

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKASI PENGENALAN
HEWAN TERNAK UNTUK ANAK JENJANG SEKOLAH DASAR
KELAS 4, 5, DAN 6

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



Oleh:

Zhafira Fane Putri Setiarso

21052010025

Dosen Pembimbing I:

Widyasari, S.T., M.T

Dosen Pembimbing II

Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds

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

JAWA TIMUR

2024/2025

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BOARD GAME EDUKASI PENGENALAN HEWAN TERNAK UNTUK ANAK JENJANG SEKOLAH DASAR

KELAS 4, 5, DAN 6

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



Oleh:

Zhafira Fane Putri Setiarso

21052010025

Dosen Pembimbing I:

Widyasari, S.T., M.T

Dosen Pembimbing II

Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"

JAWA TIMUR

2024/2025

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN BOARD GAME EDUKASI PENGENALAN HEWAN TERNAK
UNTUK ANAK JENJANG SEKOLAH DASAR KELAS 4, 5, DAN 6

Disusun Oleh:

Zhaifira Rane Putri Setiarso

21052010025

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal: 22 Mei 2025

Pembimbing I

Widvasari, S.T., M.T

NPT. 182 19890920 075

Pembimbing II

Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds

NIP. 19880428 201803 2001

Penguji I

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

NIP. 19900611 201803 2001

Penguji II

Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A

NPT. 210 19850106 174

Tugas akhir 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 EDUKASI PENGENALAN HEWAN TERNAK
UNTUK ANAK JENJANG SEKOLAH DASAR KELAS 4, 5, DAN 6

Disusun Oleh :

Zhafira Fane Putri Setiarso
21052010025

Telah dipertahankan di depan tim penguji

Pada tanggal : 22 Mei 2025

Pembimbing I

Widwasari, S.T., M.T

NPT. 182 19890920 075

Pembimbing II

Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds

NIP. 19880428 201803 2001

Tugas akhir telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Masnuna, ST., M.Sn

NIPPPK. 19840512 2021 212004

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zhafira Fane Putri Setiarso
NPM : 21052010025
Program : Sarjana(S1)/~~Magister (S2)~~ / ~~Doktor (S3)~~
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir/Skripsi/Tesis/Disertasi* ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemulan indikasi plagiat pada Skripsi/Tesis/Desertasi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 9 Juni 2025

Yang Membuat pernyataan



Zhafira Fane Putri Setiarso
21052010025

ABSTRAK

Peternakan memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat Indonesia, terutama sebagai sumber pangan dan ekonomi. Adanya fenomena masih banyaknya kemampuan siswa sekolah dasar mengenai pemahaman materi tentang hewan ternak masih sangat rendah. Oleh karena itu, saat ini diperlukan sebuah media edukasi *board game* yang menarik untuk meningkatkan minat dan pemahaman terhadap materi hewan ternak. Tujuan merancang *board game* sebagai media edukasi adalah untuk memperkenalkan hewan ternak kepada anak sekolah dasar, khususnya kelas 4, 5, dan 6 agar mereka dapat lebih mengenal dan memahami peran hewan ternak.

Metode penelitian yang digunakan pada perancangan ini adalah metode kualitatif analisis 5W+1H dan analisis *fishbone* dengan mengumpulkan data primer melalui wawancara dengan beberapa guru di sekolah dasar terkait materi pengenalan hewann ternak, wawancara dengan master *board game*, dan melakukan *focus group discussion* (FGD) di sekolah dasar Al-Islah Surabaya serta, data sekunder yang didapatkan dari hasil studi literatur.

Hasil analisis menunjukkan bahwa anak-anak cenderung lebih antusias dalam proses belajar ketika metode pembelajaran melibatkan aktivitas praktik langsung melalui pendekatan yang menggabungkan unsur bermain dan belajar secara interaktif. Data yang telah dianalisis menjadi acuan dasar dalam menentukan konsep desain dengan kata kunci "Simulasi pembelajaran hewan ternak yang edukatif.". Pemilihan bahasa Indonesia sebagai bahasa utama dalam *board game* memudahkan dalam menyampaikan pesan edukatif yang ingin disampaikan. Gaya visual yang memiliki warna-warni tidak monoton, ilustrasi yang menarik, pemilihan warna yang cerah sehingga mampu memberikan kesan yang menyenangkan.

