

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKASI PERKEMBANGAN KOGNITIF
ANAK PADA JENJANG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) PADA
USIA 3-4 TAHUN

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

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



Diajukan oleh:

SATRIANSYAH AKHLAQL KARIMA

1554010039

Dosen Pembimbing:

Widyasari, S.T., M.T

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2020

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BOARD GAME EDUKATIF PERKEMBANGAN
KOGNITIF ANAK PADA JENANG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)
PADA USIA 3-4 TAHUN**

Disusun Oleh:

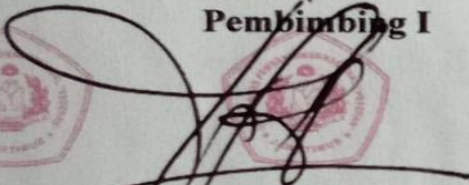
SATRIANSYAH AKHLAQL KARIMA

1554010039

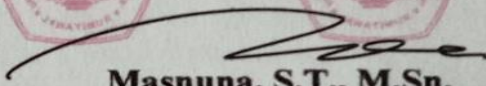
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 04 Januari 2021

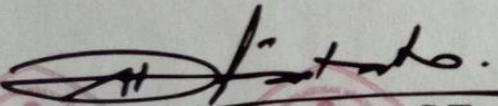
Pembimbing I


Widiasari, S.T., M.T.
NPT. 182 19890920 075

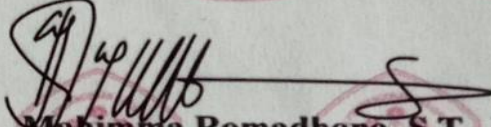
Penguji I


Masnuna, S.T., M.Sn.
NPT. 3 8405 10 0307 1

Pembimbing II


Aphiel Tri Artanto, S.T., M.Sn.
NPT. 171 19840609 033

Penguji II


Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.
NIP. 19880428 201803 2001

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar sarjana (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain


Dr. Ir. Wanti Mindari, M.P.
NIP. 19631208 199003 1 001

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di 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).

Surabaya, 04 Januari 2021



Satriansyah Akhlaqul Karima

ABSTRAK

Kecerdasan kognitif merupakan salah satu perkembangan yang harus dikembangkan oleh anak sedini mungkin. Anak yang mengembangkan kecerdasan kognitif saat dini akan membuat dirinya bisa mempelajari segala hal untuk proses menuju kedewasaan. Salah satu upaya dalam mengembangkan kecerdasan kognitif paling efektif adalah melalui perangsangan visual dengan cara yang menyenangkan. Rencana solusi perancang adalah dengan merancang sebuah *board game* edukatif dan menyenangkan untuk anak usia dini. Metode penelitian yang perancang lakukan adalah melakukan pendekatan kualitatif wawancara mendalam dan studi lapangan. Dari pendekatan ini disimpulkan bahwa penggunaan media *board game* ini sangat efektif untuk anak usia dini untuk belajar lebih menyenangkan dan interaktif. Diharapkan dengan adanya perancangan dapat membantu sekolah PAUD dan juga orang tua untuk membimbing anak-anak mereka dengan lebih efektif.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Board Game, Kecerdasan, Kognitif, Orang Tua, PAUD

ABSTRAC

Cognitive intelligence is a development that must be developed by children as early as possible. Children who develop cognitive intelligence at an early age will allow themselves to learn all kinds of things for the process of maturing. One of the most effective attempts to develop intelligence is through visual stimulation in a fun way. The design solution plan is with an educational and fun board game for early childhood. The research method used is conducting in-depth interviews and field studies. From this approach, it can be concluded that the use of board game media is very effective for early childhood to make learning more fun and interactive. It is hoped that the design can help early childhood education programs schools and also parents to guide their children more effectively.

Keywords: Board Game, Early Childhood Education Programs, Early Childhood, Intelligence Cognitive, Parents

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT. Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunianya sehingga laporan “Perancangan Board Game Edukasi Kecerdasan Kognitif Anak pada Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada Usia 3-4 Tahun” dapat terselesaikan dengan baik. Laporan ini merupakan gambaran informasi tentang bagaimana mengembangkan kecerdasan kognitif anak melalui media permainan *board game* yang interaktif. Diharapkan dengan membaca buku ini dapat memberikan ketertarikan bagi pembaca untuk memahami hal yang berkaitan dengan kecerdasan kognitif anak usia dini.

Terima kasih kepada pihak-pihak yang telah bersedia untuk membantu dan memberi banyak dukungan kepada saya dalam proses pembuatan laporan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
2. Kepada Orang Tua saya yang tidak berhenti mendoakan dan memberikan dukungan secara lahir dan batin, maupun dalam urusan finansial.
3. Kepada Ibu Widyasari, S.T., M.T. sebagai dosen pembimbing pertama.
4. Kepada Bapak Aphief Tri Artanto, S.ST, M.Sn. sebagai dosen pembimbing kedua.
5. Kepada kepala sekolah Pos PAUD Permata Hati Ibu Indah selaku narasumber yang banyak memberikan masukan tentang anak usia dini dan bahan observasi anak usia dini.
6. Kepada psikolog Bapak Abdillah Tejo Darmojo M.Psi. selaku narasumber yang memberikan masukan tentang kecerdasan kognitif.
7. Kepada salah satu orang tua murid sekolah Pos PAUD Permata Hati Ibu Annita selaku narasumber yang banyak memberikan masukan tentang pengalaman orang tua mendidik anak pada usia dini.
8. Kepada Nia Wulandari dan Anis Febrianti yang telah membantu memberikan saran dan masukan untuk penyusunan Tugas Akhir ini.

