

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN *BOARD GAME* TENTANG CERITA RAKYAT**  
**INDONESIA UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana (S1)



Oleh:

**Syafiqah Fatinah Putri**

**20052010120**

Pembimbing 1:

**Aninditya Daniar S.Sn., M.Sn.**

Pembimbing 2:

**Aditya Rahman Y, S.T., M.Med.kom.**

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



**HALAMAN PENGESAHAN  
PERANCANGAN BOARD GAME TENTANG CERITA RAKYAT INDONESIA  
UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN**


**Disusun Oleh:  
SYAFIQAH FATINAH PUTRI  
20052010120**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Pada tanggal: 17 Mei 2024**

**Pembimbing 1**


**Pembimbing 2**

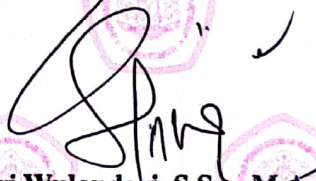
  
**Aninditya Daniar S.Sn., M.Sn.**  
**NPT. 212 19941124 261**

  
**Aditya Rahman Y, S.T., M.Med.kom.**  
**NIP3K.198109292021211002**


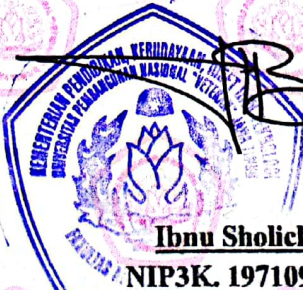
**Penguji 1**

**Penguji 2**

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

  
**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**  
**NIP3K. 19710916 202121 1004**




**HALAMAN PERSETUJUAN  
PERANCANGAN BOARD GAME TENTANG CERITA RAKYAT INDONESIA  
UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN**


**Disusun Oleh:  
SYAFIQAH FATINAH PUTRI  
20052010120**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Pada tanggal: 17 Mei 2024**

**Pembimbing 1**

**Pembimbing 2**

  
**Aninditya Daniar S.Sn., M.Sn.  
NPT. 212 19941124 261**

  
**Aditya Rahman Y., S.T., M.Med.kom.  
NIP3K. 198109292021211002**

**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

Pendidikan karakter menjadi salah satu aspek yang harus ditekankan guna memastikan bahwa fondasi pembentukan karakter individu berjalan dengan baik. Salah satu metode yang dipilih dalam mengajarkan pendidikan karakter dan pemahaman moral pada anak adalah melalui bermain dan belajar menggunakan media *board game*. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan *board game* yang membantu untuk menanamkan pendidikan karakter kepada anak-anak dan membantu memahami pentingnya pendidikan moral, sejarah, dan nilai-nilai masyarakat Indonesia, sambil memberikan pendekatan pendidikan yang menyenangkan. Perancangan ini juga membahas pendekatan yang digunakan, termasuk teknik pengumpulan data dan analisis, untuk mengembangkan konsep *board game* yang menarik dan interaktif. Dengan melibatkan anak-anak berusia 9-12 tahun dalam proses perancangan, dipastikan bahwa kesinambungan antara tujuan pendidikan dan daya tarik permainan dapat terjaga. Konsep perancangan itu sendiri melibatkan integrasi cerita rakyat ke dalam mekanisme permainan dengan tujuan mendidik anak-anak tentang pemahaman moral serta budaya dan sejarah Indonesia.

**Kata kunci:** Board Game, Cerita Rakyat Indonesia, Pendidikan Anak, Desain Komunikasi Visual, Pembelajaran Interaktif, Sejarah dan Budaya Indonesia, Permainan Edukatif.

## ABSTRACT

*Character education is one aspect that must be emphasized to ensure that the foundation for individual character formation runs well. One of the methods chosen to teach character education and moral understanding to children is through playing and learning using board game media. This design aims to create a board game that helps instill character education in children and helps them understand the importance of moral education, history and the values of Indonesian society, while providing a fun educational approach. This design also discusses the approach used, including data collection and analysis techniques, to develop an interesting and interactive board game concept. By involving children aged 9-12 years in the design process, it is ensured that continuity between the educational objectives and the appeal of the game can be maintained. The design concept itself involves integrating folklore into the game mechanism with the aim of educating children about moral understanding as well as Indonesian culture and history.*

**Keywords:** *Board Game, Indonesian Folklore, Children's Education, Visual Communication Design, Interactive Learning, Indonesian History and Culture, Educational Games.*

## 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, 31 Mei 2024



**Syafiqah Fatimah Putri**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami haturkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang memungkinkan penyelesaian yang baik tugas akhir ini dengan judul “Perancangan Board Game Tentang Cerita Rakyat Indonesia Untuk Anak Usia 9-12 Tahun”. Tugas akhir ini menciptakan *board game* berdasarkan cerita rakyat Indonesia untuk anak kelas 4 hingga 6 SD, menggabungkan aspek edukatif dan hiburan.

