

## **TUGAS AKHIR**

### **PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK UNTUK USIA 5-6 TAHUN**

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



Disusun oleh:

**ADELIA AWANDA ANUGRAH**

**18052010005**

Pembimbing 1:

**WIDYASARI, S.T., M.T**

Pembimbing 2:

**AILEENA SOLICITOR C R E C, S.T., M.Ds**

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

**2022**

HALAMAN PENGESAHAN  
PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKASI  
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN

Disusun Oleh:

**ADELIA AWANDA ANUGRAH**  
18052010005

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Pada Tanggal: 23 Mei 2022

Pembimbing I



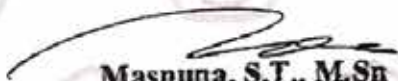
Widyanari, S.H., M.T  
NPT. 182 198909 2007 5

Pembimbing II



Aileen Solicator C.R.E.C., S.T., M.Ds  
NPT. 182 198701 1907 6

Penguji I



Masnuna, S.T., M.Sn  
NIP3K. 198405122021212004

Penguji II



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)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Dr. Ir. Wanti Mindart., M.P  
NIP. 19631208 199003 2001

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PERANCANGAN BOARD GAME EDUKASI  
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Disusun Oleh:

**ADELIA AWANDA ANUGRAH**


**18052010005**

**Telah dipertabankan di depan Tim Penguji**

**Pada Tanggal:**

**23 Mei 2022**

**Pembimbing I**


  
**Widyasari, S.T., M.T**  
**NPT. 182 198909 2007 5**

**Pembimbing II**

  
**Aleena Solicitor C R E C, S.T., MLDs**  
**NPT. 182 198701 1907 6**

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

**Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual**

  
**Dyan Agustin, S.T., MT**

**NIP3K. 19770817 2021 212004**

## ABSTRAK

Perkembangan kognitif merupakan sebuah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Aspek yang dipantau dari perkembangan kognitif ada 4 macam yaitu auditori, taktil, kinestik dan visual. Dari beberapa aspek tersebut, perkembangan visual menjadi aspek perkembangan yang paling efektif. Namun, perkembangan visual masih menjadi hal yang kurang diperhatikan dikalangan anak-anak. Data yang didapat dari hasil wawancara dengan guru TK dan psikolog menyatakan bahwa ada sebagian besar anak dengan rentan usia 5-6 tahun masih kurang dalam mengenal bentuk angka. Dalam upaya mengembangkan karakter dan potensi anak diperlukan penanganan yang baik dari berbagai komponen, antara lain dari guru yang merancang proses pembelajaran serta lingkungannya. Tidak hanya komponen tersebut, media yang digunakan dalam pembelajaran untuk anak-anak juga perlu diperhatikan. Berdasarkan fenomena dan permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan dua tahap, yaitu tahap persiapan dan penciptaan. Dengan adanya media board game ini, diharapkan target audiens bisa belajar sambil bermain, menari minat belajar, serta dapat belajar lebih produktif kedepannya.

Pada perancangan ini terdapat beberapa metode yang dilakukan yaitu metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif meliputi tahap observasi dan wawancara mendalam, sedangkan metode kuantitatif meliputi kuesioner. Selain itu, dilakukan pula studi literature dan studi competitor serta komparator untuk mendukung data perancangan.

Selama perancangan juga dilakukan proses analisis data menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif dan 5W+1H. Analisis dilakukan untuk mencari solusi perancangan dari data yang telah terkumpul. Dari tahapan analisis tersebut didapat sebuah keyword “enjoy to discover and learning” yang berarti senang menemukan dan belajar.

Dengan adanya keyword, dapat dijadikan acuan dalam pembuatan konsep desain board game edukasi perkembangan kognitif anak. Konsep perancangan meliputi media board game, informasi yang akan disampaikan dengan konsep permainan yang menarik serta edukatif bagi anak-anak. Diharapkan ini dapat mengedukasi anak-anak agar dapat mengenal lebih banyak tentang bentuk benda dan angka.