Dengan adanya *board game* sebagai media edukasi ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta merangsang daya ingat dan kemampuan berpikir kritis mereka melalui permainan yang menyenangkan.

Kata Kunci: *Board Game*, Hewan Ternak, Edukasi

ABSTRACT

Farming plays an important role in Indonesian society, especially as a source of food and economy. There is a phenomenon that many elementary school students abilities regarding understanding material about livestock are still very low. Therefore, there is a need for an engaging educational board game to enhance interest and understanding of livestock-related topics. The purpose of designing a board game as an educational media is to introduce livestock to elementary school children, especially grades 4, 5, and 6 so that they can better recognize and understand the role of livestock

The research method used in this design are the qualitative 5W+1H analysis method and fishbone analysis, with primary data collected through interviews with several elementary school teachers regarding livestock introduction materials, interviews with board game master, and conducting focus group discussions (FGD) at Al-Islah Elementary School in Surabaya, secondary data obtained from the results of literature studies.

The analysis results indicated that children tend to be more enthusiastic in the learning process when the teaching method involves hands-on activities through an approach that combines play and interactive learning. The analyzed data serves as the foundation for determining the design concept with the keyword “Educational livestock learning simulation.” The selection of Indonesian as the primary language in the board game facilitates the delivery of the educational messages intended to be conveyed. The visual style features vibrant colors, engaging illustrations, and bright color choices to create an enjoyable impression.

With this board game as an educational medium, it is hoped that it will enhance students active participation, as well as stimulate their memory and critical thinking skills through an enjoyable game.

Keyword: Board Game, Farm Animals, Education

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul **“Perancangan *Board Game* Edukasi Pengenalan Hewan Ternak Untuk Anak Jenjang Sekolah Dasar Kelas 4, 5, Dan 6”**. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasihat dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Ibnu Sholichin, S.T., M.T selaku Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain.
2. Ibu Aileen Solicitor.C.R.E.C, S.T., M.Ds selaku koordinator tugas akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual.
3. Ibu Widyasari, S.T., M.T selaku dosen pembimbing tugas akhir yang dengan sabar telah meluangkan waktu selama proses bimbingan, memberikan arahan, dan masukan yang diberikan kepada penulis sehingga laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Kedua orang tua dan anggota keluarga penulis yang selalu memberikan do’a dan semangat yang tak pernah surut dalam setiap proses. Penulis berharap segala usaha ini mampu memberikan kebanggaan serta kebahagiaan bagi keluarga.
5. Para guru sekolah dasar sebagai narasumber penulis yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan informasi, wawasan, dan penjelasan yang sangat berharga sehingga turut membantu kelengkapan serta memperkaya data yang diperlukan dalam penyusunan laporan tugas akhir.
6. Saudara sam sidar selaku master *board game* Tabletoys yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk diwawancarai oleh penulis dan teman-teman penulis sehingga turut membantu melengkapi dan dengan sabar menjelaskan hal-hal terpenting dalam *board game*.
7. Teman-teman seperjuangan “Bad grill & suki” Aqila Safitri, Yasmin Firda, Hilmahlia Ahnaf, Safitri Nur Ramdhani, Regina Dian Larasati Putri, Sukina, dan Zahranie Suga Eka Biantoro selaku teman-teman seperjuangan penulis yang telah memberikan dukungan, bantuan, semangat dan dorongan untuk terus melakukan asistensi dan menyelesaikan tugas secara bersama-sama selama masa perkuliahan hingga tahap penyusunan laporan ini.

