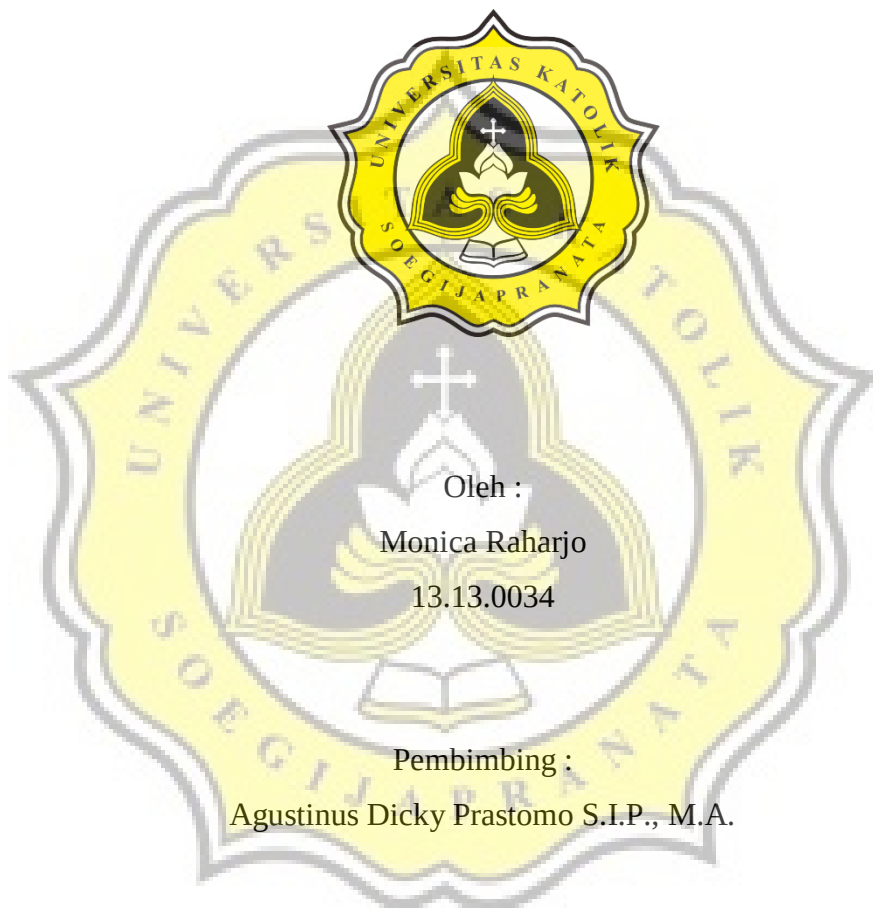


PROYEK AKHIR
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
PERIODE 11

**PERANCANGAN GAME EDUKATIF MATEMATIKA TENTANG PERKALIAN
UNTUK ANAK KELAS 2 SD**



Oleh :
Monica Raharjo
13.13.0034

Pembimbing :
Agustinus Dicky Prastomo S.I.P., M.A.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
PERIODE 2016/2017

HALAMAN PENGESAHAN

Judul :

**PERANCANGAN GAME EDUKATIF MATEMATIKA
TENTANG PERKALIAN UNTUK ANAK KELAS 2 SD**

Dikerjakan oleh :

Monica Raharjo

13.13.0034

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, 16 Maret 2018

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

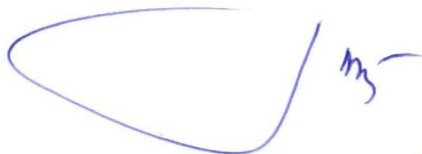


Dr. D. Iyus Susanti, M.A., Ph.D

NIDN 0626076501

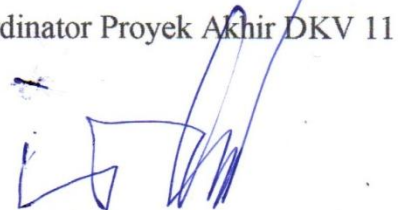
Kaprodi Desain Komunikasi Visual

Koordinator Proyek Akhir DKV 11



Ag. Dicky Prastomo, S.I.P., M.A.