**Kata Kunci:** Edukasi, *Board Game*, Kognitif

## **ABSTRAK**

*Cognitive development is a process by which individuals can improve their ability to use their knowledge. The monitored aspects of cognitive development are 4 types, namely auditory, tactile, kinesthetic and visual. Of these aspects, visual development becomes the most effective aspect of development. However, visual development is still a less noticed thing among children. Data obtained from the results of interviews with kindergarten teachers and psychologists state that there are most children with vulnerable ages 5-6 years are still lacking in the form of numbers. In an effort to develop the character and potential of children, good handling of various components is needed, including from teachers who design the learning process and the environment. Not only these components, the media used in learning for children also needs to be considered. Based on these phenomena and problems, this study uses two stages, namely the preparation and creation stages. With the media board game, it is expected that the target audience can learn while playing, dance interest in learning, and can learn more productively in the future*

*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 were also conducted to support the design data.*

*During the design, the data analysis process was also carried out using qualitative descriptive analysis methods and 5W+1H. The analysis is carried out to find a design solution from the data that has been collected. From the analysis stage, a keyword "enjoy to discover and learning" is obtained, which means happy to find and learn.*

*With the keyword, it can be used as a reference in making the concept of a board game design for children's cognitive development. The design concept includes board game media, information that will be conveyed with interesting and educational game concepts for children. It is hoped that this will educate children to know more about shapes and numbers..*

**Keyword:** *Education, Board Game, Cognitive*

## PERNYATAAN ORISINILITAS 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).

Surabaya, 23 Mei 2022



Adelia Awanda Anugrah

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Board Game Edukasi Perkembangan Kognitif Anak Untuk Usia 5-6 Tahun”. Laporan perancangan ini dibuat dan diajukan sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Desain. Selain itu, tujuan dari penulisan ini adalah untuk memberikan pemahaman kepada guru, orang tua serta anak-anak mengenai edukasi perkembangan kognitif di usia 5-6 tahun. Diharapkan dengan membaca buku ini, pembaca lebih tertarik dan mudah untuk memahami hal yang berkaitan dengan edukasi perkembangan kognitif sehingga bisa terimplementasi dengan baik.

Selama penulisan laporan, banyak pihak-pihak yang telah membantu dan memberi dukungan untuk menyelesaikan laporan ini sehingga terselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
2. Kepada orang tua saya yang tidak berhenti mendoakan dan mendukung secara lahir dan batin maupun dalam urusan finansial.
3. Kepada Widyasari, S.T., M.T sebagai dosen pembimbing pertama yang telah banyak membantu memberikan saran dan masukan pada perancangan.
4. Kepada Aileena Solicitor C R E C, S.T., M.Ds sebagai dosen pembimbing kedua yang membantu memberikan evaluasi dalam hal penulisan laporan.
5. Kepada Masnuna, S.T., M.Sn sebagai dosen penguji pertama.
6. Kepada Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom sebagai dosen penguji kedua.
7. Kepada Yeti Andriani, S.Pd.AUD selaku narasumber dan kepala sekolah TK Aisyah 1 Kureksari yang telah membantu dan memberi izin dalam proses wawancara serta observasi.
8. Kepada Mahawira Singh Dillon selaku narasumber ahli board game yang telah membantu memberikan masukan-masukan serta informasi dalam perancangan ini.
9. Kepada Ni Kadek Ayu Duwi Sawitri, S.Psi., M.Psi selaku narasumber dan psikologi anak yang sudah membantu memberi informasi seputar perkembangan kognitif anak.
10. Kepada Ahmad Dandy Danuastara yang turut andil dalam membantu mewarna papan permainan dalam perancangan ini.

11. Kepada Fidrotul Jamilah, Ahmad Dahlan, Devasya Wahyu, Romilanio, Faiz Zachary selaku teman satu bimbingan yang selalu saling memberi dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
12. Kepada grup diskusi gasngengbrrrm yang telah memberi saran dan dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
13. Kepada Dwi Ajeng, Halimatus, Ainul Yaqin, Rio Erfian, Isfa' Bil selaku bestie yang selalu memberikan dukungan dan menerima segala keluh kesah selama tugas akhir ini.
14. Kepada Aditya Awank dan Devi Nur selaku kakak-kakak yang sudah banyak memberi support dalam urusan finansial.
15. Kepada Suga, RM, Jin, J-Hope, Jimin, V, Jungkook yang secara tidak langsung menjadi penyemangat penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
16. Kepada seluruh dosen DKV UPN "Veteran" Jawa Timur yang sudah banyak membantu dan mendidik saya sehingga mampu menyelesaikan kuliah dengan baik.
17. Kepada teman-teman angkatan 2018 DKV UPN "Veteran" Jawa Timur yang selalu memberikan semangat dan saling *support* satu sama lain.

