

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI
PEMBELAJARAN *CHARACTER BUILDING* UNTUK
ANAK USIA 4-6 TAHUN**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI
PEMBELAJARAN *CHARACTER BUILDING* UNTUK
ANAK USIA 4-6 TAHUN**



PERANCANGAN

Khoirul Misbah

NIM 1710261124

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2023

Tugas Akhir Penciptaan / Perancangan berjudul :

PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI PEMBELAJARAN CHARACTER BUILDING UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN diajukan oleh Khoirul Misbah, NIM 1710261124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 13 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.

NIP 19821113 201404 1 001 / NIDN 0013118201

Pembimbing II



Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

NIP 19850103 201504 1 001 / NIDN 0030198507

Cognate


M. Faizal Rochman, S.Sn., MT.

NIP 19780221 200501 1 002 / NIDN 0021027802

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Dr. Dis. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP19691108 199303 1 001/NIDN 00081169

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. atas ridhanya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis juga mendapat pertolongan dari beberapa pihak dalam proses penyusunan karya perancangan ini. Maka dari itu penulis mengucapkan banyak terima kasih dari dalam hati kepada pihak-pihak yang dengan ikhlasnya mau bertukar pikiran dan tidak membiarkan penulis berjalan sendiri dalam proses ini, diantaranya adalah:

1. Allah SWT, atas kehendak-Nya telah terselesaikan lah Tugas Akhir ini.
2. Istri Tercinta, Maulidia Atika Putri yang menemani dan berjuang Bersama dari maba hingga detik-detik kelulusan kami berdua.
3. Anak laki-laki saya Atharazka Gibran Lazuardi, yang telah menjadi motivasi hidup saya.
4. Keluarga di rumah, Bapak, Ibuk,, Mbak, Mas, Adik saya telah membantu menjadi penyemangat saya dalam peroses pembuatan Tugas Akhir ini. Terima kasih yang mendalam atas doa, serta dukungan kalian sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
5. Sahabat-sahabat saya yang turut mendukung saya dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
6. Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., Selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Daru Tunggul Aji, SS., M.A., selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing. Terima kasih atas bimbingan, saran, bantuan, dan wawasan yang diberikan selama Tugas Akhir ini.
11. Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing. Terima kasih atas

bimbingan, saran, bantuan, memberi wawasan yang diberikan selama Tugas Akhir ini.

12. Segenap Dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya dan pengalaman selama saya menuntut ilmu di kampus ini.
13. Segenap Karyawan di Program Studi DKV ISI Yogyakarta.
14. Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberi segala bantuan dalam memperlancar penyelesaian Tugas Akhir ini.

Terima kasih telah membantu dan memberi saran serta semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulis berharap agar kita dapat selalu dilimpahi rejeki dan tentunya Kesehatan.



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA


Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khoirul Misbah
NIM : 1710261124
Fakultas : Seni Rupa
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan sesungguhnya bahwa Karya Tugas Akhir berjudul: **PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI PEMBELAJARAN *CHARACTER BUILDING* UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya asli hasil perancangan, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini.

Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas. Apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 13 Juni 2023



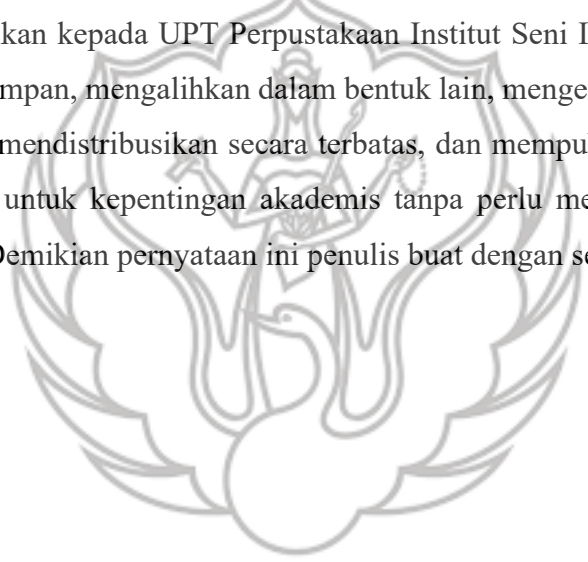
Khoirul Misbah
NIM 1710261124

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khoirul Misbah
NIM : 1710261124
Fakultas : Seni Rupa
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya Tugas Akhir Karya Desain yang berjudul **PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI PEMBELAJARAN CHARACTER BUILDING UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selaku penulis. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.



