

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *BOARD GAME* PENGENALAN DIRI SENDIRI
UNTUK JENJANG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana (S1)



Oleh:

Rifdatus Salmaa Tsabitah

20052010041

Pembimbing 1:

Widyasari, S.T., M.T.

Pembimbing 2:

Aris Sutejo, S. Sn., M. Sn.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2023/2024

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN BOARD GAME PENGENALAN DIRI SENDIRI
UNTUK JENJANG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Disusun Oleh:

RIFDATUS SALMAA TSABITAH

20052010041

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal: 15 Mei 2024

Pembimbing I



Widvasari, S.T., M.T.

NPT. 182 19890920 075

Pembimbing II



Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19851106 201903 1002

Penguji I



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.

NIP.19880428 201803 2001

Penguji II



Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19900202 202203 1008

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* PENGENALAN DIRI SENDIRI
UNTUK JENJANG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

Disusun Oleh:

RIFDA TUS SALMAA TSABITAH

20052010041

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal: 15 Mei 2024

Pembimbing I



Widyasari, S.T., M.T.

NPT. 182 19890920 075

Pembimbing II



Aris Sutejo, S. Sn., M. Sn

NIP. 19851106 201903 1002

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual



Masnuna, S.T., M.Sn.

NIPPPK. 198405122021212004

ABSTRAK

Pembelajaran mengenal diri sendiri harus diajarkan pada anak usia dini (3-6 tahun) karena sangat penting untuk membangun landasan jati diri yang positif dan kuat. Anak-anak yang tidak melewati proses edukasi ini akan mengalami kesulitan dalam pengembangan kepribadian dan pengelolaan emosi, yang dapat menghambat prestasi akademik mereka. Dalam prosesnya menemukan jati diri salah satu tahapan yang harus dilalui dengan memberikan pembelajaran mengenal diri sendiri sejak dini. Pembelajaran ini berbasis pada data berdasarkan kurikulum yang ada di sekolah. Pembelajaran pada anak-anak harus diberikan dengan cara yang menyenangkan seperti bermain. Media permainan sangat beragam untuk digunakan sebagai pembelajaran, namun board game dipilih pada perancangan ini karena dianggap sesuai dengan permainan anak-anak usia dini. Board game memiliki kelebihan diantaranya para pemain dapat berinteraksi, melatih kemampuan kognitif, motorik halus dan kemampuan bahasa. Perancangan board game pengenalan diri sendiri untuk jenjang pendidikan anak usia dini dibuat dengan tujuan memberikan media yang menyenangkan, positif dan interaktif kepada anak-anak. Board game dipilih karena dapat tercipta interaksi sosial didalamnya sehingga anak-anak bisa saling memberikan respon terhadap teman sebayanya dan juga lingkungan sekitarnya. Selain itu board game merupakan media yang menarik dengan visual gambarnya yang beragam. Dalam proses pembuatannya, terdapat tahapan yang harus dilalui terlebih dahulu dengan mengumpulkan data yang didapatkan dari wawancara dan focus group discussion.

Kata Kunci: Bermain, Board Game, Edukasi, Jati Diri Positif, Mengenal Diri Sendiri, Pendidikan Anak Usia Dini.

ABSTARCT

Self-identification learning should be taught in early childhood (3-6 years old) as it is essential for building a positive and strong foundation of identity. Children who do not go through this educational process will experience difficulties in personality development and emotional management, which can hinder their academic performance. In the process of self-discovery, one of the stages that must be passed is by providing early learning about oneself. This learning is based on data based on the existing curriculum at school. Learning in children should be given in a fun way such as playing. Game media is very diverse to be used as learning, but board games were chosen in this design because they are considered in accordance with early childhood games. The design of a self-introduction board game for early childhood education is made with the aim of providing fun, positive and interactive media to children. The board game was chosen because it can create social interaction in it so that children can respond to each other to their peers and also the surrounding environment. In addition, the board game is an interesting media with various visual images. In the process of making it, there are stages that must be passed first by collecting data obtained from interviews and focus group discussions.

