

SKRIPSI

**PERANCANGAN BOARD GAME ANAK GUNA MENANAMKAN
NILAI MORAL KEHIDUPAN DALAM CERITA TIMUN MAS**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG
2021**

SKRIPSI
PERANCANGAN BOARD GAME ANAK GUNA MENANAMKAN
NILAI MORAL KEHIDUPAN DALAM CERITA TIMUN MAS

Diajukan dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar S.Ds.

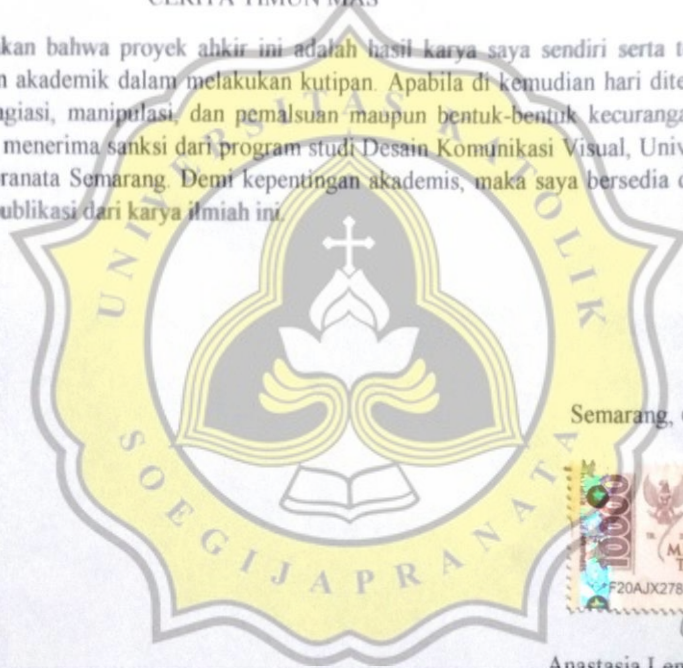


PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG
2021

PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama : Anastasia Lemuela Faustin
NIM : 17.L1.0038
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata
Judul Proyek Akhir : PERANCANGAN BOARD GAME ANAK GUNA
MENANAMKAN NILAI MORAL KEHIDUPAN DALAM
CERITA TIMUN MAS

Menyatakan bahwa proyek akhir ini adalah hasil karya saya sendiri serta telah mengikuti peraturan akademik dalam melakukan kutipan. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya bukti plagiasi, manipulasi, dan pemalsuan maupun bentuk-bentuk kecurangan lainnya, saya bersedia menerima sanksi dari program studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Demi kepentingan akademis, maka saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari karya ilmiah ini.



Semarang, 6 Juli 2021



Anastasia Lemuela Faustin

17.L1.0038

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : PERANCANGAN BOARD GAME ANAK GUNA MENANAMKAN
NILAI MORAL KEHIDUPAN DALAM CERITA TIMUN MAS

Diajukan oleh : Anastasia Lemuela Faustin

NIM : 17.L1.0038

Tanggal disetujui : 06 Juli 2021

Telah setuju oleh

Pembimbing : Alfons Christian Hardjana S.Ds., M.A.

Penguji 1 : Ir. Ign. Dono Sayoso M.S.R.

Penguji 2 : Ryan Sheehan Nababan S.Sn., M.Sn

Ketua Program Studi : Bayu Widianoro S.T., M.Sn

Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

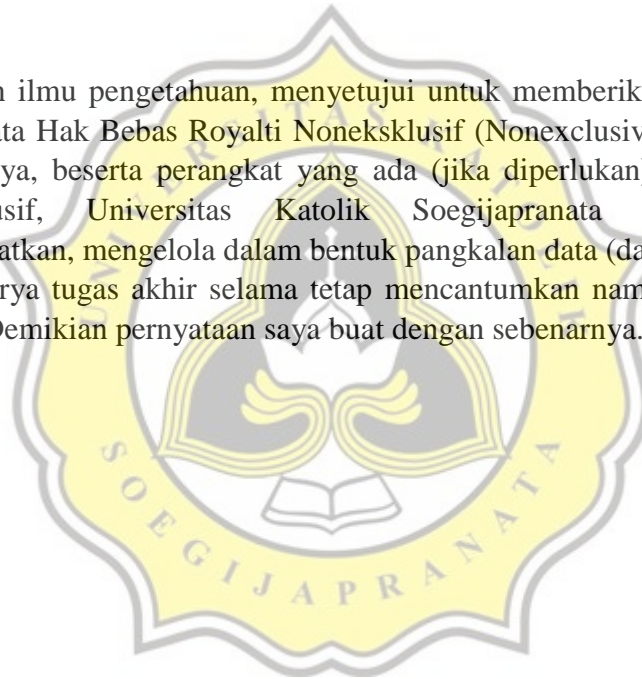
sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=17.L1.0038

PERNYATAAN AKADEMIK PUBLIKASI ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anastasia Lemuela Faustin
NIM : 17.L1.0038
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Judul Tugas Akhir : Perancangan Board Game Anak Guna Menanamkan Nilai Moral
Kehidupan Dalam Cerita Timun Mas

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Nonexclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif, Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, atau mempublikasikan karya tugas akhir selama tetap mencantumkan nama sebagai penulis dan pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan saya buat dengan sebenarnya.