Terima kasih kepada semua yang bersedia memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis selama proses pembuatan tugas akhir, sehingga dapat diselesaikan dengan sukses dan baik. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua yang telah membantu dan memberikan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih diberikan kepada :

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW .
2. Kepada Ibunda dan keluarga besar saya yang tidak berhenti mendoakan dan memberi dukungan secara lahir dan batin, maupun dalam bentuk finansial.
3. Kepada Ibu Aninditya Daniar S.Sn., M.Sn. dan Pak Aditya Rahman Y, S.T., M.Med.kom. sebagai dosen pembimbing yang telah banyak membantu memberikan masukan dan saran pada perancangan.
4. Kepada pihak sekolah SDN Berbek Sidoarjo, bapak Sarwo Cahyono, S.Pd. selaku guru literasi yang telah membantu memberikan informasi dalam perancangan ini.
5. Kepada pihak sekolah SD Negeri Tambakrejo, ibu Dwi selaku guru literasi yang telah membantu memberikan informasi dalam perancangan ini.
6. Kepada Ibu Widyasari, S.T., M.T. dan Ibu Sri Wulandari, S.Sn., M.A. sebagai penguji yang telah memberikan masukan pada perancangan ini.
7. Profesional *Game Master Board Game* Tabletoys Surabaya, kak Sam yang sudah berkenan meluangkan waktu menjadi narasumber, serta berbagi keilmuan dibidang *board game* dengan sepenuh hati.
8. Profesional *Game Master Board Game Academy* Surabaya, kak Almond yang sudah berkenan meluangkan waktu menjadi narasumber ahli untuk melakukan testing *board game*.



9. Kepada seluruh dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, sehingga mampu menyelesaikan perkuliahan dan perancangan ini.
10. Kepada teman-teman angkatan 2020 Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yang selalu menjadi motivasi, memberikan semangat dan saling support.
11. Rekan-rekan di Kos Pak Diecy V-11 yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti selama perjalanan penyelesaian tugas akhir ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa pelaksanaan pengerjaan laporan hingga terciptanya perancangan ini masih jauh dari kata sempurna, namun dengan perancangan ini, setidaknya penulis berharap dapat memberikan dampak positif kepada SDN Berbek Sidoarjo dan bermanfaat bagi seluruh pihak yang membutuhkan.

Surabaya, 31 Mei 2024



**Syafiqah Fatinah Putri**



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
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
1.7 Kerangka Perancangan / Penelitian.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI &amp; STUDI EKSISTING</b> .....	<b>7</b>
2.1 Definisi Operasional Judul.....	7
2.1.1 Definisi Board game .....	7
2.1.2 Definisi Cerita Rakyat.....	7
2.1.3 Anak Usia 9-12 Tahun .....	7
2.2 Landasan Teori .....	7
2.2.1 Board game .....	7
2.2.2 Cerita Rakyat .....	14
2.2.3 Anak Usia 9-12 Tahun .....	24
2.2.4 Desain Komunikasi Visual .....	26
2.3 Studi Eksisting .....	34
2.3.1 Studi Komparator.....	34
2.3.1 Studi Kompetitor .....	36
<b>BAB III METODOLOGI DESAIN</b> .....	<b>39</b>