Yogyakarta, 13 Juni 2023

Khoirul Misbah
NIM 1710261124

ABSTRAK

Pendidikan karakter atau pembentukan karakter merupakan hal penting yang perlu ditanamkan sejak dini. Karakter seseorang akan mempengaruhi sifat, cara berbicara, cara berpikir, dan bahkan masa depannya. Sayangnya, orang tua sering kali tidak terlibat dalam memberikan pendidikan karakter kepada anak mereka, padahal mereka adalah sekolah pertama bagi anak dan dapat memberikan contoh yang akan ditiru oleh anak di masa depan.

Hal ini menjadi motivasi bagi penulis untuk merancang sebuah *board game* sebagai media belajar yang digunakan oleh orang tua dan anak untuk mengembangkan karakter dan kepribadian anak sejak usia dini. Dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode sumber data visual dan verbal yang diperoleh dari literatur, jurnal, dan internet sebagai sumber data penelitian. Penulis juga mengumpulkan data primer melalui referensi pustaka yang relevan dan data sekunder melalui kuesioner terkait pendidikan karakter.

Data yang diperoleh kemudian diolah menjadi perancangan *board game* yang mengandung teks narasi dan elemen visual seperti ilustrasi, desain layout, dan perpaduan warna. *Board game* ini menjadi media yang efektif untuk mengembangkan karakter anak melalui bermain sambil belajar. Selain itu, *board game* ini juga dapat menjadi wadah untuk orang tua dan anak menghabiskan waktu bersama dengan cara yang bermanfaat.

Kata kunci: *Board Game, Pendidikan Karakter, Parenting*

ABSTRACT

Character education or character building is an important thing that needs to be instilled from an early age. A person's character will affect his nature, way of speaking, way of thinking, and even his future. Unfortunately, parents are often not involved in providing character education to their children, even though they are the first school for the child and can set an example that the child will emulate in the future.

This is a motivation for the author to design a board game as a learning medium used by parents and children to develop children's character and personality from an early age. In this design, the author uses visual and verbal data source methods obtained from literature, journals, and the internet as research data sources. The author also collects primary data through relevant literature references and secondary data through questionnaires related to character education.

The data obtained is then processed into board game design that contains narrative text and visual elements such as illustrations, layout design, and color combinations. This board game is an effective medium to develop children's character through playing while learning. In addition, this board game can also be a place for parents and children to spend time together in a useful way.

Keywords: Board Game, Character Education, Parenting

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vii
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Perancangan	2
D. Batasan Perancangan	2
E. Manfaat perancangan	3
F. Definisi Operasional	3
G. Metode Perancangan.....	4
H. Metode Analisis Data	5
I. Skematika Perancangan	6
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	8
A. IDENTIFIKASI DATA.....	8
1. Tinjauan Tentang <i>Character Building</i> sejak dini	8
2. Tinjauan Tentang Anak Usia Dini.....	9
3. Tinjauan Tentang <i>Board Game</i>	10
4. Tinjauan Proses Pengembangan <i>Board Game</i>	12
5. Tinjauan Tentang Ilustrasi	13
6. Tinjauan Tentang Layout.....	17
7. Tinjauan Tentang Warna	19
8. Tinjauan Tentang Tipografi.....	21
9. Tinjauan <i>Board Game</i> pesaing di Pasaran.....	21
B. ANALISIS DATA.....	23
C. KESIMPULAN ANALISIS	25
BAB III KONSEP DESAIN	28
A. Konsep Kreatif.....	28
1. Tujuan Media Kreatif	28
2. Strategi Media Kreatif	28
B. Program Kreatif	29