Key words : Play, Board Game, Education, Positive Self, Know Yourself, Early Childhood Education.

PERNYATAAN ORISINALITAS

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 pasal 70).

Surabaya, 29 Mei 2024



Rifdatus Salmaa Tsabitah

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur perancang panjatkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga perancang mampu menyelesaikan Laporan Perancangan Tugas Akhir sebagai bentuk pertanggung jawaban dalam menyelesaikan pendidikan sarjana tepat pada waktunya. Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat penilaian untuk menyelesaikan pendidikan sarjana di program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Dalam penyusunan laporan final peneliti ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Orang tua yang telah mendukung penuh dan selalu memberikan doa serta tenaganya dalam membantu kelancaran tugas akhir perancang.
2. Ibu Widyasari, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing atas arahan yang telah diberikan kepada peneliti selama melakukan Tugas Akhir hingga selesai.
3. Bapak Aris Sutejo, S.Ds., M.Ds. selaku dosen pembimbing atas arahan yang telah diberikan kepada peneliti selama melakukan Tugas Akhir hingga selesai.
4. Terima kasih kepada Ibu Mhamma Romadhona, S.T., M.Ds dan Bapak Pungky Feby Arifianto, S.Sn., M.Sn. yang telah menguji dan memberikan arahan yang sangat membangun terhadap perancangan yang dibuat oleh perancang
5. Ibu Aileen Solicitor Costa Rica El Chidtian, S.T., M.Ds. selaku koordinator dan penanggung jawab Tugas Akhir yang senantiasa memberikan informasi.
6. Pihak sekolah Ibu Lenny, dan Ibu Ria yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan riset dan wawancara selama perancang bertugas.
7. Terimakasih kepada Kartika, Dinda Rizki, Naima, Mashuda, Mira, dkk lainnya yang telah membantu dan memebrikan semangat selama tugas akhir ini berlangsung.
8. Teman-teman satu angkatan yang telah memberikan dukungan dan juga motivasi dalam pengerjaan Tugas Akhir.
9. Seluruh Dosen, Dekan, dan pegawai yang terkait dalam kelancaran perancang untuk menyusun Tugas Akhir.

Perancang menyadari atas ketidaksempurnaan pada Laporan Tugas Akhir ini. Namun perancang tetap berharap rancangan ini dapat membantu dan memberikan manfaat bagi pembaca dan semua pihak. Demi kemajuan perancang, juga berharap adanya kritik dan saran yang membangun. Terima Kasih.

Surabaya, 27 Mei 2024

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTARCT.....	v
PERNYATAAN ORISINALITAS	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	15
1.1 Latar Belakang	15
1.2 Identifikasi Masalah.....	19
1.3 Rumusan Masalah.....	20
1.4 Batasan Masalah	20
1.5 Tujuan Perancangan.....	20
1.6 Manfaat Perancangan.....	21
1.6.1 Manfaat Bagi Peneliti	21
1.6.2 Manfaat Bagi Sekolah.....	21
1.7 Kerangka Perancangan / Penelitian.....	22
BAB II LANDASAN TEORI & STUDI EKSISTING	23
2.1 Definisi Operasional Judul.....	23
2.1.1 Definisi <i>Board game</i>	23
2.1.2 Definisi Pengenalan Diri Sendiri	23
2.1.3 Definisi Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini	23