Semarang, 6 Juli 2021

Anastasia Lemuela Faustin

NIM. 17.L1.0038

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas penyertaan-Nya penulis dapat menyelesaikan proyek akhir ini dengan baik. Selain itu, penulis juga tak lupa mengucapkan terima kasih kepada pihak lain yang sudah membantu.

Pihak-pihak tersebut adalah:

1. Bapak Bayu Widianoro, ST, M.Sn., selaku Koordinator Proyek Akhir dan Kaprogdi Desain Komunikasi Visual Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.
2. Alfons Christian Hardjana, S.Ds.,MA selaku dosen pembimbing I yang telah bersedia membimbing dan meluangkan waktu serta mendampingi penulis dalam menyelesaikan laporan proyek akhir ini.
3. selaku dosen pembimbing II yang juga telah membantu memberikan masukan-masukan yang sangat berguna bagi penulis untuk menyelesaikan laporan proyek akhir ini.
4. Seluruh Dosen Fakultas Arsitektur dan Desain UNIKA Soegijapranata yang telah membimbing dan memberikan banyak ilmu serta pengalaman yang sangat berguna bagi penulis.
5. Orang Tua dan saudara yang selalu memberikan perhatian, nasihat, dukungan, dan doa dalam pelaksanaan dan penyusunan laporan akhir ini.
6. Untuk teman-teman DKV yang membantu memberikan dukungan dan masukan-masukan untuk penulis dalam menyelesaikan proyek akhir ini.
7. Pihak-pihak yang sudah membantu dalam perijinan survei

Proyek akhir ini dibuat dengan tujuan agar anak-anak dapat menanamkan nilai-nilai moral kehidupan dalam cerita rakyat dalam kehidupannya. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna sehingga segala bentuk masukan baik saran maupun kritik yang di berikan pembaca akan sangat membantu. Akhir kata, penulis berharap agar laporan proyek akhir ini dapat diterima dan bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Semarang, 6 Juli 2021



Anastasia Lemuela Faustin

NIM. 17.L1.0038

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PERANCANGAN BOARD GAME ANAK GUNA MENANAMKAN NILAI MORAL KEHIDUPAN DALAM CERITA TIMUN MAS	II
PERNYATAAN ORISINALITAS	III
HALAMAN PENGESAHAN	IV
PERNYATAAN AKADEMIK	V
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR GAMBAR	XII
ABSTRAK	XIV
BAB I PENDAHULUAN	15
I.1 Latar Belakang Masalah	15
I.2 Identifikasi Masalah	17
I.3 Pembatasan Masalah	17
I.4 Rumusan Masalah	18
I.5 Tujuan Perancangan	18
I.6 Manfaat Perancangan	18
I.7 Metode Perancangan	18
I.8 Sistematika Penulisan	20
BAB II TINJAUAN UMUM	21
II.1 Kerangka Berpikir	21
II.2. Landasan Teori	21
II.2.1 Pembelajaran	21
II.2.2 Media Pembelajaran	22

II.2.3 Nilai-Nilai Moral	22
II.2.4 Perilaku Anak	22
II.2.5 Desain Karakter	23
II.2.6 Perkembangan Anak	23
II.2.7 Cerita Rakyat	24
II.2.8 Board Game	25
II.2.9 Jenis-Jenis Board Game	25
II.2.10 SWOT	26
II.2.11 5W1H	26
II.2.12 AISAS	27
II.2.13 Nilai-Nilai Moral	28
II.2.14 Desain Thingking	28
II.2.2 Landasan Teori DKV	29
II.2.2.1 Tipografi	29
II.2.2.2 Warna	29
II.2.2.3 Ilustrasi	29
II.2.2.4 Layout	30
II.2.2.5 Desain Kemasan	30
II.2.3 KAJIAN PUSTAKA	30
II.2.4 STUDI KOMPARASI	31
BAB III STRATEGI KOMUNIKASI	33
III.1 ANALISIS MASALAH	33
III.1.1 Hasil Wawancara	34

III.1.2 Hasil FGD	34
III.1.3 Hasil Kuisisioner	34
III.1.4 Analisa SWOT	38
III.1.5 USP	38
III.2 KHALAYAK SASARAN	39
III.3 STRATEGI KOMUNIKASI	40
III.3.1 What	40
III.3.2 Who	40
III.3.3 Why	40
III.3.4 When	40
III.3.5 Where	40
III.3.6 How	40
III.3.7 Tinjauan Materi Timun Mas	40
III.4 STRATEGI MEDIA	42
III.4.1 Media Utama	42
III.4.2 Media Pendukung	42
III.4.3 Tone and Manner	42
III.4.4 Fakta Kunci	42
III.4.5 Judul Board Game	42
III.4.6 Perlengkapan Permainan	42
III.4.7 Skenario Cara Bermain	43
III.4.8 Positioning Statement	44
III.4.9 Big Idea	44