BAB IV VISUALISASI.....	43
A. Studi Visual Media Utama.....	43
1. Studi Visual Karakter	43
2. Studi Visual <i>Board Game</i>	43
3. Studi Visual Kartu Permainan.....	44
4. Studi Visual Token Permainan.....	53
5. Studi Visual Dadu.....	54
6. Studi Visual Petunjuk Permainan.....	55
B. Final Desain.....	59
1. Media Utama	59
2. Media Pendukung.....	60
BAB V PENUTUP	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran.....	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Skematika perancangan	6
Gambar 2. 1 Gambar Kartun	14
Gambar 2. 2 Bunga Tulip	15
Gambar 2. 3 Gajah Dekoratif	15
Gambar 2. 4 Ilustrasi Khayalan	16
Gambar 2. 5 Ilustrasi Cergam.....	16
Gambar 2. 6 <i>Board</i> Game Emo dan Sisi	21
Gambar 2. 7 Umur Responden Kuisisioner	23
Gambar 2. 8 Opini Responden Kuisisioner.....	24
Gambar 3. 1 Ilustrasi Monster	31
Gambar 3. 2 Font Cuteness Monster	31
Gambar 3. 3 Font Space Kids.....	32
Gambar 3. 4 Pallete warna.....	32
Gambar 4. 1 Sketsa karakter	43
Gambar 4. 2 Hasil akhir karakter	43
Gambar 4. 3 sketsa <i>board game</i>	43
Gambar 4. 4 hasil akhir <i>board game</i>	43
Gambar 4. 5 sketsa kartu	45
Gambar 4. 6 sketsa kartu pertanyaan.....	46
Gambar 4. 7 sketsa kartu jawaban.....	46
Gambar 4. 8 sketsa kartu hukuman	46
Gambar 4. 9 sketsa kartu informasi.....	47
Gambar 4. 10 sketsa kartu misteri	47
Gambar 4. 11 hasil akhir kartu pertanyaan.....	49
Gambar 4. 12 hasil akhir kartu jawaban.....	49
Gambar 4. 13 hasil akhir kartu hukuman	49
Gambar 4. 14 hasil akhir kartu informasi.....	51
Gambar 4. 15 hasil akhir kartu misteri	52
Gambar 4. 16 hasil akhir bagian belakang kartu	53
Gambar 4. 17 sketsa token.....	53
Gambar 4. 18 hasil akhir token.....	54
Gambar 4. 19 sketsa dadu.....	54
Gambar 4. 20 hasil akhir dadu.....	54
Gambar 4. 21 sketsa petunjuk permainan.....	57
Gambar 4. 22 hasil akhir petunjuk permainan.....	58
Gambar 4. 23 mockup petunjuk permainan	59
Gambar 4. 24 mockup box	59
Gambar 4. 25 mockup kartu	59
Gambar 4. 26 video teaser	60
Gambar 4. 27 sticker.....	60
Gambar 4. 28 gantungan kunci.....	61

Gambar 4. 29 kaos.....61



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman, terdapat perkembangan pada pola pengasuhan anak pula, salah satunya adalah pendidikan karakter, karena semakin zaman berkembang semakin banyak hal yang berubah pula salah satunya adalah karakter anak zaman sekarang yang terkesan kurang sopan dan tidak peduli terhadap sesama. Karakter adalah aspek mendasar dalam diri seseorang yang membedakan mereka dari orang lain. Hal ini sering disebut sebagai "tabiat" atau "perangai". Karakter mempengaruhi pikiran, perasaan, dan tindakan seseorang secara menyeluruh. Karakter dapat memiliki dua sifat yang berbeda atau bahkan saling bertentangan. Sebagai contoh, keyakinan yang tinggi dapat menghasilkan sifat keberanian atau sebaliknya, sifat sembrono yang kurang berpikir karena terlalu yakin pada diri sendiri. Pengaruh karakter dalam kehidupan seseorang sangatlah besar. Membangun karakter mirip dengan mengukir, di mana sifat yang terukir melekat kuat dan sulit dihilangkan.