3.1	Metode Perancangan .....	39
3.2	Objek Perancangan .....	39
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.3.1	Data Primer.....	40
3.3.2	Data Sekunder.....	43
3.4	Teknik Analisis Data.....	44
3.4.1	Analisis Data Wawancara .....	44
3.4.2	Analisis Data Kuesioner .....	49
3.4.3	Analisa 5W+1H .....	51
3.4.4	Analisis Consumer Insight .....	55
3.4.5	Analisis Consumer Journey .....	55
3.4.6	Sintesis Data .....	57
3.4.7	Unique Selling Proposition (USP) .....	58
<b>BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN .....</b>		<b>59</b>
4.1	Perumusan Konsep .....	59
4.1.1	Definisi <i>Keyword</i> .....	59
4.1.2	Makna Denotatif <i>Keyword</i> .....	60
4.1.3	Makna Konotatif <i>Keyword</i> .....	61
4.1.4	Judul <i>Board Game</i> .....	61
4.1.5	Bahasa Komunikasi .....	61
4.1.6	Panduan Permainan .....	62
4.1.7	Pesan Moral .....	63
4.1.8	Konsep Visual .....	64
4.1.9	Konsep Media .....	74
4.2	Proses Perancangan Desain .....	76
4.2.1	Pion .....	76
4.2.2	Papan Permainan .....	79
4.2.3	Kartu .....	81
4.2.4	Logo .....	82
4.2.5	Buku Panduan .....	84
4.2.6	<i>Packaging</i> .....	85
4.3	Implementasi Desain .....	87
4.3.1	Media Utama .....	87

4.3.2	Media Pendukung .....	90
4.3.4	Rancangan Anggaran Proyek .....	94
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>96</b>
5.1	Kesimpulan .....	96
5.2	Saran .....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>97</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>99</b>



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1. 1</b> Skema Perancangan .....	6
<b>Gambar 2. 1</b> Monopoli .....	9
<b>Gambar 2. 2</b> Stone Age, contoh board game genre Euro.....	10
<b>Gambar 2. 3</b> Risk, contoh board game genre Strategy.....	10
<b>Gambar 2. 4</b> Talisman, contoh board game genre RPG.....	11
<b>Gambar 2. 5</b> UNO, contoh board game genre Card.....	11
<b>Gambar 2. 6</b> Papan board game .....	12
<b>Gambar 2. 7</b> Kartu.....	13
<b>Gambar 2. 8</b> Pion .....	13
<b>Gambar 2. 9</b> Dadu .....	14
<b>Gambar 2. 10</b> Buku panduan.....	14
<b>Gambar 2. 11</b> Keong emas .....	17
<b>Gambar 2. 12</b> Aji saka.....	18
<b>Gambar 2. 13</b> Sangkuriang.....	19
<b>Gambar 2. 14</b> Putri tandampalik .....	20
<b>Gambar 2. 15</b> Jaka tarub .....	21
<b>Gambar 2. 16</b> Darman dan darmin.....	22
<b>Gambar 2. 17</b> Legenda putri komodo .....	24
<b>Gambar 2. 18</b> Diagram ilmu DKV dengan elemen lain.....	26
<b>Gambar 2. 19</b> Ilustrasi pada kemasan board game.....	27
<b>Gambar 2. 20</b> Warna primer .....	28
<b>Gambar 2. 21</b> Warna sekunder.....	28
<b>Gambar 2. 22</b> Warna tersier .....	29
<b>Gambar 2. 23</b> Warna netral .....	30
<b>Gambar 2. 24</b> Contoh warna cerah pada board game .....	31
<b>Gambar 2. 25</b> Contoh tipografi pada board game.....	32
<b>Gambar 2. 26</b> Contoh layout pada board game.....	34
<b>Gambar 2. 27</b> My First Treasure Hunt Board Game.....	35
<b>Gambar 2. 28</b> Board game Timun mas & Green Giants.....	37
<b>Gambar 3. 1</b> FGD bersama 10 siswa SD .....	42
<b>Gambar 3. 2</b> Observasi.....	42
<b>Gambar 3. 3</b> Foto bersama bapak Sarwo Cahyono .....	46
<b>Gambar 3. 4</b> Foto bersama kak Sam .....	47
<b>Gambar 3. 5</b> Foto bersama Ibu Dwi.....	48
<b>Gambar 3. 6</b> Gavriella Diandra Ganesh .....	49
<b>Gambar 3. 7</b> Diagram Pie kuesioner 1 .....	50
<b>Gambar 3. 8</b> Diagram Pie kuesioner 2 .....	50
<b>Gambar 3. 9</b> Diagram Pie kuesioner 3 .....	51
<b>Gambar 3. 10</b> Rangga Ardi Jonatha .....	56
<b>Gambar 4. 1</b> Keyword.....	59
<b>Gambar 4. 2</b> Style proporsi karakter .....	64
<b>Gambar 4. 3</b> Style pewarnaan .....	64
<b>Gambar 4. 4</b> Acuan tipografi.....	65
<b>Gambar 4. 5</b> Acuan tipografi.....	66
<b>Gambar 4. 6</b> Acuan tipografi.....	66
<b>Gambar 4. 7</b> Acuan warna.....	67

