.....	36
3.3.2	Data Sekunder	37
3.4	Teknik Sampling.....	38
3.4.1	Populasi (Target Segmentasi).....	38
3.4.2	Sampel.....	39
3.5	Tahap Perancangan	39
3.6	Teknik Analisis Data	41
3.7	Alur Berfikir	42
BAB IV ANALISIS DATA		43
4.1	Analisa Data.....	43
4.1.1	Analisis Hasil Wawancara	43
4.1.2	Analisis Hasil Kuisisioner	47
4.1.3	Analisis Hasil Observasi	51
4.2	Analisis <i>Design Thinking</i>	52
4.2.1	<i>Empathize</i>	52
4.2.2	<i>Define</i>	53
4.2.3	<i>Ideate</i>	54
4.2.4	<i>Prototype</i>	54
4.2.5	<i>Testing</i>	55

4.3	<i>Customer Insight</i>	55
4.4	<i>Consumer Journey</i> dan <i>Point of Contact</i>	56
4.4.1	<i>Consumer Journey</i>	56
4.4.2	<i>Point of Contact</i>	57
4.5	Sintesa Data	58
4.6	<i>Unique Selling Point</i>	58
BAB V KONSEP PERANCANGAN		59
5.1	Perumusan Masalah (<i>Keyword</i>)	59
5.2	Definisi <i>Keyword</i>	60
5.2.1	<i>What to Say</i>	60
5.2.2	<i>How to Say</i>	60
5.2.3	Makna Denotatif	60
5.2.4	Makna Konotatif	61
5.3	Konsep Verbal	61
5.3.1	Judul <i>Board Game</i>	61
5.3.2	Bahasa Komunikasi.....	61
5.3.3	Peraturan Permainan (<i>Game Play</i>).....	61
5.3.4	Deskripsi Konten.....	63
5.3.5	Pesan Moral.....	63
5.3	Konsep Visual.....	63
5.3.1	Gaya Visual.....	63
5.3.2	Tipografi.....	64
5.3.3	Warna	65
5.3.4	<i>Board</i>	66
5.3.5	Potongan <i>Puzzle</i>	66
5.3.6	Kartu Pilihan	67
5.3.7	Kemasan.....	67
5.3.8	Buku Panduan	68
5.4	Konsep Media	68
5.4.1	Media Utama.....	68
5.4.1	Media Pendukung	68

BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN.....	72
6.1 Media Utama.....	72
6.1.1 Pion	72
6.1.2 Logo	73
6.1.3 Papan Permainan.....	74
6.1.4 Kartu.....	76
6.1.5 Puzzle	76
6.1.6 Buku Panduan	77
6.1.7 Kemasan.....	77
6.2 Media Pendamping.....	77
6.2.1 Tas Serut	77
6.2.2 Botol Minum	78
6.2.3 Gantungan Kunci	78
6.2.4 Stiker	78
6.2.5 Notes	79
6.2.6 Tempat pensil.....	79
6.3 Biaya Produksi	79
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>classic board game</i>	7
Gambar 2.2 Contoh <i>euro-style games</i>	8
Gambar 2.3 Contoh <i>deck-building game</i>	8
Gambar 2.4 Contoh <i>abstract strategy game</i>	9
Gambar 2.5 Contoh <i>strategy game</i>	9
Gambar 2.6 Contoh <i>card-based strategy game</i>	10
Gambar 2.7 <i>Board game</i> monopoli.....	10
Gambar 2.8 Komponen kartu dalam <i>game</i> Sushi go!	11
Gambar 2.9 <i>Tile</i> dalam <i>game</i> Carcassome.....	11
Gambar 2.10 Pion/Bidak dalam <i>game</i> Blood Rage	12
Gambar 2.11 Dadu dalam <i>game</i> BANG! The Dice Game.....	12
Gambar 2.12 <i>Rulebook</i> dalam <i>game</i> Gloomhaven	13
Gambar 2.13 Kemasan <i>board game</i>	13
Gambar 2.14 Kemasan <i>board game</i>	14
Gambar 2.15 Material duplex	14
Gambar 2.16 Material MDF	15
Gambar 2.17 Material akrilik.....	15
Gambar 2.18 Ilustrasi modern.....	17
Gambar 2.19 Warna	18
Gambar 2.20 Warna Primer	18
Gambar 2.21 Warna Sekunder	19
Gambar 2.22 Warna Tersier.....	19
Gambar 2.23 Warna Netral	20
Gambar 2.24 Cover <i>game</i> edukasi	20
Gambar 2.25 <i>Sequence</i> (Urutan).....	22
Gambar 2.26 <i>Emphasis</i> (Penekanan)	22
Gambar 2.27 <i>Balance</i> (Keseimbangan)	23
Gambar 2.28 <i>Unity</i> (Kesatuan)	23
Gambar 2.36 Provinsi Jawa Timur	27
Gambar 2.37 Cover depan komik ‘Belajar dan Bermain Alat Musik’	28
Gambar 2.38 Cover belakang komik ‘Belajar dan Bermain Alat Musik’	28
Gambar 2.39 Isi komik ‘Belajar dan Bermain Alat Musik’ alat musik modern.....	29