Survei tahun 2016 oleh Associated Press-NORC Center for Public Affairs Research menunjukkan bahwa tiga perempat orang Amerika berpendapat bahwa perilaku di Amerika Serikat telah memburuk dalam beberapa dekade terakhir. Generasi Z, yang terdiri dari orang-orang di bawah usia 22 tahun dan menyumbang hampir sepertiga dari populasi global, menjadi bagian dari iklim yang kurang sopan ini. Menurut laporan Pew Research Center tahun 2014, orang tua menginginkan untuk menanamkan kebaikan pada anak-anak mereka sebagai salah satu dari empat kebajikan utama. Namun, kata-kata orang tua dan tindakan sebenarnya tidak selalu selaras, dan banyak keluarga yang mengalami kesulitan dalam hal ini. (Bunda.com, 2020)

Faktor- faktor gagalnya Pendidikan karakter anak usia dini adalah kurangnya edukasi terutama dari orang tua sendiri, dimana orang tua adalah sekolah pertama anak dimana anak akan belajar pertama dari orang tuanya, kemudian faktor lainnya

adalah kurangnya komunikasi dan kedekatan anak dengan orang tua yang menjembatani Pendidikan karakter anak yang akan dibentuk nantinya.

Membangun karakter pun bisa dimulai sejak dini dan dengan hal-hal terkecil sekalipun misal berterimakasih saat dibantu atau diberi sesuatu oleh orang lain, minta maaf jika melakukan kesalahan, ataupun berkata “tolong” jika butuh sesuatu. Sebagai orang tua yang cerdas, kita sebagai orang tua seharusnya mengedukasi dan membentuk karakter anak sejak usia dini, karena karakter sejak dini lah yang menentukan karakternya ketika ia dewasa nanti, jika pembentukan karakter berhasil, maka anak akan menjadi pribadi yang baik pula.

Maka dari itu melalui perancangan ini lah orang tua dapat mengedukasi serta memulai pembentukan karakter sejak dini melalui hal paling sederhana yaitu dengan menggunakan permainan seperti *board game*, dimana anak usia dini akan lebih mudah memaknainya jika sambil bermain. Mengingat masih sedikitnya media komunikasi khususnya *board game* yang menyampaikan pesan untuk pembentukan karakter anak usia dini, maka terciptalah perancangan ini, selain pengemasan yang menarik melalui ilmu Desain Komunikasi Visual, tentu penyampaian pesan juga menjadi hal yang utama didalam perancangan ini.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *board game* sebagai pembelajaran *character building* untuk anak usia 4-6 tahun yang menarik dan juga edukatif?

C. Tujuan Perancangan

Merancang *board game* sebagai pembelajaran *character building* untuk anak usia 4-6 tahun sebagai sarana untuk mengedukasi dan membentuk karakter anak sedini mungkin melalui permainan sederhana yang bisa membangun kepekaan anak terhadap sekitar.

D. Batasan Perancangan

Percancangan ini dibatasi targetnya dimana hanya ditujukan untuk para orang tua yang memiliki anak dan akan membentuk karakter anak mereka sejak dini. Hasil perancangan ini adalah berupa *board game* dengan cara bermain yang ringan dan mudah dimengerti oleh anak usia dini.

E. Manfaat perancang

1. Manfaat bagi Perancang

Perancang mendapatkan pengetahuan tentang bagaimana membentuk karakter anak sejak sedini mungkin melalui perancangan *board game* yang edukatif.

2. Manfaat bagi Institusi

Dapat menjadi sarana edukasi serta bermain dengan tujuan membentuk karakter anak usia dini dengan ilmu Desain Komunikasi Visual dan sebagai pengaplikasian berupa *board game*.