Akhir kata saya menyadari bahwa laporan perancangan ini masih jauh dari sempurna, namun dengan perancangan ini saya berharap dapat menjadi panduan dan pedoman bagi guru dan orang tua bahwa edukasi perkembangan kognitif anak itu penting dan sangat diperlukan sejak usia dini.

Surabaya, 23 Mei 2022

Adelia Awanda Anugrah



## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	iiiv
PERNYATAAN ORISINILITAS TUGAS AKHIR.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ixx
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiv
BAB I.....	1
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.....	7
1.6 Manfaat.....	7
BAB II.....	8
LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING.....	8
2.1 Landasan Teori .....	8
2.1.1 Game.....	8
2.1.2 <i>Board Game</i> .....	8
2.1.2.1 Kategori <i>Board Game</i> .....	9
2.1.2.2 Komponen Board Game .....	11
2.1.2.3 Material Board Game .....	13
2.1.3 Desain Komunikasi Visual .....	14
2.1.3.1 Ilustrasi .....	15
2.1.3.2 Warna.....	16
2.1.3.3 Tipografi.....	17
2.1.3.4 Logo.....	20
2.1.3.5 Layout .....	22
2.1.4 Permainan Anak-Anak.....	23
2.1.5 Pembelajaran Pada Anak Usia 5-6 Tahun.....	25
2.1.6 Perkembangan Kognitif .....	26
2.2 Studi Eksisting.....	27
2.2.1 Studi Kompetitor .....	28

2.2.1.1	Kemasan Permainan .....	29
2.2.1.2	Papan Permainan .....	30
2.2.1.3	Elemen Pendukung Permainan .....	32
2.2.2	Studi Komparator .....	33
2.2.2.1	Kemasan Permainan 1 .....	33
2.2.2.2	Papan Permainan 1 .....	34
2.2.2.3	Elemen Pendukung Permainan 1 .....	35
2.2.2.4	Kemasan Permainan 2 .....	36
2.2.2.5	Papan Permainan 2 .....	37
2.2.2.6	Elemen Pendukung Permainan 2 .....	38
<b>BAB III.....</b>		<b>40</b>
<b>METODOLOGI DESAIN .....</b>		<b>40</b>
3.1	Definisi Operasional Judul .....	40
3.1.1	Definisi <i>Board Game</i> .....	40
3.1.2	Definisi Kognitif .....	40
3.1.3	Definisi Anak-Anak 5-6 Tahun .....	40
3.2	Target Perancangan .....	41
3.3	Teknik Pengumpulan Data .....	41
3.3.1	Data Primer .....	41
3.3.2	Data Sekunder .....	42
3.4	Teknik Sampling .....	43
3.4.1	Populasi (Target Segmen) .....	43
3.4.2	Sampel .....	44
3.5	Tahap Perancangan .....	44
3.6	Teknik Analisis Data .....	47
3.7	Alur Berfikir .....	48
<b>BAB IV .....</b>		<b>49</b>
<b>ANALISIS DATA.....</b>		<b>49</b>
4.1	Analisa Deskriptif Kualitatif .....	49
4.1.1	Analisa Hasil Wawancara .....	49
4.1.2	Analisa Hasil Observasi.....	55
4.2	Analisa 5W+1H .....	57
4.2.1	<i>What</i> (Apa).....	57
4.2.2	<i>When</i> (Kapan) .....	58
4.2.3	<i>Where</i> (Dimana) .....	59
4.2.4	<i>Why</i> (Mengapa) .....	59