8. Seseorang yang istimewa dalam hidup penulis, yaitu Muhammad Raihan Iqbal yang kehadirannya selalu menjadi sumber kekuatan. Di setiap langkah dan proses yang penulis jalani, ia senantiasa hadir dengan memberikan perhatian, semangat baik dalam suka maupun duka.

Surabaya, 20 Mei 2025

Zhafira Fane Putri Setiarso

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
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	7
1.5 Tujuan Perancangan.....	7
1.6 Manfaat Perancangan.....	7
1.7 Kerangka Perancangan	7
BAB II.....	9
LANDASAN TEORI & STUDI EKSISTING	9
2.1 Definisi Operasional Judul.....	9
2.1.1 Definisi <i>Board Game</i>	9
2.1.2 Definisi Pengenalan Hewan Ternak	9
2.1.3 Definisi Sekolah Dasar	10
2.2 Landasan Teori.....	10
2.2.1 Pengenalan Hewan Ternak	10
2.2.2 Pembelajaran Pada Anak Jenjang Sekolah Dasar Kelas 4, 5, dan 6.....	12
2.2.3 Bermain	13
2.2.4 <i>Game</i> atau Permainan.....	13
2.2.5 <i>Board Game</i>	14

2.2.6 Desain Komunikasi Visual	21
2.3 Studi Eksisting	27
2.3.1 Studi Komparator	30
2.3.2 Studi Kompetitor	34
BAB III	39
METODOLOGI DESAIN	39
3.1 Metode Perancangan.....	39
3.2 Objek Perancangan	39
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.3.1 Data Primer	39
3.3.2 Data Sekunder	44
3.4 Teknik Analisis Data.....	45
3.4.1 Analisis Fishbone	46
3.4.2 Analisis 5W+1H	46
3.4.3 Analisis Consumer Insight	50
3.4.4 Analisis Consumer Journey	50
3.5 Sintesa Data	76
3.5.1 <i>Unique Selling Point</i> (USP)	77
BAB IV	78
KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	78
4.1 Perumusan Konsep	78
4.1.1 Definisi <i>Keyword</i>	78
4.1.2 Konsep Verbal	80
4.1.3 Konsep Visual	85
4.1.4 Konsep Media	88
4.2 Proses Perancangan Desain	91
4.2.1 Karakter	91
4.3 Implementasi Desain	94
4.4 Rancangan Anggaran Project.....	104
BAB V	107
KESIMPULAN DAN SARAN	107

5.1 Kesimpulan.....	107
5.2 Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN	110

DAFTAR GAMBAR

1.1 Kerangka Perancangan	8
2.1 <i>Euro-Style Games</i>	14
2.2 <i>Deck-Building Games</i>	15
2.3 <i>Classic Board Games</i> atau <i>Family Games</i>	15
2.4 <i>Abstract Games</i>	15
2.5 <i>Strategy Games</i>	16
2.6 <i>Card Based Strategy Games</i>	16
2.7 Kartu Pada <i>Specific Board Game</i>	17
2.8 Kartu Pada <i>Board Game</i> Sushi Go Party!	17
2.9 <i>Modular Board Game</i>	18
2.10 Tile	18
2.11 Komponen Pion	19
2.12 Dadu	19
2.13 Token	20
2.14 <i>Rulebook</i> atau Buku Aturan	20
2.15 Ilustrasi Pada Kemasan <i>Board Game</i>	22
2.16 Teori Warna Prang	23
2.17 Lingkaran Warna Brewster	24
2.18 Warna Primer	24
2.19 Warna Sekunder	25
2.20 Warna Tersier	25
2.21 Warna Netral	26
2.22 Buku Ajar ESPS Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	27
2.23 <i>Board Game El-Gaicho</i>	30
2.24 Papan Permainan <i>El-Gaicho</i>	31
2.25 Media Pendukung <i>El-Gaicho</i>	33
2.26 <i>Board Game My Happy Farm</i>	34
2.27 Papan Permainan <i>My Happy Farm</i>	36
2.28 Elemen Pendukung <i>My Happy Farm</i>	37

