

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *BOARD GAME* PENGENALAN REMPAH-REMPAH
INDONESIA PADA ANAK USIA 7-10 TAHUN

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



Oleh :

Prasti Diva Fadhlika

19052010045

Pembimbing 1 :

Widyasari, S.T., M.T

Pembimbing 2 :

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

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

LEMBAR PENGESAHAN

Perancangan *Board Game* Pengenalan Rempah-Rempah Indonesia pada
Anak Usia 7-10 Tahun

Disusun Oleh:
PRASTI DIVA FADHLIKA
19052010045

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal: 24 Mei 2023

Pembimbing I



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

Pembimbing II



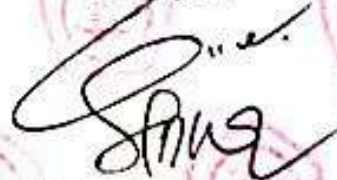
Diana Aqldatun Nisa, S.T., M.Ds
NIP. 19900611 201803 2001

Penguji I



Alfian Gandra Ayuswantana, S.T., M.Ds
NIP. 19880505 201903 1018

Penguji II



Sri Wulandari, S.Sn., M.A.
NPT. 202 19930419 173

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
NIP. 197109162021211004

HALAMAN PERSETUJUAN

**Perancangan *Board Game* Pengenalan Rempah-Rempah Indonesia pada
Anak Usia 7-10 Tahun**

**Disusun Oleh:
PRASTI DIVA FADHLIKA
19052010024**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal: 24 Mei 2023**

Pembimbing I

Pembimbing II



**Widvasari, S.T., M.T
NPT. 182 19890920 075**



**Diana Agidatun Nisa, S.T., M.Ds
NIP. 19900611 201803 2001**

**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. 198405122021212004**

ABSTRAK

Banyak sekali jenis rempah-rempah yang dimiliki Indonesia, seperti kunyit, pala, jahe, dan lainnya. Banyaknya rempah-rempah yang ada di Indonesia membuat masyarakat sulit untuk mengenali atau memulai memakainya. Apalagi di zaman modern saat ini semua serba instan yang membuat generasi muda tidak mengenali rempah-rempah Indonesia. Sebagai upaya pelestarian kekayaan Indonesia, perlu dikenalkan kepada masyarakat Indonesia sejak sekolah dasar yaitu usia 7-10 tahun. Media yang dekat dengan anak yakni *board game*. Pengenalan bentuk dan manfaat rempah-rempah Indonesia yang disampaikan melalui *board game* diharapkan dapat memberikan edukasi wawasan tentang salah satu kekayaan yang dimiliki Indonesia.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif yaitu dengan mengumpulkan data primer melalui wawancara dan data sekunder melalui studi literatur. Konsep yang disusun merupakan hasil analisis *fishbone* dan analisis 5W+1H yakni berupa solusi kreatif *board game* dan keyword "*Exciting Knowledge of Spices*" diterapkan pada desain dalam komponen *board game*.

Board game pengenalan rempah-rempah Indonesia yang berjudul Rempahku dirancang dengan visual yang menarik dan alur permainan yang menyenangkan. Alur permainan dirancang dalam bentuk pertanyaan seputar bentuk dan manfaat rempah-rempah yang ada di Indonesia. Visual menggunakan warna yang membuat anak bersemangat yaitu warna panas atau *warm color*.

Board game ini diharapkan dapat memberikan pengaruh berupa bertambahnya wawasan pengetahuan serta membantu guru untuk media pembelajaran materi tentang mengenal rempah-rempah Indonesia.

Kata Kunci: Rempah-rempah, Indonesia, anak sekolah dasar, *board game*

ABSTRAC

There are so many types of spices that Indonesia has, such as turmeric, nutmeg, ginger, and others. The large number of spices in Indonesia makes it difficult for people to recognize or start using them. Especially in modern times, when everything is instant, which makes the younger generation not recognize Indonesian spices. As an effort to preserve Indonesia's wealth, it is necessary to introduce it to Indonesian people since elementary school, namely 7-10 years old. Media that is close to children is board games. The introduction of the forms and benefits of Indonesian spices conveyed through board games is expected to provide educational insight about one of Indonesia's wealth.

