

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PETA INDONESIA BAGI ANAK UMUR 8 TAHUN**



Ferdie Agustian

18.L1.0004

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2021

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PETA INDONESIA BAGI ANAK UMUR 8 TAHUN**

Diajukan dalam Rangka Memenuhi

Salah Satu Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Desain



Ferdi Agustian

18.L1.0004

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2021

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ferdi Agustian

NIM : 18.L1.0004

Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul Perancangan *Board Game* Sebagai Media Pembelajaran Peta Indonesia Bagi Anak Umur 8 Tahun tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 18 Juli 2022

Yang menyatakan,



Ferdi Agustian

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PETA INDONESIA BAGI ANAK UMUR 8 TAHUN

Diajukan oleh : Ferdi Agustian

NIM : 18.L1.0004

Tanggal disetujui : 30 Juni 2022

Telah setuju oleh

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

Penguji 1 : Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A.

Penguji 2 : Bayu Widianoro S.T., M.Sn

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

Dekan : Dra. B. Tyas Susanti M.A., Ph.D

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

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=18.L1.0004

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ferdi Agustian

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Perancangan *Board Game* Sebagai Media Pembelajaran

Menyetujui untuk memberikan kepada Universtias Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul Perancangan *Board Game* Sebagai Media Pembelajaran Peta Indonesia Bagi Anak Umur 8 Tahun beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 18 Juli 2022

Yang menyatakan,



Ferdi Agustian

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PETA INDONESIA BAGI ANAK UMUR 8 TAHUN” tepat waktu. Tugas akhir ini penulis buat sebagai salah satu syarat kelulusan untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Strata 1 dalam jurusan Desain Komunikasi Visual dan memperoleh gelar Sarjana Desain di Universitas Unika Soegijapranata.

Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah ikut serta membantu dalam pembuatan tugas akhir, serta memberikan dukungan supaya perancang dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Ucapan terima kasih penulis haturkan kepada:

1. Bapak Alfons Christian Hardjana S.Ds., M.A. sebagai dosen pembimbing yang sudah menyediakan waktu, ide, dan tenaga dalam membimbing perancang menyelesaikan perancangan dengan baik.
2. Orang tua dari perancang yang memberikan semangat dan dukungan kepada perancang supaya bisa menyelesaikan perancangan dengan baik.
3. Bapak/ibu dosen-dosen yang menguji, memberikan review, dan memberikan arahan selama pengerjaan tugas akhir sehingga perancang paham dan menyelesaikan perancangan dengan baik.
4. Universitas Katolik Soegijapranata sebagai tempat perancang mendapatkan ilmu yang diterapkan dalam perancangan.
5. Teman-teman dari perancang yang sudah memberi semangat, menghibur, menemani, dan bertukar pikiran saat perancangan dilakukan.

Akhir kata, perancang berharap tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan menambah pengetahuan pembaca. Perancang menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, perancang siap menerima kritik dan saran dari pembaca. Terima kasih atas perhatiannya.

Semarang, 18 Juli 2022

Yang menyatakan



Ferdi Agustian



ABSTRAK

Pembelajaran Tatap Muka (PTM) sudah diterapkan oleh sekolah-sekolah di Indonesia. Hal ini mengakibatkan terjadinya kembali masalah pada pembelajaran tatap muka. Salah satunya adalah pembelajaran IPS, terutama membaca peta yang membosankan bagi anak-anak. Oleh karena itu perancang memutuskan untuk merancang media interaktif untuk membantu pembelajaran IPS yang berupa media *board game*. Media interaktif yang berupa permainan menjadi keputusan yang tepat karena dapat meningkatkan antusias anak dalam pelajaran. Hal ini disebabkan psikografis dari anak-anak yang suka bermain dan berinteraksi dengan sekitarnya. Konsep dari desain *board game* yang dirancang juga menyesuaikan target, yaitu anak-anak berusia 8 tahun.

Kata kunci : pembelajaran, peta, *board game*, desain, anak-anak

ABSTRACT

Offline Learning has been implemented by schools in Indonesia. This resulted in the reoccurrence of problems in offline learning. One of them is learning social studies, especially reading maps which are boring for children. Therefore, the designer decided to design interactive media to help social studies learning in the form of board game media. Interactive media in the form of games is the right decision because it can increase children's enthusiasm in learning. This is due to the psychographics of children who like to play and interact with their surroundings. The concept of the board game design that is designed also adjusts to the target, namely children aged 8 years.

