

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *BOARD GAME* PENGENALAN BUDAYA LOKAL UNTUK ANAK JENJANG TAMAN KANAK-KANAK.



Diajukan Oleh:

Olivia Hanna Dewingga (17052010040)

Dosen Pembimbing 1 :

Widyasari, S.T., M.T.

Dosen Pembimbing 2 :

Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2021**

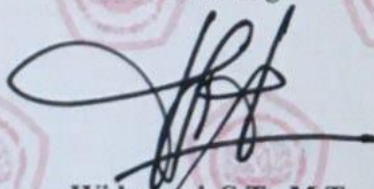
TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BOARD GAME PENGENALAN BUDAYA LOKAL
UNTUK JENJANG TAMAN KANAK-KANAK

Disusun Oleh:

OLIVIA HANNA DEWINGGA
17052010040

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal: 4 Juni 2021

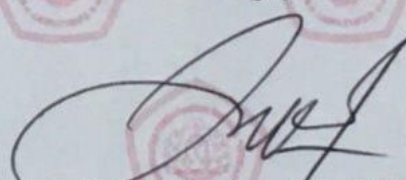
Pembimbing I



Widwasari, S.T., M.T

NPT. 182 19890920 075

Penguji I



Arvo Bayu Wibisono, S.T., M.Med.Kom

NPT. 3 8312 10 0304 1

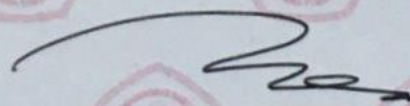
Pembimbing II



Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds

NIP. 19900611 201803 2001

Penguji II

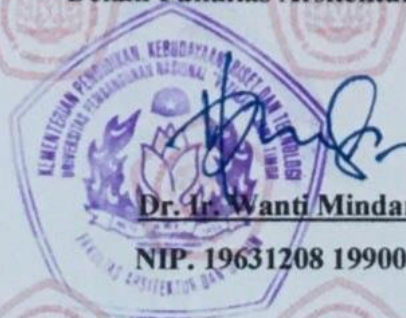


Masnuna, S.T., M.Sn

NPT. 3 8405 10 0307 1

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

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Dr. Ir. Wanti Mindari, M.P

NIP. 19631208 199003 2 001

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 di suatu 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, 30 Mei 2021



Olivia Hanna Dewingga

ABSTRAK

Keragaman budaya Indonesia merupakan aset negara yang sangat indah dan menarik serta merupakan cerminan kepribadian dari suatu bangsa yang bisa di banggakan. Perwujudan keragaman budaya ada banyak hal salah satunya adat istiadat, pakaian adat, tarian, senjata rumah adat dari daerah itu yang menjadi identitas atau ciri khas bangsa tersebut. Menjaga dan mempertahankan identitas suatu bangsa sangatlah penting agar kebudayaan bangsa tidak didominasi oleh pengaruh kebudayaan bangsa. Namun kurangnya ketertarikan terhadap budaya merupakan sama halnya dengan lunturnya sebuah jati diri bangsa itu sendiri. Cinta tanah air harus dilakukan mulai sejak dini dengan memperkenalkan kekayaan Budaya yang dimiliki oleh Indonesia kepada anak TK.

Perancangan ini terdapat beberapa metode yang dilakukan yaitu metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif meliputi tahap observasi dan wawancara mendalam, sedangkan metode kuantitatif meliputi kuisioner. Selain itu, dilakukan pula studi literatur dan studi kompetitor serta komparator untuk mendukung data perancangan.

Adapun proses analisis data dilakukan dengan metode analisis TOWS Matrix dan Analisis 5W+1H. Proses analisis dilakukan untuk mencaai solusi perancangan dari data yang telah terkumpul. Dari proses analisis tersebut didapat sebuah keyword yaitu “*Local Culture, Creative, Knowledge*” yang berarti belajar budaya lokan secara kreatif dan edukatif.

Dengan adanya keyword, dapat dijadikan acuan dalam pembuatan konsep desain board game edukasi pengenalan budaya lokal. Konsep perancangan meliputi instrumen board game dan informasi yang akan disampaikan dengan konsep permainan yang menarik bagi anak-anak. Diharapkan perancangan ini dapat mengedukasi anak anak agar dapat mengenal lebih banyak tentang budaya Indonesia.