The research method used is a qualitative method by collecting primary data through interviews and secondary data through literature studies. The concept developed is the result of fishbone analysis and 5W+1H analysis in the form of a board game creative solution and the keyword "Exciting Knowledge of Spices" is applied to the design of the board game components.

The Indonesian spice introduction board game entitled Rempahku is designed with attractive visuals and a fun gameplay. The flow of the game is designed in the form of questions about the forms and benefits of spices in Indonesia. Visual uses colors that make children excited, namely hot colors or warm colors.

This board game is expected to have an impact in the form of increasing insight into knowledge and helping teachers to use media for learning about Indonesian spices.

Keywords: *Spices, Indonesia, elementary school children, board game*

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, naskah dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapatkan gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak ada pendapat atau karya milik orang lain, kecuali secara resmi dikutip dan disebutkan dalam naskah laporan ini dan telah dicantumkan sumber data dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah ini terdapat unsur plagiasi, saya bersedia laporan Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2023, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Suarabaya, 18 Mei 2023



Prasti Diva Fadhlika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, hidayat, dan karunia-nya sehingga Laporan Perancangan *Board Game* Pengenalan Rempah-rempah Indonesia pada Anak Usia 7-10 Tahun dapat terselesaikan dengan baik. *Board game* Rempahku adalah permainan edukasi pengenalan tentang rempah-rempah yang ada di Indonesia.

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

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
2. Kepada Ibu saya yang tidak ada hentinya untuk mendukung serta mendo'akan saya.
3. Kepada Adik saya Sallyazmi Qurataa'yun yang selalu menemani saya disaat menyelesaikan perancangan ini di malam hari.
4. Kepada Kakak saya Edwina Syaafa R yang selalu memberi dukungan berupa kata dan materi meskipun dari jauh.
5. Kepada Kakak sepupu saya Rachel Electra Azzahra yang selalu memberi semangat untuk menyelesaikan perancangan ini.
6. Kepada Bu Widyasari, S.T., M.T sebagai dosen pembimbing pertama yang telah membantu serta membimbing sejak awal pencarian judul hingga perancangan ini selesai dengan maksimal.
7. Kepada Bu Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds sebagai dosen pembimbing kedua.
8. Kepada Ibu Henny Rahmawati, S.Pd selaku narasumber yang telah banyak membantu dalam pengumpulan data pada perancangan ini.
9. Kepada Mas Almon Andre Moniaga, S.Pd selaku narasumber yang telah membantu dalam perancangan ini.
10. Kepada Kak Salsabila Ghaisani selaku narasumber yang telah membantu dalam perancangan ini.
11. Kepada seluruh dosen Desain Komunikasi Visual UPN "Veteran" Jawa Timur yang telah mendidik saya sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
12. Kepada Salsabiila Millenia, Real Akbar Aucky Sanjaya, dan Alif Wahyu Satyatma selaku teman sejati saya sejak Sekolah Dasar yang selalu support dan menghibur saat mengerjakan perancangan ini.

13. Kepada Sanniyah Azzaliyah Putri dan Adinda ABR selaku teman seperjuangan yang selalu support untuk menyelesaikan perancangan ini.
14. Kepada warga DAMNKEV atau DKV19 yang selalu semangat untuk menyelesaikan tugas akhir bersama-sama sampai selesai.
15. Kepada EXO karena lagu-lagunya telah menjadi penyemangat disaat menyelesaikan perancangan ini.
16. Yang terakhir, terima kasih kepada diri saya sendiri karena telah bertahan sehingga dapat menyelesaikan perancangan ini.

Akhir kata, saya menyadari bahwa pengerjaan laporan sampai terciptanya perancangan ini masih jauh dari kata sempurna. Namun, dengan perancangan saya ini dapat melatih komunikasinya serta pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari terlebih dalam dunia kerja.