NPP 058.1.2013.283



Ir. Ign. Dono Sayoso, MSR

NIDN 0608075601

HALAMAN PENGESAHAN

Judul :

PERANCANGAN *GAME* EDUKATIF MATEMATIKA TENTANG PERKALIAN UNTUK ANAK KELAS 2 SD

Dikerjakan oleh :

Monica Raharjo

13.13.0034

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, 16 Maret 2018

Menyetujui,
Pembimbing

Ag. Dicky Prastomo, S.I.P., MA

NPP 058.1.2013.283

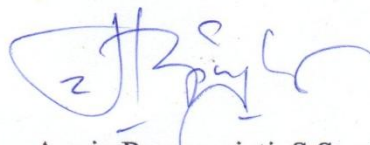
Penguji I



Ag. Dicky Prastomo, S.I.P., MA

NPP 058.1.2013.283

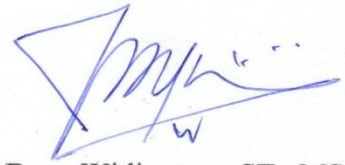
Penguji II



Arwin Purnamajati, S.Sn., MA

NPP 058.1.2010.279

Penguji III



Bayu Widianoro, ST., MSn

NPP 058.1.2008.275

PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama : Monica Raharjo

NIM : 13.13.0034

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas Katolik Soegijapranata

Judul :

PERANCANGAN *GAME* EDUKATIF MATEMATIKA TENTANG PERKALIAN UNTUK ANAK KELAS 2 SD

Menyatakan bahwa proyek akhir ini adalah keseluruhan desain yang merupakan hasil karya saya sendiri dan telah mengikuti peraturan sesuai dengan akademik dalam melakukan kutipan. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya bukti plagiarasi, manipulasi, atau pemalsuan data dalam bentuk apapun, maka saya bersedia menerima sanksi dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Saya menyetujui apabila karya ilmiah ini dipublikasikan untuk kepentingan akademis.

Semarang, 16 Maret 2018



Monica Raharjo

13.13.0034

PRAKATA

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa untuk segala berkat dan rahmat-Nya, laporan proyek akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan tanpa hambatan oleh penulis. Penulisan laporan proyek akhir yang berjudul “Perancangan *Game* Edukatif Matematika Tentang Perkalian Untuk Anak Kelas 2 SD” ini sebagai media penyampai ide dan gagasan dari penulis dalam membuat proyek akhir, dan juga untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan studi S1 program studi desain komunikasi visual di Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada beberapa pihak yang telah mendukung dan membantu kelancaran penulis dalam pembuatan laporan proyek akhir ini hingga selesai. Rasa terima kasih ini penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Ag. Dicky Prastomo, SIP., MA selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, membantu, dan memberi masukan-masukan dalam pembuatan proyek akhir ini agar menjadi lebih baik.
2. Bapak Bayu selaku penguji dalam pembuatan proyek akhir ini yang telah banyak memberi kritik dan saran dalam pengerjaan proyek akhir ini.
3. Ibu selaku penguji dalam pembuatan proyek akhir ini, yang telah banyak memberi kritik dan saran dalam pengerjaan proyek akhir ini.
4. Teman-teman yang telah banyak membantu dalam kritik dan saran serta terus memberi semangat dalam pembuatan proyek akhir hingga terselesaikan dengan baik.
5. Para orang tua dari anak-anak yang telah membantu dalam survey yang diperlukan oleh penulis sebagai data dalam pembuatan proyek akhir.