9. Kepada Naufal Pratama W. selaku rekan satu perjuangan saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini yang telah memberi saran dan dukungan satu sama lain.
10. Kepada seluruh Dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang sudah banyak membantu dan mendidik saya sehingga mampu menyelesaikan jenjang pendidikan kuliah saya.
11. Kepada seluruh teman-teman angkatan 2015 dan 2016 DKV UPN “Veteran” yang selalu memberikan semangat dan dukungan satu sama lain.

Akhir kata saya menyadari bahwa pelaksanaan pengerjaan laporan hingga terciptanya Perancangan saya ini masih jauh dari kata sempurna, namun dengan perancangan saya ini setidaknya diharapkan dan dapat menambah pengetahuan dan informasi tentang pentingnya perkembangan kognitif anak pada usia dini.

Surabaya, 04 Januari 2021

Satriansyah Akhlaqul Karima

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Rumusan Masalah	6
1.4. Batasan Masalah	6
1.5. Tujuan Perancangan	7
1.6. Manfaat Perancangan	7
1.7. Skema Perancangan	8
BAB II LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING	9
2.1. Tinjauan Tentang Anak pada Jenjang PAUD	9
2.1.1. Definisi PAUD	9
2.1.2. Definisi Anak Usia Dini	9
2.1.3. Perkembangan Anak 0-2 Tahun	10
2.1.4. Perkembangan Anak 2-3 Tahun	10
2.1.5. Perkembangan Anak 3-4 Tahun	11
2.1.6. Perkembangan Anak 4-6 Tahun	11
2.2. Tinjauan Tentang Perkembangan Kognitif Anak pada Jenjang PAUD.....	11
2.2.1. Definisi Kecerdasan Kognitif	12
2.2.2. Pengembangan Kecerdasan Kognitif <i>Audiotory</i>	12

2.2.3. Pengembangan Kecerdasan Kognitif Visual	12
2.2.4. Pengembangan Kecerdasan Kognitif Taktil	13
2.2.5. Pengembangan Kecerdasan Kognitif Kinestetik	13
2.2.6. Pengembangan Kecerdasan Kognitif Aritmatika	13
2.2.7. Pengembangan Kecerdasan Kognitif Geometri	14
2.2.8. Pengembangan Kecerdasan Kognitif Sains Permulaan	14
2.3. Tinjauan Tentang <i>Board Game</i>	15
2.3.1. Definisi <i>Board Game</i>	15
2.3.2. Jenis-Jenis <i>Board Game</i>	15
2.3.3. Komponen <i>Board Game</i>	19
2.4. Tinjauan Tentang Desain Komunikasi Visual	23
2.4.1. Definisi Desain Komunikasi Visual	23
2.4.2. Tinjauan Tentang Warna	23
2.4.3. Tinjauan Tentang Tipografi	27
2.4.4. Tinjauan Tentang <i>Layout</i>	30
2.5. Tinjauan Tentang Ilustrasi	34
2.5.1. Definisi Ilustrasi	34
2.5.2. Jenis-Jenis Ilustrasi	35
2.6. Studi Eksisting	39
2.6.1. Studi Kompetitor Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar	39
2.6.2. Studi Kompetitor <i>Matching Game Beat Bugs</i>	41
2.6.2. Studi Komparator <i>Shopping List</i>	43
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	47
3.1. Definisi Oprasional Judul	47
3.1.1. Definisi Anak Usia Dini	47
3.1.2. Definisi Kecerdasan Kognitif	47
3.1.3. Definisi <i>Board Game</i>	48
3.2. Tahapan Perancangan	48
3.3. Teknik Pengumpulan Data	50

3.3.1. Data Primer	50
3.3.2. Data Sekunder	51
3.4. Teknik Sampling	52
3.4.1. Populasi	52
3.4.2. Demografis	52
3.4.3. Psikografis	53
3.4.4. Behaviour	53
3.4.5. Geografis	53
3.5. Teknik Analisa Data	53
3.6. Bagan Alur Perancangan	54
BAB IV ANALISIS DATA	55
4.1. Analisis Data Wawancara	55
4.2. Analisis Data 5W+1H	56
4.3. Keyword	61
4.3.1. Makna Denotatif	62
4.3.2. Makna Konotatif	62
BAB V PENJABARAN KONSEP	63
5.1. Konsep Verbal	63
5.1.1. Judul <i>Board Game</i>	63
5.1.2. Bahasa Komunikasi	64
5.1.3. Peraturan Permainan	64
5.1.4. Komponen <i>Board Game</i>	65
5.1.5. Pesan Moral	65
5.2. Konsep Visual	66
5.2.1. Gaya Visual	66
5.2.2. Tipografi	67
5.2.3. Warna	68