Surabaya, 18 Mei 2023

Prasti Diva Fadhlika

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
PERNYATAAN ORISINILITAS TUGAS AKHIR	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
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.....	5
1.6 Manfaat Perancangan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING	6
2.1 Tinjauan Rempah Indonesia	6
2.1.1 Rempah Indonesia	6
2.1.2 Pengertian Rempah	6
2.1.3 Jenis dan Manfaat Rempah Indonesia	7
2.2 Tinjauan Permainan pada Anak.....	18
2.2.1 Teori Bermain Menurut Para Ahli	19
2.2.2 Pembelajaran Pada Anak-Anak Usia 7-10 Tahun	20
2.3 Tinjauan <i>Game</i> /Permainan	21
2.3.1 <i>Board Game</i>	21
2.3.2 Kategori <i>Board Game</i>	22
2.3.3 Komponen <i>Board Game</i>	24
2.3.4 Material <i>Board Game</i>	29
2.4 Tinjauan Desain Komunikasi Visual	31
2.4.1 Ilustrasi	31
2.4.2 Warna.....	33
2.4.3 Tipografi	34

2.4.4	Logo.....	35
2.5	Studi Eksisting	35
2.5.1	Studi Komparator.....	37
2.5.1.1	Board Game Everdell	37
2.5.1.2	Board Game Lumina.....	43
BAB III	METODOLOGI PERANCANGAN	49
3.1	Definisi Operasional Judul	49
3.1.1	<i>Board Game</i>	49
3.1.2	Definisi Rempah	49
3.1.3	Definisi Anak Usia 7-10 Tahun	49
3.2	Teknik Pengumpulan Data	50
3.2.1	Data Primer	50
3.2.1.1	Metode Wawancara	50
3.2.1.2	Metode Observasi	52
3.2.2	Data Sekunder.....	53
3.3	Teknik Sampling.....	53
3.3.1	Populasi (Target Segmen).....	53
3.3.2	Sample	54
3.4	Tahapan Perancangan	54
BAB IV	ANALISIS DATA	57
4.1	Analisis <i>Fishbone</i>	57
4.2	Analisis 5W+1H	58
4.2.1	<i>What</i>	58
4.2.2	<i>When</i>	59
4.2.3	<i>Where</i>	59
4.2.4	<i>Why</i>	60
4.2.5	<i>Who</i>	61
4.2.6	<i>How</i>	61
4.3	Sintesa.....	62
4.4	<i>Unique Selling Proposition (USP)</i>	62
BAB V	KONSEP PERANCANGAN.....	64
5.1	Perumusan Konsep Desain	64
5.2	Definisi <i>Keyword</i>	64
5.2.1	<i>What to say</i>	65

5.2.2	<i>How to say</i>	65
5.2.3	Makan Denotasi	65
5.2.4	Makna Konotasi	65
5.3	Konsep Verbal (Komunikasi)	66
5.3.1	Judul <i>Board Gam</i>	66
5.3.2	Bahasa Komunikasi	66
5.3.3	Panduan Permainan	66
5.4	Deskripsi Konten	68
5.4.1	<i>Board</i>	68
5.4.2	Pion	68
5.4.3	<i>Wheel</i>	68
5.4.4	Dadu	68
5.4.5	Kartu Informasi	69
5.4.6	Kartu Pertanyaan	69
5.4.7	Pesan Moral	69
5.5	Konsep Visual	69
5.5.1	Gaya Visual	69
5.5.2	Tipografi	71
5.5.3	Warna	72
5.5.4	Kemasan	73
5.5.5	<i>Board</i>	74
5.5.6	<i>Wheel</i>	74
5.5.7	Dadu	75
5.5.8	Pion	75
5.5.9	<i>Rule Book</i>	76
5.6	Konsep Media	76
5.6.1	Media Utama	76
5.6.2	Media Pendukung	77
5.7	Studi Visual	79
5.7.1	Alternatif Pion	79
5.7.2	Papan Permainan	84
5.7.3	Kartu	86
5.7.4	Logo	88
5.7.5	<i>Wheel</i>	91