3. Manfaat bagi orangtua

Diharapkan dapat membantu orangtua mendekatkan diri kepada anak supaya tidak ada sekat antara anak dan orang tua, juga sebagai sarana edukasi dan bermain khususnya dalam pembentukan karakter anak.

4. Manfaat bagi industri

Perancangan ini memiliki potensi sebagai media berkelanjutan yang dapat mendukung orang tua dalam membentuk karakter anak melalui permainan.

5. Manfaat bagi media

Tujuan utama dari perancangan ini adalah untuk memberikan manfaat yang luas kepada masyarakat umum dan memastikan bahwa hasilnya dapat dengan mudah diakses dan disebarluaskan untuk mendapatkan informasi terkait.

F. Definisi Operasional

1. *Board Game*

Board game, atau yang juga dikenal sebagai permainan papan, merujuk pada jenis permainan yang tidak melibatkan penggunaan elektronik atau listrik dan menggunakan komponen seperti papan kayu, kertas, atau media lainnya. Permainan ini dilengkapi dengan elemen pendukung seperti kartu, pion, dadu, dan lain sebagainya. Pada *board game*, komponen permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan. Terdapat berbagai jenis dan mekanik dalam *board game*, yang menambah variasi dan kompleksitas permainannya. (Scorviano, 2010)

2. *Character Building*

Character Building adalah proses yang terdiri dari dua kata, yaitu "membangun" (to build) dan "karakter" (character), yang mengacu pada upaya untuk memperbaiki, membina, dan mendirikan sifat-sifat yang baik dalam diri seseorang. Karakter sendiri merujuk pada tabiat, watak, ahlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari orang lain. Oleh karena itu, Character Building merupakan usaha untuk membentuk dan mengembangkan akhlak dan budi pekerti seseorang menjadi lebih baik.. (Megawangi, 2004)

3. Anak Usia Dini

Anak usia dini secara umum mengacu pada anak-anak yang berada di bawah usia 6 tahun. Definisi anak usia dini menurut UU Sisdiknas adalah anak-anak yang berusia antara 0 hingga 6 tahun.

G. Metode Perancangan

1. Pengumpulan Data yang Dibutuhkan

a. Data Primer

Data primer dicari melalui sumber literatur cara membangun karakter anak sejak dini. berasal dari studi pustaka artikel ataupun beberapa buku yang terkait dengan tema "*Character Building*"

b. Data Sekunder

Data sekunder didapatkan dari wawancara *online* yang dilakukan menggunakan kuisisioner Google Form dengan beberapa narasumber yang merupakan orang tua yang memiliki anak usia dini.

2. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa cara yaitu:

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk menggali informasi yang tepat mengenai masalah anak usia dini dalam pendidikan dan pembentukan karakter sejak dini secara langsung maupun tidak langsung.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk menggali lebih dalam informasi yang di butuhkan guna menemukan dan mencari solusi bagaimana cara membentuk

karakter anak dengan menggunakan alat untuk mendokumentasikan data secara verbal dan visual yaitu:

- 1) Kuesioner
- 2) *Recorder*
- 3) Kamera Digital

- c. Studi Kepustakaan : Studi kepustakaan adalah metode pengumpulan data yang melibatkan penelaahan dan analisis terhadap buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang relevan dengan masalah yang ingin diinvestigasi atau diselesaikan. (Nazir, 1988)