5.2.4. Kartu Hewan	68
5.2.5. Puzzle 3D Hewan	69
5.2.6. Visual Habitat Hewan	70
5.2.7. <i>Layout</i>	70
5.2.8. <i>Packaging</i>	71
5.3. Konsep Media	72
5.3.1. Media Utama	72
5.3.2. Media Pendukung	73
BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN	74
6.1. Kartu Hewan	74
6.2. Kandang Hewan	74
6.3. Puzzle Hewan 3D	75
6.4. Buku Panduan Bermain	76
6.5. <i>Packaging</i>	77
6.6. Video Panduan Bermain	78
6.7. Stationery Crayon dan Buku Mewarnai Hewan	79
6.8. Poster	79
6.9. Estimasi Biaya	80
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN	82
7.1. Kesimpulan	82
7.2. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN	86

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Analisa Permainan Mencocokkan Kata dan Benda	40
Tabel 2.2. Analisa Permainan <i>Matching Beat Bugs</i>	42
Tabel 2.3. Analisa Permainan <i>Shopping List</i>	44
Tabel 6.1. Biaya Kartu Hewan dan Kandang Hewan	80
Tabel 6.2 Biaya Puzzle 3D Hewan	80
Tabel 6.3. <i>Packaging</i>	80
Tabel 6.4. Biaya Buku Panduan Bermain	81
Tabel 6.5. Total Biaya Keseluruhan	81

DAFTAR GAMBAR

1.1. Bagan Skema Perancangan	8
2.1. Contoh Permainan <i>Strategy Game</i> Catur	16
2.2. Contoh Permainan <i>Race Game</i> Ludo	16
2.3. Contoh Permainan <i>Word Game</i> Scrabble	17
2.4. Contoh Permainan <i>Roll and Move Game</i> Ular Tangga	17
2.5. Contoh Permainan <i>Trivia Game Trival Pursuit</i>	18
2.6. Contoh <i>German-Style Game Puerto Rico</i>	18
2.7. Contoh <i>Board</i> dan <i>Modular</i> dalam <i>Board Game</i>	19
2.8. Contoh Kartu dalam <i>Board Game</i>	20
2.9. Contoh <i>Tile</i> dalam <i>Board Game</i>	20
2.10. Contoh Pion dalam <i>Board Game</i>	21
2.11. Contoh Dadu dalam <i>Board Game</i>	21
2.12. Contoh <i>Token</i> dalam <i>Board Game</i>	22
2.13. Contoh <i>Rolebook</i> dalam <i>Board Game</i>	22
2.14. Lingkaran Warna	25
2.15. Paduan Harmoni Warna <i>Analogus</i>	25
2.16. Paduan Harmoni Warna <i>Monochromatic</i>	26
2.17. Paduan Harmoni Warna <i>Complementary</i>	26
2.18. Paduan Harmoni Warna <i>Tradic</i>	27
2.19. Contoh Font Serif	28
2.20. Contoh Font Sans Serif	29

2.21. Contoh Font Script	29
2.22. Contoh Font Dekoratif	29
2.23. Contoh Prinsip <i>Layout Sequence</i>	31
2.24. Contoh Prinsip <i>Layout Emphasis</i>	32
2.25. Contoh Prinsip <i>Layout Balance</i>	33
2.26. Contoh Prinsip <i>Layout Unity</i>	34
2.27. Contoh Gaya Ilustrasi Naturalis atau Realis	36
2.28. Contoh Gaya Ilustrasi Dekoratif	36
2.29. Contoh Gaya Ilustrasi Kartun	37
2.30. Contoh Gaya Ilustrasi Karikatur	37
2.31. Contoh Gaya Ilustrasi Komik	38
2.32. Contoh Gaya Ilustrasi Karya Sastra	38
2.33. Permainan Mencocokkan Benda	39
2.34. <i>Board Game Matching Game Beat Bugs</i>	41
2.35. <i>Board Game Shopping List</i>	44
3.1. Bagan Alur Perancangan	54
4.1. Penentuan <i>Keyword</i>	61
5.1. Acuan Gaya Visual Karakter Hewan	66
5.2. Acuan Tipografi Judul	67
5.3. Acuan Tipografi Isi Konten	67
5.4. Acuan Warna Cerah	68
5.5. Acuan Kartu Hewan	69

5.6. Acuan Puzzle 3D Hewan	69
5.7. Acuan Visual Habitat	70
5.8. Acuan <i>Layout</i>	71
5.9. Acuan <i>Packaging</i>	72
6.1. Desain Kartu Hewan	74
6.2. Desain Kandang Hewan	75
6.3. Desain Puzzle Hewan 3D	76
6.4. Desain Buku Panduan Bermain	77
6.5. Desain 3D <i>Packaging</i>	78
6.6. Video Panduan Bermain	78
6.7. Desain <i>Mockup</i> Crayon dan Buku Mewarnai Hewan	79
6.8. Desain Poster	79