5.7.6	<i>Rule Book</i>	93
5.7.7	<i>Packaging</i>	94
5.7.8	Warna.....	33
BAB VI IMPLEMENTASI MEDIA		97
6.1	Implementasi pada Media Utama	97
6.1.1	Papan permainan.....	97
6.1.2	Pion.....	97
6.1.3	Kartu	98
6.1.4	<i>Wheel</i>	99
6.1.5	Dadu.....	100
6.1.6	Buku Panduan.....	100
6.1.7	<i>Packaging</i>	101
6.2	Implementasi pada Media Pendukung.....	102
6.2.1	Tas Sekolah.....	102
6.2.2	Botol Minum.....	102
6.2.3	Tempat Pensil	103
6.2.4	Topi.....	103
6.2.5	Stiker Magnet.....	104
6.3	Rancangan Anggaran Project	104
BAB VII PENUTUP		106
7.1	Kesimpulan	106
7.2	Saran	106
DAFTAR PUSTAKA		107
LAMPIRAN		108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Wawancara Bersama Anak Usia 7 – 10 Tahun.....	2
Gambar 1.2 Buku Tematik “Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial”	2
Gambar 2.1 Adas Manis	7
Gambar 2.2 Asam Jawa	7
Gambar 2.3 Asam Kandis	8
Gambar 2.4 Bunga Lawang	8
Gambar 2.5 Cengkeh	9
Gambar 2.6 Daun Jeruk	9
Gambar 2.7 Daun Kemangi	10
Gambar 2.8 Daun Salam	10
Gambar 2.9 Jahe.....	11
Gambar 2.10 Jintan Putih.....	11
Gambar 2.11 Kapulaga	12
Gambar 2.12 Kayu Manis	12
Gambar 2.13 Kemiri	13
Gambar 2.14 Kencur	13
Gambar 2.15 Ketumbar.....	14
Gambar 2.16 Kluwak	14
Gambar 2.17 Kunyit.....	15
Gambar 2.18 Lada.....	15
Gambar 2.19 Lengkuas	16
Gambar 2.20 Pala.....	16
Gambar 2.21 Pandan	16
Gambar 2.22 Serai	17
Gambar 2.23 Temu Kunci.....	17
Gambar 2.24 Vanili.....	18
Gambar 2.25 Wijen	18
Gambar 2.26 <i>Monopoly</i>	22
Gambar 2.27 Contoh <i>board game</i> Euro-Styles Game	22
Gambar 2.28 Contoh <i>board game</i> Abstrac Strategy Games.....	22
Gambar 2.29 Contoh <i>board game</i> Strategy Game.....	22
Gambar 2.38 Dadu	27

Gambar 2.39 Tile	27
Gambar 2.40 Pion	28
Gambar 2.41 Token	28
Gambar 2.46 Diagram Ilmu DKV dengan Elemen Lain	31
Gambar 2.47 Contoh ilustrasi Digital	32
Gambar 2.48 Lingkaran Warna.....	33
Gambar 2.49 <i>Color Palette</i> Keceriaan.....	34
Gambar 2.50 Contoh Logo dalam <i>board game</i>	35
Gambar 2.51 Buku Empon-Empon.....	36
Gambar 2.52 <i>Board game</i> Everdell	38
Gambar 2.54 Papan permainan <i>board game</i>	40
Gambar 3.6 Bagan	56
Gambar 4.1 Analisis Data Diagram <i>fishbone</i>	57
Gambar 5.1 Bagan <i>keyword</i>	64
Gambar 5.2 <i>Packaging Board Game Veggie Colors</i>	70
Gambar 5.3 Contoh Acuan Ilustrasi yang Disukai Anak.....	70
Gambar 5.4 Contoh Acuan Ilustrasi Rempah-rempah.....	70
Gambar 5.5 Contoh Tipografi Judul yang akan digunakan	71
Gambar 5.6 Tipografi Sub Judul yang akan digunakan.....	72
Gambar 5.7 Tipografi Isi yang akan digunakan.....	72
Gambar 5.8 Warna yang akan akan digunakan dalam perancangan	73
Gambar 5.9 Warna yang akan akan digunakan dalam perancangan	73
Gambar 5.11 Acuan kemasan yang akan digunakan dalam perancangan	74
Gambar 5.12 Acuan papan permainan yang akan digunakan dalam perancangan	74
Gambar 5.13 Acuan <i>wheel</i> yang akan dogunakan dalam perancangan	75
Gambar 5.14 Acuan dadu yang akan digunakan dalam perancangan	75
Gambar 5.15 Acuan pion yang akan digunakan dalam perancangan	76
Gambar 5.16 Tempat pensil	77
Gambar 5.17 Botol minum	78
Gambar 5.18 Tas	78
Gambar 5.19 Topi	79
Gambar 5.20 Stiker magnet	79
Gambar 5.23 Alternatif Karakter	81
Gambar 5.24 Alternatif 1 Pion Digital Desain.....	81