4.2.5	<i>Who</i> (Siapa) .....	60
4.2.6	<i>How</i> (Bagaimana).....	61
4.3	<i>Customer Insight</i> .....	61
4.4	Sintesa Data .....	62
4.5	<i>Unique Selling Point</i> .....	63
<b>BAB V .....</b>		<b>64</b>
<b>KONSEP PERANCANGAN .....</b>		<b>64</b>
5.1	Perumusan Masalah ( <i>Keyword</i> ) .....	64
5.1.1	Makna Denotatif .....	65
5.1.2	Makna Konotatif.....	65
5.2	Konsep Verbal.....	65
5.2.1	Judul <i>Board Game</i> .....	66
5.2.2	Bahasa Komunikasi .....	66
5.2.3	Peraturan Permainan ( <i>Game Play</i> ).....	66
5.2.4	Deskripsi Konten.....	67
5.2.5	Pesan Moral.....	68
5.3	Konsep Visual .....	68
5.3.1	Gaya Visual.....	68
5.3.2	Tipografi.....	69
5.3.3	Warna.....	71
5.3.4	Board.....	72
5.3.5	Potongan Puzzle.....	72
5.3.6	Kartu Pilihan .....	73
5.3.7	Kartu Panduan .....	73
5.3.8	Kemasan.....	73
5.3.9	Buku Panduan .....	74
5.4	Konsep Media .....	74
5.4.1	Media Pendukung.....	74
<b>BAB VI.....</b>		<b>76</b>
<b>IMPLEMENTASI DESAIN .....</b>		<b>76</b>
6.1	Alternatif Desain.....	76
6.2	Implementasi pada Media.....	90
6.2.1	Implementasi pada Media Utama.....	90
6.2.2	Implementasi pada Media Pendukung.....	94
6.3	Rancangan Anggaran Project.....	97
<b>BAB VII</b>		

## KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan .....	100
7.2 Saran.....	100

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Permainan ular tangga .....	9
Gambar 2. 2 Permainan Ticket to ride.....	9
Gambar 2. 3 Permainan Thunderstone Advanced .....	10
Gambar 2. 4 Permainan catur.....	10
Gambar 2. 5 Permainan Risk.....	11
Gambar 2. 6 Permainan Munchkin .....	11
Gambar 2. 7 Board monopoli.....	11
Gambar 2. 8 Board monopoli.....	12
Gambar 2. 9 Kartu pada permainan magnetic book.....	12
Gambar 2. 10 Permainan Carcassonne .....	12
Gambar 2. 11 Dadu .....	13
Gambar 2. 12 Rulebook board game Gloomhaven.....	13
Gambar 2. 13 Contoh ilustrasi digital pada board game .....	15
Gambar 2. 14 Warna primer.....	16
Gambar 2. 15 Warna sekunder .....	16
Gambar 2. 16 Warna tersier.....	16
Gambar 2. 17 Warna netral .....	17
Gambar 2. 18 Implementasi warna cerah pada board game fire fighter .....	17
Gambar 2. 19 Implementasi font decorative pada game mash up monsters .....	19
Gambar 2. 20 Contoh logo monogram .....	20
Gambar 2. 21 Contoh logo wordmarks .....	21
Gambar 2. 22 Contoh logo pictorial mark .....	21
Gambar 2. 23 Contoh logo abstrak.....	21
Gambar 2. 24 Contoh logo emblem dalam game amukti palapa.....	21
Gambar 2. 25 Contoh layout pada kemasan board game ecofunopoli .....	23
Gambar 2. 26 Contoh layout pada papan board game ecofunopoly .....	23
Gambar 2. 27 Website Cussonskids .....	28
Gambar 2. 28 Bentuk kemasan find it out.....	29
Gambar 2. 29 Bentuk papan permainan find it out.....	30
Gambar 2. 30 Elemen pendukung permainan find it out.....	32
Gambar 2. 31 Kemasan game Photographic memory blocks .....	33
Gambar 2. 32 Papan permaian game Photographic memory blocks .....	34
Gambar 2. 33 Elemen pendukung game Photographic memory blocks .....	35
Gambar 2. 34 Kemasan game magnetic book .....	36
Gambar 2. 35 Papan permainan game magnetic book.....	37
Gambar 2. 36 Kemasan game magnetic book .....	38
Gambar 4. 1 Wawancara dengan Ibu Yeti.....	51
Gambar 4. 2 Wawancara dengan Kak Wira.....	52
Gambar 4. 3 Wawancara dengan Kak Ayu .....	53
Gambar 4. 4 Observasi pembelajaran di TK Aisyiyah 1 Kureksari .....	55
Gambar 4. 5 Observasi menggunakan board game interaktif.....	56