Kata Kunci: *Budaya Lokal, Kreatif, Edukatif*

ABSTRACT

Indonesian cultural diversity is one of the nation's assets that is exotic and interesting and also the personal reflection of a nation that can be proud of. The form of cultural diversity has many things, one of which is customs, traditional clothes, dances, traditional house weapons from the area which become the identity or characteristics of the nation. Protecting the identity of a nation is very important so the nation's culture wouldn't be dominated by external culture. But lesser interest in local culture is the same as the downfall of its national identity itself. So loving the homeland must be started sooner by introducing our local culture that Indonesia has to the kindergarten.

In this design, there are several methods used, namely qualitative and quantitative methods. Qualitative methods include observation and in-depth interviews, while quantitative methods include questionnaires. In addition, literature studies and competitor and comparator studies are also conducted to support the design data.

The data analysis process was carried out using the TOWS Matrix analysis method and 5W + 1H analysis. The analysis process is carried out to find a design solution from the data that has been collected. From the analysis process, a keyword is obtained, namely "Local Culture, Creative, Knowledge" which means learning local culture creatively and educatively.

With the keyword, it can be used as a reference in making educational board game design concepts for the introduction of local culture. The design concept includes a board game instrument and information that will be conveyed with an interesting game concept for children. It is hoped that this design can educate children to get to know more about Indonesian culture.

Keyword: *Local Culture, Creative, Knowledge*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, hidayat, dan karunia-nya sehingga laporan Perancangan Board Game Pengenalan Budaya Lokal Untuk Jenjang Taman Kanak-Kanak ini dapat terselesaikan dengan baik. Board Game ini merupakan board game edukasi sekaligus pengenalan budaya local.

Terima kasih kepada pihak-pihak yang telah bersedia membantu dan memberi dukungan kepada saya dalam proses pembuatan laporan ini hingga selesai. Pada kesempatan ini, penulis dengan tulus hati mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
2. Kepada Orang Tua serta keluarga besra saya yang tidak berhenti mendo'akan saya.
3. Kepada Bu Widyasari S.T., M.T. sebagai dosen pembimbing pertama yang telah banyak membantu dari awal membimbing pencarian judul hingga perancangan ini selesai.
4. Kepada Bu Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds sebagai dosen pembimbing kedua yang turut membantu saya dalam penulisan laporan maupun jurnal.
5. Kepada Ibu Yeti Andriani. S. Pd. AUD selaku narasumber yang telah membantu dalam perancangan ini.
6. Kepada seluruh Dosen DKV UPN "Veteran" Jawa Timur yang sudah mendidik saya sehingga mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Kepada mbak Nia, Mbak Anis selaku kakak tingkat yang sudah memberi banyak wejangan dan referensi dalam perancangan ini.
8. Kepada Febi, Bagas, Onik, dan Retha selaku sahabat yang sering membantu dan memberi masukan untuk perancangan ini.
9. Kepada Nabila, Yuliana, selaku sahabat yang juga selalu support satu sama lain.
10. Kepada Dicky, selaku support amunisi yang siap membantu kapan saja dan menjadi dospem 3 penulisan cadangan dalam perancangan ini.
11. Kepada teman-teman DEKAVIR 2017 yang selalu memberikan semangat dan support satu sama lain.

Akhir kata, saya menyadari bahwa pelaksanaan pengerjaan laporan hingga terciptanya perancangan ini masih jauh dari kata sempurna. Namun, dengan perancangan saya ini setidaknya para *fresh graduate* dapat terlatih kecakapan komunikasinya serta dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari terlebih dalam dunia kerja.

Surabaya, 30 Mei 2021

Olivia Hanna Dewingga

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Tujuan Perancangan.....	4
1.6 Manfaat Perancangan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING	6
2.1 Landasan Teori	6
2.1.1 Game/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 <i>Board Game</i>	10
2.1.2.3 Material Board Game.....	12
2.1.3 Desain Komunikasi Visual	14
2.1.3.1 Ilustrasi.....	14
2.1.3.2 Warna.....	16
2.1.3.3 Tipografi	17
2.1.3.4 Logo	19
2.1.3.5 Layout	20
2.1.4 Unity.....	21
2.1.5 Permainan Pada Anak-Anak.....	22
2.1.6 Pembelajaran Pada Anak-Anak Usia 4-6 Tahun.	22