3.1 Wawancara SDN Semolowaru 1/261	40
3.2 Wawancara Ibu Siti Muhaizaroh	41
3.3 Wawancara Master <i>Board Game</i>	42
3.4 Observasi <i>Board Game</i>	43
3.5 Dokumentasi <i>Focus Group Discussions</i>	43
3.6 Analisis Sebab-Akibat (<i>Fishbone Diagram</i>)	46
3.7 <i>Consumer Journey</i> Yoga.....	51
3.8 <i>Consumer Journey</i> Bilqis	65
4.1 Bagan <i>Keyword</i>	78
4.2 Refrensi Gaya Visual	85
4.3 Refrensi Tipografi Judul Yang Akan Digunakan	86
4.4 Font Sub Judul.....	87
4.5 Font Isi	87
4.6 Refrensi Color Palette	88
4.7 Media Pendukung Tempat Makan.....	89
4.8 Media Pendukung Botol Minum	89
4.9 Media Pendukung Sticker.....	90
4.10 Media Pendukung Gantungan Kunci.....	90
4.11 Media Pendukung Tempat Pensil	92
4.12 Keinan Acuan Karakter Anak Laki-Laki.....	92
4.13 Kenji Acuan Karakter Anak Laki-Laki	93
4.14 Embun Acuan Anak Perempuan	92
4.15 Jizzy Pearl Bastian.....	92
4.16 Sketsa Style Karakter <i>Board Game</i>	93
4.17 Style Karakter Terpilih	93
4.18 Implementasi papan permainan	94
4.19 Sketsa Layout Papan Permainan	94
4.20 Desain Final Papan Permainan	95
4.21 Sketsa Layout Kartu	95
4.22 Komprehensif Kartu	96
4.23 Desain Final Kartu Hewan Ternak	97

4.24 Pion Utama	97
4.25 Komprehensif Karakter	98
4.26 Hasil Final Pion Utama	99
4.27 Sketsa Pion Hewan	99
4.28 Desain final pion hewan	100
4.29 Sketsa Koin	100
4.30 Komprehensif Koin	100
4.31 Hasil Final Koin	101
4.32 Sketsa Token	101
4.33 Hasil Final Token.....	101
4.34 Rough Desain Judul	102
4.35 Komprehensif Judul	102
4.36 Desain Final Judul	103
4.37 Cover Kemasan	104
Gambar 1. Wawancara SDN Semolowaru 1-261	110
Gambar 2. Foto Saat Wawancara Dengan Ibu Siti Muhaizaroh	112
Gambar 3. Foto Saat Bermain Di Tabletoys	114
Gambar 4. Foto Saat Melakukan <i>Focus Group Discussions</i> (FGD)	115

DAFTAR TABEL

2.1 Buku Ajar ESPS Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	28
2.2 Analisis Cover <i>Board Game El-Gaicho</i>	30
2.3 Analisis Papan Permainan <i>El-Gaicho</i>	31
2.4 Media Pendukung <i>El-Gaicho</i>	33
2.5 Analisis <i>Board Game My Happy Farm</i>	34
2.6 Analisis Papan Permainan <i>My Happy Farm</i>	36
2.7 Analisis Elemen Pendukung <i>My Happy Farm</i>	37
3.1 Analisis 5W+1H: Apa (<i>What</i>).....	46
3.2 Analisis 5W+1H: Apa (<i>What</i>).....	47
3.3 Analisis 5W+1H: Apa (<i>What</i>).....	47
3.4 Analisis 5W+1H: Apa (<i>What</i>).....	47
3.5 Analisis 5W+1H: Kapan (<i>When</i>)	47
3.6 Analisis 5W+1H: Di mana (<i>Where</i>).....	48
3.7 Analisis 5W+1H: Siapa (<i>Who</i>)	48
3.8 Analisis 5W+1H: Mengapa (<i>Why</i>).....	49
3.9 Analisis 5W+1H: Bagaimana (<i>How</i>)	49
3.10 Jadwal Kegiatan Yoga	51
3.11 Jadwal Kegiatan Bilqis	65