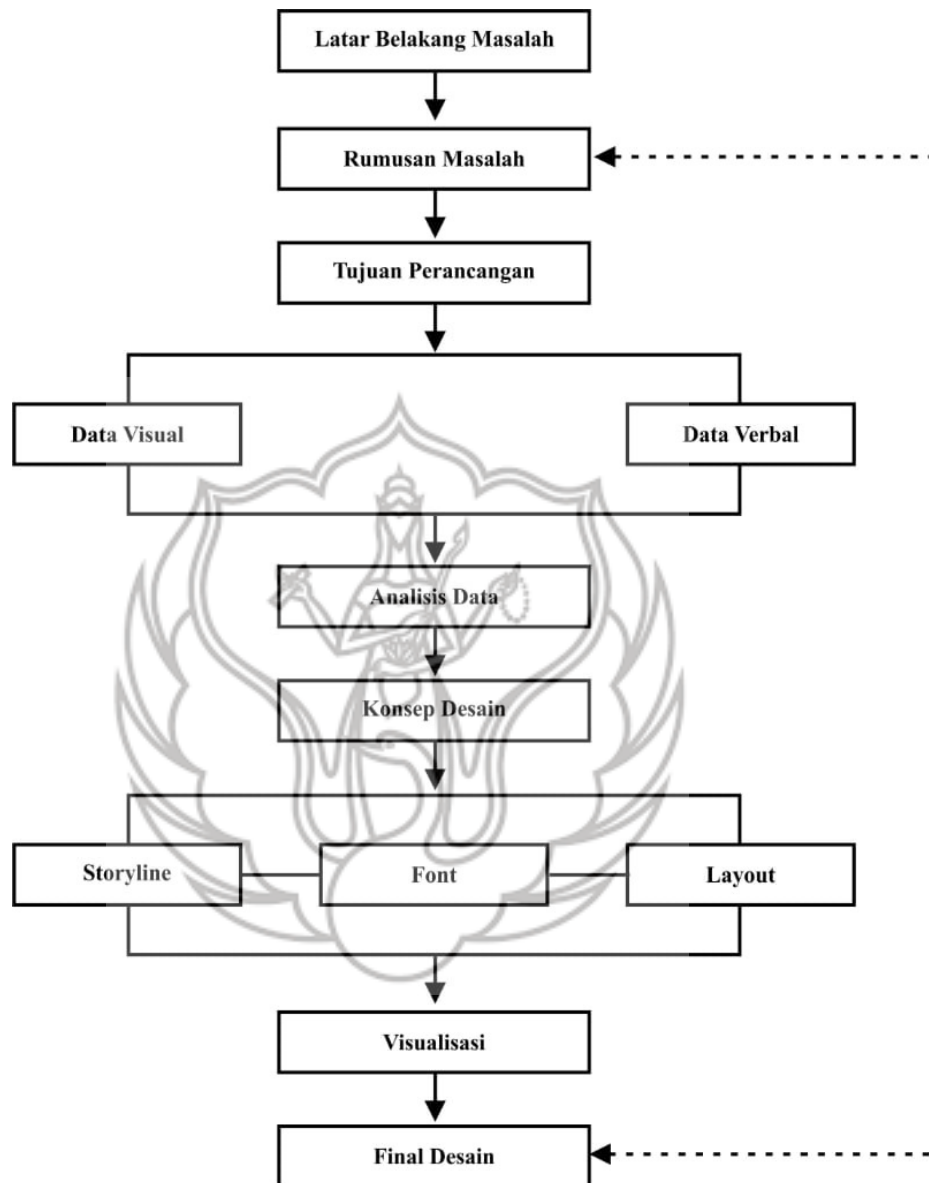
H. Metode Analisis Data

Dalam perancangan ini, digunakan metode analisis data yang dikenal sebagai 5W+1H. Berikut adalah penjabaran dari metode tersebut:

1. What (apa): Menjelaskan masalah apa yang menjadi fokus dalam perancangan ini.
2. Who (siapa): Mengidentifikasi target audiens atau orang yang dituju dalam perancangan ini.
3. Why (mengapa): Menganalisis alasan mengapa masalah tersebut terjadi atau relevan dalam konteks perancangan.
4. When (kapan): Menentukan waktu atau periode kapan masalah tersebut terjadi atau berdampak.
5. Where (dimana): Menyelidiki lokasi atau tempat dimana masalah tersebut terjadi atau berlangsung.
6. How (bagaimana): Merumuskan solusi atau strategi untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi.

Dengan menggunakan metode ini, data dapat dianalisis secara komprehensif untuk merancang solusi yang tepat dalam mengatasi masalah yang ada.

I. Skematika Perancangan



Gambar 1. 1 Skematika perancangan