2.1.7	Budaya Lokal.....	23
2.1.8	Suku Bangsa	24
2.1.9	Rumah Adat.....	24
2.1.10	Tarian Tradisional.....	24
2.1.11	Pakaian Adat.....	25
2.1.12	Tindakan Gerakan Budaya Lokal	25
2.2	Studi Eksisting	26
2.2.1	Studi Kompetitor	26
2.2.1.1	Kemasan Permainan	26
2.2.1.2	Papan Permainan.....	28
2.2.1.3	Elemen Pendukung Permainan	30
2.2.2	Studi Komparator	31
2.2.2.1	Kemasan Permainan Rabbit Rally	32
2.2.2.2	Kemasan Permainan	35
BAB III METODOLOGI DESAIN.....		38
3.1	Definisi <i>Operasional</i> Judul	38
3.1.1	Definisi <i>Board Game</i>	38
3.1.2	Definisi Budaya Lokal.....	38
3.1.3	Definisi Anak-Anak 4-6 Tahun	38
3.2	Target Perancangan.....	38
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	39
6.2.1	Data Primer.....	39
6.2.2	Data Sekunder	40
3.4	Teknik Sampling	41
3.4.1	Populasi (Target Segmen)	41
3.4.2	Sampel.....	42
3.5	Tahap Perancangan	42
3.6	Alur Berfikir	44
BAB 4 ANALISIS DATA.....		45
4.1	Analisis TOWS Matrix	45
4.2	Analisis 5W+1H	46
4.2.1	What (Apa)	47

4.2.2	When (Kapan).....	48
4.2.3	Where (Di Mana).....	49
4.2.4	Why (Kenapa).....	49
4.2.5	Who (Siapa).....	50
4.2.6	How (Bagaimana).....	51
BAB V KONSEP PERANCANGAN		52
5.1	Keyword.....	52
5.2	Definisi Keyword.....	53
5.2.1	What to Say	53
5.2.2	How to Say	53
5.2.3	Makna Denotasi.....	54
5.2.4	Makna Konotasi.....	54
5.3	Konsep Verbal	54
5.3.1	Judul <i>Board Game</i>	54
5.3.2	Bahasa Komunikasi	54
5.3.3	Peraturan Permainan.....	54
5.3.4	Deskripsi Konten	56
5.3.5	Pesan Moral	57
5.4	Konsep Visual.....	57
5.4.1	Gaya Visual	57
5.4.2	Tipografi	58
5.4.3	Warna.....	59
5.4.4	Kemasan	60
5.4.5	Board	60
5.5	Konsep Media	61
5.5.1	Media Utama	61
5.5.2	Media Pendukung.....	62
5.6	Studi Visual / <i>Rough Design</i>	64
5.6.1	Alternatif Karakter.....	64
BAB VI.....		70
6.1	Media Utama.....	70
6.1.1	Kartu Pilihan.....	70

6.1.2	Kartu Panduan	70
6.1.3	Papan Permainan / Board	71
6.1.4	Potongan Puzzle (Tile)	72
6.1.5	Kemasan	73
6.1.6	Buku Panduan.....	73
6.2	Media Pendukung	74
6.2.1	Tepak Pensil	74
6.2.2	Botol Minum	74
6.2.3	Buku Gambar.....	75
6.2.4	Tepak Makan	75
6.2.5	Stiker Magnet	76
6.3	Biyaya Produksi	76
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN		78
7.1	Kesimpulan	78
7.2	Saran	78
DAFTAR PUSTAKA.....		79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh game classic board game.....	7
Gambar 2. 2 Contoh game dengan genre euro-style.....	8
Gambar 2. 3 Contoh genre deck-building.....	8
Gambar 2. 4 Contoh genre abstrack strategy.....	9
Gambar 2. 5 Contoh genre strategy game.....	9
Gambar 2. 6 Contoh card-based strategy game.....	10
Gambar 2. 7 Kartu pada <i>board game octet rules</i>	10
Gambar 2. 8 Tile pada board game carcossonne.....	11
Gambar 2. 9 Contoh token pada board game.....	11
Gambar 2. 10 Contoh papan board game.....	11
Gambar 2. 11 Contoh dadu dalam game.....	12
Gambar 2. 12 Kemasan board game.....	12
Gambar 2. 13 Material kertas board game.....	13
Gambar 2. 14 Material duplex board game.....	13
Gambar 2. 15 Material akrilik board game.....	14
Gambar 2. 16 Ilustrasi tradisional watercolour dan digital.....	15
Gambar 2. 17 Ilustrasi modern.....	15
Gambar 2. 18 Contoh Spacing Kata – Kata Mempengaruhi Readability.....	18
Gambar 2. 19 Contoh Ukuran Huruf Mempengaruhi Visibility.....	19
Gambar 2. 20 Contoh Penerapan Clarity.....	19
Gambar 2. 21 Contoh logo dalam board game.....	20
Gambar 2. 22 Contoh layout pada papan board game.....	21
Gambar 2. 23 Contoh layout pada cover board game.....	21
Gambar 2. 24 Ilustrasi pada kemasan kartu bhineka.....	26
Gambar 2. 25 Mekanisme kemasan kartu bhineka.....	27
Gambar 2. 26 Kemasan kartu bhineka.....	27
Gambar 2. 27 Papan board game.....	29
Gambar 2. 28 Elemen pendukung permainan.....	30
Gambar 2. 29 Bentuk media promosi rabbit rally.....	31
Gambar 2. 30 Kemasan board game.....	32
Gambar 2. 31 Kemasan board game rabbit rally.....	33
Gambar 2. 32 Komponen pada board game.....	34
Gambar 2. 33 Cara komponen board game.....	34
Gambar 2. 34 Bidak pada board game.....	34
Gambar 2. 35 Kemasan pada boar game magnetic boxes.....	35
Gambar 2. 36 Kemasan pada boar game magnetic boxes.....	36
Gambar 3. 1 Hasil Wawancara Dengan Guru TK Aisiyah Surabaya.....	39