Penulis menyadari bahwa laporan dari proyek akhir ini masih jauh dari sempurna, untuk itu segala bentuk masukan baik saran dan kritik yang diberikan oleh pembaca akan sangat membantu penulis dalam memperbaiki laporan selanjutnya. Akhir kata, penulis berharap laporan dari proyek akhir ini dapat diterima dan bermanfaat bagi para pembaca.

ABSTRAK

Monica Raharjo (13.13.0034), Perancangan *Game* Edukatif Matematika Tentang Perkalian Untuk Anak Kelas 2 SD

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok di Indonesia. Keberadaan pelajaran matematika sendiri terkadang menjadi sesuatu yang sering ditakutkan oleh anak-anak. Di Indonesia prestasi matematika sendiri cukup tinggi, akan tetapi hal ini bertolak belakang dengan fakta berdasarkan data yang menunjukkan bahwa mutu pendidikan matematika di Indonesia tergolong rendah. Salah satu kunci dari pelajaran matematika berdasar pada perkalian, karena perkalian adalah dua *tingkat* dari penjumlahan . Perkalian diajarkan mulai dari kelas 2 SD, dimana diusia ini anak sudah mulai paham tentang cara untuk menyelesaikan masalah (soal matematika). Hal pertama yang diajarkan dari perkalian untuk anak kelas 2 SD adalah perkalian dasar yaitu perkalian 1-10. Anak kelas 2 SD berkisar pada usia 6-8 tahun, dan pada usia ini anak-anak masih suka bermain dan belajar sesuatu yang baru. Karena matematika merupakan salah satu pelajaran utama dan perkalian adalah kuncinya, oleh karena itu pembelajaran tentang perkalian ini sangat penting. Pembelajaran matematika yang cocok digunakan untuk anak kelas 2 SD adalah melalui sebuah *game* edukatif. Melalui *game* edukatif anak dapat belajar tentang matematika dalam bentuk permainan. *Game* digunakan untuk menarik perhatian anak agar secara tidak langsung mereka belajar perkalian. Dengan menggunakan *game* sebagai perantara untuk belajar matematika dapat membantu anak untuk paham dan bisa menghafalkan perkalian dasar dan dapat menjadi bekal untuk mempelajari matematika ditingkatan berikutnya.

Kata Kunci : Matematika, Psikologi Anak, Game Edukatif

ABSTRACT

Monica Raharjo (13.13.0034), Designing Mathematics Educative Game About Multiplication For 2nd Grader Elementary School