Gambar 5. 1 Proses Pencarian Keyword.....	64
Gambar 5. 2 Style Visual Benda .....	69
Gambar 5. 3 Referensi karakter font dekoratif untuk judul .....	70
Gambar 5. 4 Referensi karakter font sub judul.....	70
Gambar 5. 5 Referensi karakter font body teks.....	70
Gambar 5. 6 Referensi Warna .....	71
Gambar 5. 7 Style pewarnaan .....	71
Gambar 5. 8 Referensi Board.....	72
Gambar 5. 9 Referensi Tile.....	72
Gambar 5. 10 Referensi Kemasan.....	73
Gambar 6. 1 Acuan Visual Gambar Benda.....	76
Gambar 6. 2 Acuan Gaya Gambar Benda .....	76
Gambar 6. 3 Alternatif Sketsa Proporsi dan Gaya Gambar Benda .....	77
Gambar 6. 4 Komprehensif Alternatif Gaya Gambar Benda.....	77
Gambar 6. 5 Gaya Gambar Benda Final.....	78
Gambar 6. 6 Gaya Gambar Benda Final.....	79
Gambar 6. 7 Acuan Visual Board .....	80
Gambar 6. 8 Alternatif Sketsa Board .....	80
Gambar 6. 9 Komprehensif Alternatif Layout Board .....	81
Gambar 6. 10 Layout Board Final .....	82
Gambar 6. 11 Acuan Visual <i>Card</i> .....	83
Gambar 6. 12 Alternatif Kartu Pilihan .....	83
Gambar 6. 13 Alternatif Kartu Panduan .....	84
Gambar 6. 14 Komprehensif Alternatif Kartu Pilihan .....	84
Gambar 6. 15 Komprehensif Alternatif Kartu Panduan .....	85
Gambar 6. 16 Final Desain Kartu Pilihan .....	85
Gambar 6. 17 Final Desain Kartu Panduan.....	86
Gambar 6. 18 Referensi karakter font dekoratif untuk judul .....	86
Gambar 6. 19 Alternatif Sketsa Logo .....	87
Gambar 6. 20 Komprehensif Logo.....	87
Gambar 6. 21 Final Desain Logo.....	88
Gambar 6. 22 Acuan Visual Kemasan.....	88
Gambar 6. 23 Alternatif Sketsa Kemasan .....	89
Gambar 6. 24 Komprehensif Desain Kemasan .....	89
Gambar 6. 25 Final Desain Kemasan .....	90
Gambar 6. 26 Kartu Pilihan.....	90
Gambar 6. 27 Kartu Panduan.....	91
Gambar 6. 28 Papan Permainan.....	91
Gambar 6. 29 Potongan Puzzle .....	92
Gambar 6. 30 Kemasan .....	93
Gambar 6. 31 Buku Panduan.....	93
Gambar 6. 32 Poster .....	94
Gambar 6. 33 Sosial Media Instagram .....	94
Gambar 6. 34 Kotak Pensil.....	95
Gambar 6. 35 Kotak Makan.....	95
Gambar 6. 36 Botol Minum.....	95
Gambar 6. 37 Tas Serut.....	96
Gambar 6. 38 Gantungan kunci.....	96
Gambar 6. 39 Buku Mewarnai.....	96

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kemasan game find it out.....	29
Tabel 2. 2 Papan permainan game find it out .....	30
Tabel 2. 3 Elemen pendukung permainan game find it out .....	32
Tabel 2. 4 Kemasan game Photographic memory blocks.....	33
Tabel 2. 5 Papan permainan game Photographic memory blocks .....	34
Tabel 2. 6 Elemen pendukung game Photographic memory blocks.....	35
Tabel 2. 7 Kemasan game magnetic book.....	36
Tabel 2. 8 Papan permainan game magnetic book .....	37
Tabel 2. 9 Kemasan game magnetic book.....	38
Tabel 4. 1 Analisis 5W+1H: <i>What</i> .....	57
Tabel 4. 2 Analisis 5W+1H: <i>What</i> .....	57
Tabel 4. 3 Analisis 5W+1H: <i>What</i> .....	57
Tabel 4. 4 Analisis 5W+1H: <i>What</i> .....	58
Tabel 4. 5 Analisis 5W+1H: <i>When</i> .....	58
Tabel 4. 6 Analisis 5W+1H: <i>When</i> .....	58
Tabel 4. 7 Analisis 5W+1H: <i>Where</i> .....	59
Tabel 4. 8 Analisis 5W+1H: <i>Why</i> .....	59
Tabel 4. 9 Analisis 5W+1H: <i>Why</i> .....	60
Tabel 4. 10 Analisis 5W+1H: <i>Who</i> .....	60
Tabel 4. 11 Analisis 5W+1H: <i>How</i> .....	61
Tabel 4. 12 Analisis 5W+1H: <i>How</i> .....	61