<b>Gambar 4. 8</b> Acuan warna.....	67
<b>Gambar 4. 9</b> Contoh visual pada kartu.....	68
<b>Gambar 4. 10</b> Contoh visual pion pada board game .....	69
<b>Gambar 4. 11</b> Acuan karakter Nusa .....	69
<b>Gambar 4. 12</b> Acuan karakter Tara.....	70
<b>Gambar 4. 13</b> Acuan karakter Jihan.....	70
<b>Gambar 4. 14</b> Acuan karakter Rangga .....	71
<b>Gambar 4. 15</b> Dadu .....	71
<b>Gambar 4. 16</b> Board .....	72
<b>Gambar 4. 17</b> Rule book .....	73
<b>Gambar 4. 18</b> Contoh visual kemasan pada board game .....	74
<b>Gambar 4. 19</b> Alternatif karakter untuk pion board game .....	76
<b>Gambar 4. 20</b> Alternatif karakter untuk pion board game .....	76
<b>Gambar 4. 21</b> Screenshot wawancara kepada kak Gavriella .....	77
<b>Gambar 4. 22</b> Kuesioner Alternatif Desain.....	78
<b>Gambar 4. 23</b> Desain final karakter untuk pion board game .....	78
<b>Gambar 4. 24</b> Sketsa papan permainan board game .....	79
<b>Gambar 4. 25</b> Alternatif 1 Sketsa papan permainan board game.....	79
<b>Gambar 4. 26</b> Alternatif 2 Sketsa papan permainan board game.....	79
<b>Gambar 4. 27</b> Alternatif 3 Sketsa papan permainan board game.....	80
<b>Gambar 4. 28</b> Validasi kepada pihak Board Game Academy.....	80
<b>Gambar 4. 29</b> Final desain papan permainan .....	80
<b>Gambar 4. 30</b> Sketsa layout kartu .....	81
<b>Gambar 4. 31</b> Desain layout kartu .....	81
<b>Gambar 4. 32</b> Validasi keapda pihak Board Game Academy.....	81
<b>Gambar 4. 33</b> Final desain kartu .....	82
<b>Gambar 4. 34</b> Proses Brainstorming Logo.....	82
<b>Gambar 4. 35</b> Digital desain logo .....	82
<b>Gambar 4. 36</b> Validasi kepada pihak ilustrasi.....	83
<b>Gambar 4. 37</b> Final desain logo .....	83
<b>Gambar 4. 38</b> Sketsa layout buku panduan.....	84
<b>Gambar 4. 39</b> Sketsa layout buku panduan.....	84
<b>Gambar 4. 40</b> Layout buku panduan terpilih .....	84
<b>Gambar 4. 41</b> Final desain buku panduan.....	85
<b>Gambar 4. 42</b> Sketsa desain packaging.....	85
<b>Gambar 4. 43</b> Alternatif 1 desain packaging.....	85
<b>Gambar 4. 44</b> Alternatif 2 desain packaging.....	86
<b>Gambar 4. 45</b> Alternatif 3 desain packaging.....	86
<b>Gambar 4. 46</b> Validasi kepada pihak Board Game Academy.....	86
<b>Gambar 4. 47</b> Final desain packaging .....	87
<b>Gambar 4. 48</b> Papan permainan .....	87
<b>Gambar 4. 49</b> Kemasan permainan .....	88
<b>Gambar 4. 50</b> Pion karakter .....	88
<b>Gambar 4. 51</b> Kartu permainan.....	89
<b>Gambar 4. 52</b> Keping koin.....	89
<b>Gambar 4. 53</b> Buku panduan.....	90
<b>Gambar 4. 54</b> Botol minum.....	91
<b>Gambar 4. 55</b> Tempat pensil.....	91

<b>Gambar 4. 56</b> Tas ransel .....	92
<b>Gambar 4. 57</b> Kaos.....	92
<b>Gambar 4. 58</b> Sticker pack.....	93
<b>Gambar 4. 59</b> Gantungan kunci .....	93



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> Tabel analisis komparator .....	35
<b>Tabel 2. 2</b> Tabel analisis kompetitor .....	37