Gambar 2.40 Isi komik ‘Belajar dan Bermain Alat Musik’ alat musik tradisional	30
Gambar 2.41 Kemasan <i>board game</i> Bhinneka	31
Gambar 2.42 Ilustrasi kartu <i>board game</i> Bhinneka	31
Gambar 2.43 Kemasan <i>board game</i> Bhinneka	31
Gambar 2.44 Papan permainan <i>board game</i> Bhinneka.....	33
Gambar 2.45 Elemen pendukung <i>board game</i> Bhinneka	34
Gambar 4.1 Wawancara Guru Seni Budaya	43
Gambar 4.2 Wawancara Ahli <i>Board Game</i>	44
Gambar 4.3 Wawancara Psikolog Anak	45
Gambar 4.4 Hasil <i>Google Form</i>	47
Gambar 4.5 Hasil <i>Google Form</i>	48
Gambar 4.6 Hasil <i>Google Form</i>	48
Gambar 4.7 Hasil <i>Google Form</i>	49
Gambar 4.8 Hasil <i>Google Form</i>	49
Gambar 4.9 Hasil <i>Google Form</i>	50
Gambar 4.10 Hasil <i>Google Form</i>	50
Gambar 4.4 Observasi.....	51
Gambar 4.5 Observasi.....	51
Gambar 4.5 Observasi.....	52
Gambar 4.6 <i>Testing</i>	55
Gambar 4.7 Salah satu siswa.....	56
Gambar 5.1 <i>Keyword</i>	59
Gambar 5.2 Gaya visual sesuai pilihan angket	63
Gambar 5.3 Cover depan <i>board game</i> Bam-Bam Race.....	64
Gambar 5.3 Tipografi judul	64
Gambar 5.5 Tipografi judul	65
Gambar 5.6 Warna yang akan digunakan dalam perancangan <i>board game</i>	65
Gambar 5.7 Warna yang akan digunakan dalam perancangan <i>board game</i>	66
Gambar 5.8 <i>Board game</i> monopoli.....	66
Gambar 5.9 Potongan puzzle	67
Gambar 5.10 Potongan puzzle	67
Gambar 5.11 Stiker magnet	69
Gambar 5.13 Gantungan kunci	69

Gambar 5.14 Tas serut	70
Gambar 5.15 Botol minum	70
Gambar 5.17 Kotak pensil	71
Gambar 6.1 Desain alternatif pion	72
Gambar 6.2 Kuisisioner alternatif desain pion	72
Gambar 6.3 Desain pion terpilih.....	72
Gambar 6.4 Validasi kepada ilustrator <i>boardgame</i>	73
Gambar 6.5 Alternatif logo	73
Gambar 6.6 Kuisisioner alternatif desain logo	74
Gambar 6.7 Desain logo	74
Gambar 6.5 Alternatif desain papan permainan.....	74
Gambar 6.6 Kuisisioner alternatif desain pion	75
Gambar 6.7 Desain papan permainan terpilih.....	75
Gambar 6.8 Desain kartu	76
Gambar 6.8 Desain <i>puzzle</i>	76
Gambar 6.9 Desain buku panduan	77
Gambar 6.10 Desain kemasan.....	77
Gambar 6.11 Desain tas serut	77
Gambar 6.12 Desain botol minum	78
Gambar 6.13 Desain gantungan kunci	78
Gambar 6.14 Desain stiker.....	78
Gambar 6.15 Desain notes	79
Gambar 6.16 Desain tempat pensil	79

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis cover komik ‘Belajar dan Bermain Alat Musik’	28
Tabel 2.2 Analisis isi komik ‘Belajar dan Bermain Alat Musik’	30
Tabel 2.3 Analisis kemasan kartu Bhinneka.....	322
Tabel 2.4 Analisis papan permainan Bhinneka.....	33
Tabel 2.5 Analisis papan permainan Bhinneka.....	34
Tabel 4.1 Tabel <i>Consumer Journey</i>	56