

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *BOARDGAME* UNTUK MENGENALKAN DAN
MENINGKATKAN PEMAHAMAN AKSARA JAWA DI TINGKAT
SEKOLAH DASAR



ELIZABETH AMELIA DWI WIJAYANTI

20.L1.0020

DOSEN PEMBIMBING:

Bayu Widianoro, ST., M.Sn.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIKA SOEGIJAPRANATA
SEMARANG

2023

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *BOARDGAME* UNTUK MENGENALKAN
DAN MENINGKATKAN PEMAHAMAN AKSARA JAWA DI
TINGKAT SEKOLAH DASAR

Diajukan dalam Rangka Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds)



ELIZABETH AMELIA DWI WIJAYANTI

20.L1.0020

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIKA SOEGIJAPRANATA
SEMARANG

2023

ABSTRAK

Perkembangan Aksara Nusantara mulai menurun, tidak terkecuali Aksara Jawa. Meskipun Aksara Jawa masih digunakan di beberapa tempat, belum banyak masyarakat yang paham akan Aksara Jawa, termasuk para siswa. Pembelajaran Aksara Jawa di sekolah dirasa masih perlu pengembangan. Hal ini dikarenakan proses belajar mengajar yang terjadi saat ini terbatas pada cara tradisional seperti buku lks dan tidak bersifat interaktif. Perancangan ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa *boardgame* yang mudah, menyenangkan dan interaktif. Sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami Aksara Jawa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Board Game*, Aksara Jawa