Gambar 5.25	Alternatif 2 Pion Digital Desain.....	81
Gambar 5.26	Alternatif 3 Pion Digital Desain.....	82
Gambar 5.27	Screenshot Wawancara Kepada Ilustrator	82
Gambar 5.29	Digital Karakter Pion Terpilih	83
Gambar 5.30	Implementasi Karakter Pion Terpilih.....	83
Gambar 5.30	Implementasi Karakter Pion Terpilih.....	83
Gambar 5.31	Sketsa <i>layout board game</i>	84
Gambar 5.32	Alternatif 1 Sketsa <i>layout board game</i>	84
Gambar 5.33	Alternatif 2 Sketsa <i>layout board game</i>	84
Gambar 5.34	Alternatif 3 Sketsa <i>layout board game</i>	85
Gambar 5.35	Validasi Kepada Guru SDN 1 Ketintang Surabaya.....	85
Gambar 5.37	Final desain <i>board</i>	86
Gambar 5.38	Alternatif 1 Desain Layout kartu	86
Gambar 5.39	Alternatif 2 Desain Layout kartu	86
Gambar 5.40	Alternatif 3 Desain Layout kartu	87
Gambar 5.41	Desain Final Layout kartu	87
Gambar 5.43	<i>Brainstorming</i> Logo	88
Gambar 5.44	Alternatif <i>Rough</i> Desain Logo	89
Gambar 5.45	Alternatif 1 Desain Logo.....	89
Gambar 5.46	Alternatif 2 Desain Logo.....	90
Gambar 5.47	Alternatif 3 Desain Logo.....	90
Gambar 5.49	Pewarnaan Logo terpilih	91
Gambar 5.51	Alternatif 1 Desain <i>Wheel</i>	91
Gambar 5.52	Alternatif 2 Desain <i>Wheel</i>	92
Gambar 5.53	Alternatif 3 Desain <i>Wheel</i>	92
Gambar 5.54	Desain <i>Wheel</i> terpilih	92
Gambar 5.55	Alternatif 1 <i>Rough</i> Desain <i>Rule Book</i>	93
Gambar 5.56	Alternatif 2 <i>Rough</i> Desain <i>Rule Book</i>	93
Gambar 5.58	Final Desain terpilih <i>Rule Book</i>	94
Gambar 5.60	Alternatif 1 <i>Rough</i> Desain <i>Packaging</i>	94
Gambar 5.61	Alternatif 2 <i>Rough</i> Desain <i>Packaging</i>	95
Gambar 5.62	Alternatif 3 <i>Rough</i> Desain <i>Packaging</i>	95
Gambar 5.63	Alternatif 1 Desain <i>Packaging</i>	95
Gambar 5.64	Alternatif 2 Desain <i>Packaging</i>	95

Gambar 5.65 Alternatif 3 Desain <i>Packaging</i>	96
Gambar 5.66 Final Desain <i>Packaging</i>	96
Gambar 6.1 Implementasi Media Papan Permainan	97
Gambar 6.2 Implementasi Media Pion Rempah	97
Gambar 6.3 Implementasi Media Kartu Pertanyaan	98
Gambar 6.4 Implementasi Media Kartu Informai.....	99
Gambar 6.5 Implementasi Media <i>Wheel</i>	99
Gambar 6.6 Media Dadu.....	100
Gambar 6.7 Implementasi Media Buku Panduan	100
Gambar 6.8 Implementasi Media <i>Packaging</i>	101
Gambar 6.9 Implementasi Media Tas Sekolah	102
Gambar 6.10 Implementasi Media Botol Minum	102
Gambar 6.11 Implementasi Media Tempat Pensil.....	103
Gambar 6.12 Implementasi Media Topi	103
Gambar 6.13 Implementasi Media Stiker Magnet	104
Gambar 1 Foto bersama Pemilih Board Game Academy Surabaya	109
Gambar 2 Foto bersama Ibu Henny Guru SDN Ketintang 1	110
Gambar 3 Prosesi Wawancara pada Anak Usia 7-10 Tahun	111
Gambar 4 Observasi Bermain pada Anak Usia 7-10 Tahun	112
Gambar 6 Prosesi Wawancara Validasi kepada Guru SDN Ketintang 1 Surabaya.....	114
Gambar 7 Wawancara Validasi kepada Guru SDN Ketintang 1 Surabaya	114
Gambar 9 Prosesi Wawancara Validasi Kepada Ilustrator	117