III.4.10 Keywords	44
III.4.11 Tujuan Komunikasi	44
III.4.12 Alur Desain Kreatif	45
III.4.13 Pendekatan Promosi	45
III.5 PERENCANAAN BIAYA KREATIF	46
BAB IV STRATEGI KREATIF	47
IV.1 KONSEP VISUAL	47
IV.1.1 Konsep Pembelajaran	47
IV.1.2 Judul Board Game	47
IV.1.3 Konsep Board Game	47
IV.1.4 Cara Bermain	48
IV.1.5 Komponen Permainan	49
IV.2 KONSEP VISUAL	49
IV.2.1 Warna	49
IV.2.2 Tipografi	50
IV.2.3 Gaya Desain	50
IV.2.4 Logo	50
IV.2.5 Kartu Dalam Game	51
IV.3 VERBALISASI DESAIN	51
IV.3.1 Board Game	51
IV.3.1.1 Papan Permainan	51
IV.3.1.2 Papan Pengetahuan dan Dadu	52
IV.3.1.3 Token Pengetahuan	52

IV.3.1.4 Pion	53
IV.3.1.5 Ilustrasi Kartu	53
IV.3.1.6 Buku Peraturan	54
IV.3.1.7 Packaging Board Game	55
IV.3.1.8 Tampilan Board Game	55
IV.3.2 Strategi Komunikasi	55
IV.3.2.1 Promotional Tool Poster	55
IV.3.2.2 Promotional Tool Leaflet	56
IV. 3.2.3 Merchandise	56
IV.3.2.4 Stationary	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	58
V.1 KESIMPULAN	58
V.2 SARAN	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	63
SUMARRY	64
BERKAS ANTIPLAGIASI	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Kerangka Berpikir	21
Gambar II.3 Board Game Linimasa	32
Gambar II.4 Board Game Linimasa Kartu Peristiwa Dan Tokoh	32
Gambar III.1 Hasil Kuisisioner	35
Gambar III.2 Hasil Kuisisioner	35
Gambar III.3 Hasil Kuisisioner	35
Gambar III.4 Hasil Kuisisioner	36
Gambar III.5 Hasil Kuisisioner	36
Gambar III.6 Hasil Kuisisioner	36
Gambar III.7 Hasil Kuisisioner	37
Gambar III.8 Hasil Kuisisioner	37
Gambar III.9 Hasil Kuisisioner	37
Gambar IV.1 Palet Warna	50
Gambar IV.2 Berlin Sans FB Demi Bold Headline	50
Gambar IV.3 Microsoft Yi Baiti Body Text	50
Gambar IV.4 Logo	51
Gambar IV.5 Desain Kartu	51
Gambar IV.6 Papan Permainan	52
Gambar IV.7 Papan Pengetahuan Dan Dadu	52
Gambar IV.8 Token Pengetahuan	52
Gambar IV.9 Pion	53
Gambar IV.10 Kartu Ilustrasi	54
Gambar IV.11 Buku Peraturan	54
Gambar IV.12 Packaging Board Game	55
Gambar IV.13 Tampilan Board Game	55
Gambar IV.14 Poster	56
Gambar IV.15 Leaflet	56
Gambar IV.16 Tas Serut	56

Gambar IV.17 Pin	57
Gambar IV.18 Sticker	57
Gambar IV.19 Note Book	57
Gambar IV.20 Pulpen	57
Tabel III.2 Rincian Biaya	46



ABSTRAK

Budaya sebagai citra negara Indonesia di zaman ini menjadi terlupakan. Padahal, kesadaran dalam pengenalan budaya khususnya cerita rakyat bagi generasi muda saat ini sangatlah penting karena anak-anak muda adalah generasi yang akan meneruskan negara Indonesia di masa yang akan datang. Oleh karena itu, nilai-nilai moral yang terdapat dalam cerita rakyat perlu ditanamkan sejak dini. Sebagai salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu menerapkannya dalam permainan board game, sehingga akan lebih mudah dalam penerapannya, juga dapat belajar hal baru yang menyenangkan. Juga anak-anak muda dapat menerapkan nilai-nilai moral kehidupan dalam kegiatan sehari-hari.

Kata kunci: Nilai-nilai moral, anak, board game

ABSTRACT

Title : Designing interactive children's board games to instill the moral values of life in the timun mas story.

Culture as the image of the Indonesian state at this time has become forgotten. Even though, awareness in knowing culture, especially folklore, for today's young generation is very important, because young people are the generation who will continue the Indonesian state in the future. Therefore, the moral values contained in folklore need to be instilled from an early age. As one of the efforts that can be done is to apply it in the board game, so that it will be easier to implement, and can also learn new fun things. Also young people can apply the moral values of life in their daily activities.

Keyword : moral values, child, board games.