2.2	Landasan Teori.....	24
2.2.1	Mengenal Diri Sendiri.....	24
2.2.2	Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini	25
2.2.3	Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	27
2.2.4	Permainan atau <i>Game</i>	27
2.2.5	<i>Board game</i>	28
2.2.6	Desain Komunikasi Visual	35
2.3	Studi Eksisting	42
2.4	Studi Komparator	42
BAB III METODOLOGI DESAIN.....		46
3.1	Metode Perancangan	46
3.2	Objek Perancangan	46
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.3.1	Data Primer	47
3.3.2	Data Sekunder.....	50
3.3.3	Target Audiens.....	51
3.4	Teknik Analisis Data.....	51
3.4.1	Analisis Data Wawancara	52
3.4.2	Analisis <i>Focus Group Discussion</i>	55
3.4.3	Analisis 5W+1H	55
3.4.4	Analisis <i>Fishbone</i>	59
3.4.5	Analisis <i>Consumer Insight</i>	59
3.4.6	Analisis <i>Consumer Journey</i>	60
3.5	Sintesa Data	62
3.5.1	<i>Unique Selling Point (USP)</i>	63
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN.....		64
4.1	Perumusan Konsep.....	64

What to say.....	65
<i>How to say</i>	65
4.1.1 Konsep Verbal	66
4.1.2 Konsep Visual.....	69
4.1.3 Konsep Media	75
4.2 Proses Perancangan Desain.....	77
4.2.1 <i>Rough Desain</i> (Sketsa Kasar)	77
4.2.2 Komprehensif Desain.....	84
4.2.3 Validasi Desain	86
4.2.4 Desain Final (Final Artwork).....	89
4.3 Implementasi Desain.....	93
4.3.1 Implementasi Pada Media Utama	93
4.4 Rancangan Anggaran Proyek.....	98
4.4.1 Anggaran Media Utama	98
4.4.2 Anggaran Media Pendukung.....	99
BAB V PENUTUP	100
5.1 Kesimpulan	100
5.2 Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Perancangan.....	22
Gambar 2.1 Permainan puzzle magic block game.....	28
Gambar 2.2 Permainan ular tangga.....	29
Gambar 2.3 Permainan monopoli	29
Gambar 2.6 Permainan ludo	30
Gambar 2.7 Permainan <i>candy land</i>	30
Gambar 2.8 Permainan <i>Scrabble</i>	30
Gambar 2.9 Permainan jenga.....	31
Gambar 2.10 Contoh permainan kartu.....	31
Gambar 2.2 Contoh permainan kartu.....	32
Gambar 2.3 Contoh papan permainan.....	32
Gambar 2.4 Contoh papan permainan.....	32
Gambar 2.5 Contoh petak papan permainan.....	33
Gambar 2.6 Contoh petak papan permainan.....	33
Gambar 2.7 Contoh pion/figure	34
Gambar 2.8 Contoh pion/figure	34
Gambar 2.9 Buku petunjuk permainan	34
Gambar 2.10 Buku petunjuk permainan	35
Gambar 2.20 Ilustrasi pada kemasan <i>board game</i>	36
Gambar 2.11 Ilustrasi pada kemasan <i>board game</i>	36
Gambar 2.12 Layout pada <i>board game</i>	37
Gambar 2.13 Layout pada <i>board game</i>	37
Gambar 2.14 Contoh warna primer.....	38
Gambar 2.15 Contoh warna sekunder.....	38
Gambar 2.16 Contoh warna tersier	38
Gambar 2.17 Contoh warna netral	39
Gambar 2.18 Contoh warna cerah pada <i>board game</i>	39
Gambar 2.19 Contoh warna cerah pada <i>board game</i> dan komponennya	39
Gambar 2.30 Contoh tipografi pada kemasan.....	40
Gambar 2.20 Contoh tipografi pada kartu	40
Gambar 2.21 Contoh tipografi pada kemasan.....	40

