

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan *board game* “*Monster Behavior*” untuk anak usia dini ini hadir karena maraknya karakter anak usia dini yang terkesan tidak sopan jika dibandingkan dengan karakter-karakter anak generasi terdahulu, selain itu pula tingkat kepedulian anak-anak yang rendah dan lebih cenderung fokus dengan gadget mereka masing-masing sehingga mereka tidak peduli dengan lingkungan dan orang sekitar. Perancangan *board game* tersebut sebagai sarana untuk belajar sambil bermain dengan tujuan meningkatkan pertumbuhan karakter yang baik didalam diri mereka yaitu meliputi karakter yang sopan dan santun serta peduli terhadap lingkungan sekitar mulai dari permainan yang sederhana.

Proses pembuatan *board game* “*Monster Behavior*” untuk anak usia 4-6 tahun ini meliputi survey keresahan orang tua yang telah dibuat melalui google kuisisioner oleh penulis, kemudian pengumpulan data dari permasalahan tentang karakter anak yang terkesan kurang sopan di zaman sekarang ini hingga materi-materi tentang Pendidikan karakter anak usia dini yang dapat diterapkan sesederhana mungkin kedalam *board game* yang dapat dimainkan dengan senang dan juga bermanfaat sehingga melekat dalam ingatan anak. Pembuatan *board game* “*Monster Behavior*” ini menggunakan Teknik ilustrasi yang bertemakan tentang monster yang lucu yang akan menemani anak untuk bermain sambil belajar. Ukuran *board game* yang menjadi media utama disini adalah 40 cm x 40 cm dengan beberapa komponen pendukung permainannya berupa pion, dadu, 5 macam kartu yang digunakan untuk bermain, token koin untuk menentukan pemenang, lembar petunjuk permainan, serta kemasan.

Dalam perancangan *board game* “*Monster Behavior*” penulis mendapat insight dan juga tidak dipungkiri beberapa kesulitan yang didapat selama

perancangan, yaitu insightnya adalah karakter anak harus dibangun sedini mungkin dan mulai dari hal sesederhana mungkin seperti cara mengucapkan kata terimakasih, maaf, dan tolong. Kemudian kesulitan yang dialami adalah bagaimana merancang *board game* yang sesederhana mungkin namun bermakna sehingga anak dapat memahaminya dan menerapkannya dikehidupannya.

B. Saran

Selama proses penelitian untuk mendapatkan data mengenai *board game* "Monster Behavior", masih ada banyak tahapan yang harus dilakukan seperti riset, observasi, dan analisis data. Mengingat keterbatasan waktu, penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan dalam pembuatan *board game* ini. Oleh karena itu, perancangan *board game* ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk pengembangan *board game* lain di masa yang akan datang dengan perbaikan yang lebih baik.

Buku ini hadir karena kegelisahan penulis terkait kurangnya pendidikan karakter dan pembentukan karakter pada anak usia dini. Penulis berharap bahwa *board game* ini dapat memberikan ilmu yang bermanfaat bagi anak-anak, khususnya mereka yang berusia 4-6 tahun, dan menjadi media baru untuk belajar sambil bermain, terutama dalam hal Character Building.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Slade-Brooking, C. (2016). *Creating a Brand Identity - a guide for designer*. China: Laurance King Publising Ltd.
- Stratten, S. (2018). *Pelajarandari Sebuah Brand*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Stratten, A. (2018). *UNBRANDING*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Koencjaraningrat. (1980). 165.
- Gillian, R. (2012 :7). *Soewardikoen*.
- Wrona, K. (2015). Visual Identity and Branding. In K. Wrona, *Visual Identity and Branding Vol. 16* (pp. 91-119). Poland: institute of aviation.
- Angga Setiawan. (n.d.). *Kenali Anakmu*.
- Nana Prasetyo, M. S. (2011). In Nana Prasetyo, *Membangun Karakter* (pp. 5-7). Kementerian Pendidikan Nasional.
- R, M. (2004). *Pendidikan Karakter*. Bandung: Pustaka Mizan.
- Megawangi. (2004). *Pendidikan karakter*. Bandung: Pustaka Mizan.
- Sudaryanti. (2010). Pentingnya Pendidikan Karakter Sejak Usia Dini Dalam Mewujudkan Warga. 3.
- Rahman, H. S. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- Soedarso, N. (2014). *Perancangan Buku Ilustrasi Mahapatih Gajah Mada*, 561-570.
- Rustan, S. (2014). *LAYOUT, Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Sanyoto, (2005). *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain: Nirmana*,. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Rustan, S. (2011). *Huruf, Font, Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Sujiono, D. Y. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks Jakarta.

JURNAL

- Keller, & K. (2015, October 27). <https://www.thebrandingjournal.com/2015/10/what-is-branding-definition/>. Retrieved September 07, 2021
- Memo Expos. (2019, Februari 12). <https://memoexpos.co/2019/02/12/kopi-organik-wonosalam-peroleh-tiga-sertifikat-sekaligus/>. Retrieved Februari 4, 2022, from (<https://memoexpos.co>)
- Burhanuddin, A. A. (2015). Konsep Nasih Ulwan Tentang Pendidikan . *Jurnal Falasifa*, 282-290.
- Kemenkominfo. (2014).
- Wang, Liao, & Yang. (2013).
- Midayana. (2019). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI . *PERNIK Jurnal PAUD*, 1.
- Nazir. (1988).
- Khaironi, M. (2017). PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI. *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi* , 82-89.
- Tan, S. (2015). Perancangan Board Game Pengenalan Dinosaurus . *Jurnal DKV Adiwarna*, 5.
- Soedarso, S. (1990). *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Sakudayarsana.

WEBSITE

- KBBI. (2021). <https://kbbi.web.id/visual>. Retrieved Oktober 02, 2021
- Rimba, K. (2019). *RimbaKita.com*. Retrieved Oktober 02, 2021
- International Coffee Organization. (2017-2020). https://www.ico.org/new_historical.asp?section=Statistics. Retrieved September 07, 2021, from www.ico.org.
- Andi Nugroho. (n.d.). Pengertian Era Digital & Dampaknya bagi Kehidupan. <https://qwords.com/blog/era-digital-adalah/>.

Bunda.com, H. (2020). 5 Penyebab Anak Zaman Now Dinilai Lebih Kasar dan Tidak Sopan. *PARENTING*, 1.

Scorviano, M. (2010). *Sejarah Board Game*. Retrieved from <https://www.tnol.co.id/games-jackmilyarder/board-game-history.html>

Kompas.com. (2013, 08 21). *Kompas.com*. Retrieved from 7 Tahap Pengembangan Game.:
<https://tekno.kompas.com/read/2013/08/21/1226508/7.Tahap.Pengembangan.Game?page=all>