Gambar 3. 2 Observasi di Tablet Toys	40
Gambar 3. 3 Alur berfikir	44
Gambar 5. 1 Keyword.....	52
Gambar 5. 2 Contoh karakter	57
Gambar 5. 3 Poster permainan my first castle panic.....	58
Gambar 5. 4 Acuan tipografi judul yang akan digunakan pada logo.....	58
Gambar 5. 5 Contoh tipografi untuk sub judul	59
Gambar 5. 6 Contoh tipografi untuk isi	59
Gambar 5. 7 Warna yang akan digunakan dalam perancangan board game	59
Gambar 5. 8 Warna yang akan digunakan dalam perancangan	60
Gambar 5. 9 Acuan kemasan	60
Gambar 5. 10 Acuan papan game	61
Gambar 5. 11 Tepak makan	63
Gambar 5. 12 Buku Mewarnai	63
Gambar 5. 13 Tepak Pensil	63
Gambar 5. 14 Botol Minum	64
Gambar 5. 15 Buku Gambar	64
Gambar 5. 16 Acuan karakter sesuai target audience	64
Gambar 5. 17 Alternatif Karakter	65
Gambar 5. 18 Alternatif digital karakter	65
Gambar 5. 19 Implementasi digital karakter.....	66
Gambar 5. 20 Alternatif sketsa logo	66
Gambar 5. 21 Alternatif logo terpilih.....	67
Gambar 5. 22 Implementasi kartu pilihan.....	67
Gambar 5. 23 Implementasi kartu panduan	68
Gambar 5. 24 Implementasi papan tempel	68
Gambar 5. 25 Implementasi papan pilihan	68
Gambar 5. 26 Implementasi kemasan	69
Gambar 6. 1 Kartu Pilihan	70
Gambar 6. 2 Kartu Panduan.....	70
Gambar 6. 3 Papan game pilihan	71
Gambar 6. 4 Papan game tempel	71
Gambar 6. 5 Potongan Puzzle.....	72
Gambar 6. 6 Cover Kemasan	73
Gambar 6. 7 Buku panduan.....	73
Gambar 6. 8 Tepak Pensil	74
Gambar 6. 9 Botol minum	74
Gambar 6. 10 Buku mewarnai	75
Gambar 6. 11 Tepak Makan.....	75
Gambar 6. 12 Stiker magnet	76

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kemasan kartu bhineka	27
Tabel 2. 2 Analisis papan permainan	29
Tabel 2. 3 Analisi pendukung permainan	30
Tabel 2. 4 Analisis poster dan konsep visual pada cover kemasan	31
Tabel 2. 5 Analisis kemasan board game rabbit rally.....	33
Tabel 2. 6 Analisis kemasan board game magnetic boxes	35
Tabel 4. 1 Analisis Tows Matrix	45
Tabel 4. 2 Analisis 5W+1H : What	47
Tabel 4. 3 Analisis 5W+1H: What	47
Tabel 4. 4 Analisis 5W+1H: What	47
Tabel 4. 5 Analisis 5W+1H: What	48
Tabel 4. 6 Analisis 5W+1H: When	48
Tabel 4. 7 Analisis 5W+1H: When	48
Tabel 4. 8 Analisis 5W+1H: Where	49
Tabel 4. 9 Analisis 5W+1H: Why	49
Tabel 4. 10 Analisis 5W+1H: Why	50
Tabel 4. 11 Analisis 5W+1H: How.	51