Gambar 2.22 Contoh identitas pada <i>board game</i>	41
Gambar 2.23 Contoh identitas pada <i>board game</i>	41
Gambar 2.24 Buku Paud Mengenal Diri Sendiri	42
Gambar 2.24 <i>Busy page</i> anggota tubuh	42
Gambar 2.25 <i>Busy page series</i>	43
Gambar 2.26 Shadow Pairing	44
Gambar 2.27 Papan permainan Shadow Pairing.....	45
Gambar 3.1 Dokumentasi wawancara di TK A-Amin Sisoarjo.....	47
Gambar 3.2 Dokumentasi wawancara di Academy <i>Board game</i> Surabaya	48
Gambar 3.3 Dokumentasi dengan Ahli Ilustrator	48
Gambar 3.4 Dokumentasi wawancara dengan psikolog anak	49
Gambar 3.4 Dokumentasi <i>Focus Group Discussion</i>	50
Gambar 3.4 Analisis Fishbone	59
Gambar 3.5 Narasumber Rayna Yasmine Salsabila	60
Gambar 4.1 Bagan <i>Keyword</i>	64
Gambar 4.2 <i>Packaging Board Game</i> Anak Sholeh	70
Gambar 4.3 Gaya ilustrasi kartun	70
Gambar 4.4 Contoh acuan ilustrasi	71
Gambar 4.5 Contoh tipografi judul yang akan digunakan	71
Gambar 4.6 Acuan font sub judul	72
Gambar 4.7 Acuan font sub judul	72
Gambar 4.8 Contoh warna ceria	73
Gambar 4.9 Contoh warna ceria	73
Gambar 4.10 Contoh warna ceria pada kemasan	73
Gambar 4.11 Acuan kemasan board game	74
Gambar 4.12 Contoh referensi board	74
Gambar 4.15 Contoh referensi kartu	75
Gambar 4. 16 Aurorae Chava Al-Hakim (4 Tahun) dan Gala Sky (3 tahun)	77
Gambar 4.17 Acuan gaya gambar	78
Gambar 4.18 Desain Sketsa	78
Gambar 4.20 Desain sketsa item benda	79
Gambar 4.21 Acuan layout papan.....	80
Gambar 4.22 Alternatif desain sketsa 1	80

Gambar 4.23 Alternatif desain sketsa 2	80
Gambar 4.24 Alternatif desain sketsa 3	80
Gambar 4.25 Acuan kartu clue	81
Gambar 4.26 Alternatif desain kartu	81
Gambar 4.27 Acuan Desain Judul	82
Gambar 4.28 Alternatif Desain Sketsa Judul	82
Gambar 4.29 Acuan visual kemasan	83
Gambar 4.30 Alternatif layout rule book	83
Gambar 4.31 Alternatif desain karakter	84
Gambar 4.36 Alternatif desain karakter	86
Gambar 4.38 Desain Kartu Terpilih	87
Gambar 4.39 Alternatif Warna Judul	88
Gambar 4.42 Desain Item Benda Terpilih	90
Gambar 4.42 Desain Papan Terpilih	90
Gambar 4.43 Desain Judul Terpilih	91
Gambar 4.44 Desain Judul Terpilih	91
Gambar 4.45 Alternatif Desain Papan	92
Gambar 4.46 Alternatif Desain Papan	92
Gambar 4.47 Alternatif Desain Papan	93
Gambar 4.48 Alternatif Desain Papan	93
Gambar 4.49 Alternatif Desain Papan	94
Gambar 4.50 Alternatif Desain Papan	94
Gambar 4.51 Alternatif Desain Papan	95
Gambar 4.52 Alternatif Desain Papan	95
Gambar 4.53 Alternatif Desain Papan	96
Gambar 4.54 Alternatif Desain Papan	96
Gambar 4.55 Alternatif Desain Papan	97
Gambar 4.56 Alternatif Desain Papan	97

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis <i>Board game busy page</i>	43
Tabel 3.2 Analisis 5W+1H: <i>When?</i>	56
Tabel 3.3 Analisis 5W+1H: <i>Where?</i>	57
Tabel 3.4 Analisis 5W+1H: <i>Why?</i>	57
Tabel 3.5 Analisis 5W+1H: <i>Who?</i>	57
Tabel 3.6 Analisis 5W+1H: <i>How?</i>	58
Tabel 3.7 Tabel Kegiatan Narasumber	61