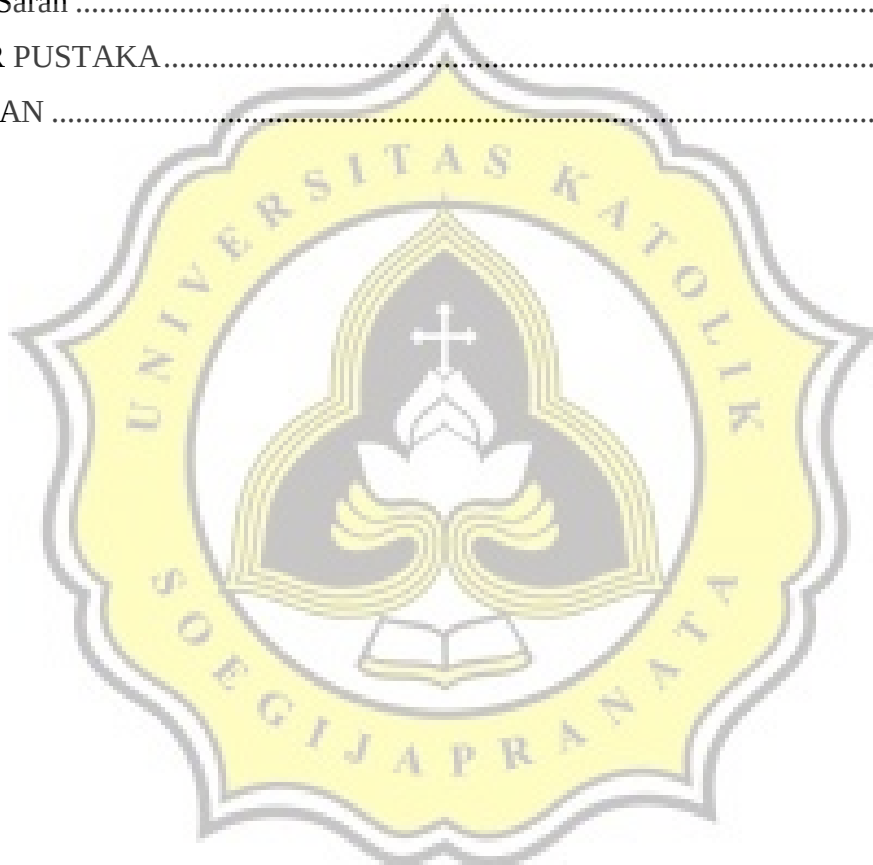
Mathematics is one of the main subjects in Indonesia. The mathematics lesson sometimes become something that childrens feared. In Indonesia, mathematics achievement itself is quite high, but this is contrary to the facts based on data that showing the quality of mathematics education in Indonesia is low. One of the keys of the mathematics lesson is based on multiplication, because multiplication is two levels of sum. Multiplication is taught starting from 2nd grade on elementary school, where at this age the children has started to understand about how to solve problem (math problem). The first thing that taught from multiplication for second graders of elementary school is the basic multiplication that is multiplication 1-10. Second graders of elementary school range from ages 6-8 years, and at this age children still like to play and learn something new. Because mathematics is one of main subjects dan multiplication is the key, therefore the lesson about multiplication is very important. Mathematical learning that's suitable for 2nd grade students is through an educative game. Through educative games children can learn about math in the form of games. Games are used to attract children's attention to indirectly learn multiplication. Using games as an intermediary to learn math can help children to understand and can memorize basic multiplication and can be a provision to learn math in the next.

Keywords : Mathematics, Child Psychology, Educative Game

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I.....	1
I.1. Latar Belakang Masalah	1
I.2. Identifikasi Masalah	2
I.3. Pembatasan Masalah.....	3
I.4. Perumusan Masalah.....	3
I.5. Tujuan Perancangan	3
I.6. Manfaat Penelitian.....	3
I.7. Metode Penelitian.....	4
I.8. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II	6
II.1. Kerangka Berpikir	6
II.2. Landasan Teori.....	7
II.2.1. <i>Game</i>	7
II.2.2. Teori Warna.....	9
II.2.3. Teori Tipografi	10
II.2.4. GUI.....	12
II.2.5. AISAS.....	12
II.2.6. Matematika	13
II.2.7. Anak Usia 6-8 Tahun.....	15
II.3. Kajian Pustaka.....	23
II.4. Studi Komparasi.....	23
BAB III	27
III.1. Analisis	27

III.2. Sasaran Khayalak.....	30
III.3. Strategi Komunikasi.....	31
BAB IV	34
IV.1. Konsep Visual.....	34
IV.2. Konsep Verbal	37
IV.3. Visualisasi Desain.....	40
BAB V	43
IV.1. Kesimpulan	43
IV.2. Saran	43
DAFTAR PUSTAKA.....	44
LAMPIRAN	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.Kerangka Berpikir	6
Gambar 2.2.Tipografi Anak.....	11
Gambar 2.3. Belajar Perkalian oleh EduNet Indonesia	24
Gambar 2.4. Hafal Perkalian oleh pejur.com	25
Gambar 2.5.Belajar Perkalian oleh Bamboomedia	26
Gambar 4.1.Judul Game	34
Gambar 4.2.Mate dan Masika.....	35
Gambar 4.3.Background.....	36
Gambar 4.4.Barang-barang.....	37
Gambar 4.5.Penerapan Visualisasi	40
Gambar 4.6.Poster	41
Gambar 4.7.Gantungan kunci, penghapus, dan penggaris	42