Keywords: learning, map, board game, design, children

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Pembatasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.7 Metode Perancangan	4
1.7.1 Jenis Data	4
1.7.2 Obyek Penelitian.....	4
1.7.3 Metode Pengumpulan Data.....	4
BAB II TINJAUAN UMUM.....	5
2.1 Komparasi Desain	5
2.1.1 <i>Board game</i> Kartu Bhinneka 2015	5
2.1.2 <i>Board game</i> Mahardika 2015.....	6
2.1.3 <i>Board game</i> Splendor 2014	7
2.1.4 Perancangan <i>Board game</i> Bagi Anak-Anak Warga Negara Asing di Sekolah Dasar Internasional Mengenai Pengenalan Bahasa Indonesia	8
2.2 Landasan Teori.....	8
2.2.1 Peta.....	8
2.2.2 Kelengkapan Peta.....	9
2.2.3 Tipografi	11
2.2.4 <i>Game Design</i>	12

2.2.5	<i>Board game</i>	13
2.2.6	<i>Layout</i>	14
2.2.7	Ilustrasi.....	15
2.2.8	<i>Flat Design</i>	15
2.2.9	Warna.....	16
2.2.10	Desain Karakter	16
2.2.11	<i>Design For Kids</i>	17
2.2.12	<i>Packaging Design</i>	17
2.2.13	Teori AISAS	18
2.2.14	Teori SWOT.....	19
BAB III STRATEGI KOMUNIKASI		20
3.1	Analisis Data	20
3.1.1	Analisis Masalah.....	20
3.1.2	Analisis SWOT	21
3.2	Sasaran Khalayak	22
3.2.1	Demografis.....	22
3.2.2	Geografis.....	22
3.2.3	Psikografis.....	22
3.3	Strategi Komunikasi.....	23
3.3.1	<i>Attention</i>	23
3.3.2	<i>Interest</i>	23
3.3.3	<i>Search</i>	23
3.3.4	<i>Action</i>	23
3.3.5	<i>Share</i>	24
3.4	Strategi Media	24
3.4.1	Media Utama.....	24
3.4.2	Media Sekunder	26
3.5	Perencanaan Biaya Kreatif	26
BAB IV STRATEGI KREATIF		27
4.1	Konsep Verbal.....	27
4.1.1	Konsep Board game.....	27
4.2	Konsep Visual	27
4.2.1	Tipografi	27
4.2.2	Pewarnaan.....	28
4.2.3	Logo.....	29

4.3	Visualisasi Desain	30
4.3.1	Media Utama.....	30
4.3.2	Media Sekunder	34
BAB V KESIMPULAN.....		36
5.1	Kesimpulan.....	36
5.2	Saran.....	36
DAFTAR PUSTAKA		37
LAMPIRAN.....		39



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Anggaran.....26



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Peta Kartu Bhinneka	5
Gambar 2.2 Peraturan Kartu Bhinneka	6
Gambar 2.3 Mahardika 2015	7
Gambar 2.4 Splendor	7
Gambar 2.5 Board Game Balap Kata	8
Gambar 2.6 Judul Peta	9
Gambar 2.7 Simbol Peta	10
Gambar 2.8 Legenda Peta	10
Gambar 2.9 Arah Mata Angin	11
Gambar 2.10 Perbedaan Serif dan Sans Serif	12
Gambar 2.11 Board game peta yang menerapkan layout point to point.....	14
Gambar 2.12 Ilustrasi dalam buku pelajaran	15
Gambar 2.13 Flat Design	16
Gambar 2.14 Contoh kemasan beberapa brand sabun	18
Gambar 3.1 Wawancara Guru.....	21
Gambar 3.2 Foto Bersama Guru	21
Gambar 4.1 Font Navigator	28
Gambar 4.2 Font Comic Sans MS	28
Gambar 4.3 Warna yang digunakan.....	29
Gambar 4.4 Logo Board game.....	29
Gambar 4.5 Peta Indonesia	30
Gambar 4.6 Pose 1 Karakter Raja.....	30
Gambar 4.7 Pose 2 Karakter Raja.....	30
Gambar 4.8 Kartu Pertanyaan Depan	31
Gambar 4.9 Kartu Pertanyaan Bawah.....	31
Gambar 4.10 Kartu Jawaban Belakang.....	32
Gambar 4.11 Kartu Jawaban Depan	32
Gambar 4.12 Koin.....	32
Gambar 4.13 Buku Peraturan.....	33
Gambar 4.14 Packaging Bawah.....	33
Gambar 4.15 Packaging Atas.....	34
Gambar 4.16 Poster.....	34

Gambar 4.17 Banner35

Gambar 4.18 Souvenir35

