

**PERANCANGAN *BOARDGAME* BALOK
MALIN KUNDANG UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN**



Oleh:

Rosbiana Razani

1910155027

**PROGRAM STUDI-1 DESAIN PRODUK
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENIRUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN *BOARDGAME* BALOK
MALIN KUNDANG UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN**



PERANCANGAN

Oleh:

Rosbiana Razani

1910155027

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

2025

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sungguh bahwa tugas akhir yang berjudul **PERANCANGAN BOARDGAME BALOK MALIN KUNDANG UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN** yang dibuat untuk memenuhi persyaratan menjadi sarjana desain Pada Program Studi Desain Produk Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukanlah hasil tiruan, publikasi dari skripsi, atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan dan atau yang pernah digunakan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun perguruan tinggi lainnya, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 14 Januari 2025



Hma.
Rosbiana Razani
1910155027

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Penulis menyatakan bahwa tugas akhir perancangan dengan judul **PERANCANGAN BOARDGAME BALOK MALIN KUNDANG UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN** sebuah karya tulis ilmiah yang didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh penulis. Perancangan adalah asli karya penulis dan dengan cara pengutipan yang sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Dengan ini penulis menyatakan persetujuan perancangan ini untuk dipublikasikan sebagai karya ilmiah.

Yogyakarta, 14 Januari 2025



Roziana

Rosbiana Razani
1910155027

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

PERANCANGAN BOARDGAME BALOK MALIN KUNDANG UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN diajukan oleh Rosbiana Razani 1910155027, Program Studi S-1 Desain Produk, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90231), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada 7 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi telah memenuhi syarat untuk diterima.

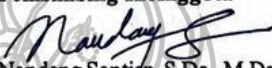
Pembimbing I/Anggota


Drs. Baskoro Suryo Banindro, S.Sn., M.Sn

NIP 19650522 199203 1 003


NIDN 0022056503

Pembimbing II/Anggota


Nandang Septian, S.Ds., M.Ds.

NIDN 0026099605

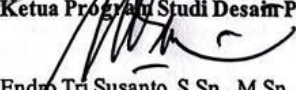
Cognate/Anggota


Dr. Rahmawan D. Prasetya, S.Sn., M.Si.

NIP 19690512 199903 1 001

NIDN 0005087503

Ketua Program Studi Desain Produk


Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn

NIP. 19640921 199403 1 001

NIDN:0021096402

Mengetahui,

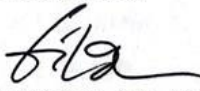
Dekan Fakultas Seni Rupa


Murahmud Syolahuddin, S.Sn., M.T.


NIP. 19701019 199901 1001

NIDN. 0019107005

Ketua Jurusan/Ketua


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001

NIDN. 0029017304

v

v

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan berkah, rahmat, dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir perancangan yang berjudul “PERANCANGAN *BOARDGAME* BALOK MALIN KUNDANG UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN” dengan baik dan keadaan sehat jasmani.

Laporan tugas akhir ini merupakan pembahasan dari proses produksi, prototipe, dan perancangan boardgame balok menggunakan kayu. Maksud dan tujuan dari penulisan ini adalah untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana S-1 Program Studi Desain Produk, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari dari perancangan tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan dan keterbatasan disetiap prosesnya.

Banyak pihak yang terlibat dalam proses perancangan dan penyusunan laporan tugas akhir ini, memberikan bantuan materi, dukungan dan bimbingan yang sangat berharga. Maka dari itu, dengan segala hormat penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan dengan baik.
2. Orang tua Bambang Trihana dan Yayuk Sri Rosbianty atas kerja kerasnya.
3. Saudara kandung Amirah Razani dan Muhammad Farhan Razani yang telah mendukung dan memberi bantuan dalam segala hal.
4. Yayasan Albanna Denpasar dan KB Albanna Denpasar yang telah membantu proses survey dan memberikan informasi mengenai anak-anak usia 5-6 tahun.
5. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.
6. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
7. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
8. Bapak Endro Tri Susanto, S.Sn., M, Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Produk Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

9. Bapak Nor Jayadi, S.Sn., M.A. selaku Dosen Wali/Pembimbing Akademik yang telah memberi banyak masukan, arahan bimbingan, dan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir.
10. Bapak Baskoro Suryo Banindro, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberi banyak masukan, arahan bimbingan, dan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir.
11. Mas Nandang Septian, S.Ds., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberi banyak masukan, arahan bimbingan, dan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir.
12. Bapak Dr. Rahmawan D. Prasetya, S.Sn., M.Si. selaku *Cognate* dalam pengujian tugas akhir yang telah memberikan masukan, arahan bimbingan untuk revisi tugas akhir.
13. Teman-teman Desain Produk Angkatan 2019 yang telah memberikan banyak informasi dan dukungan selama penyusunan tugas akhir.
14. Teman-teman WB, Abang dan Kiki yang telah memberikan semangat dan menemani selama penyusunan tugas akhir.
15. Mutia Adina Putri dan Azra Firmansyah yang telah memberikan semangat, masukan, dan menemani selama penyusunan tugas akhir.

Yogyakarta, 14 Januari 2025

Rosbiana Razani
1910155027

ABSTRAK

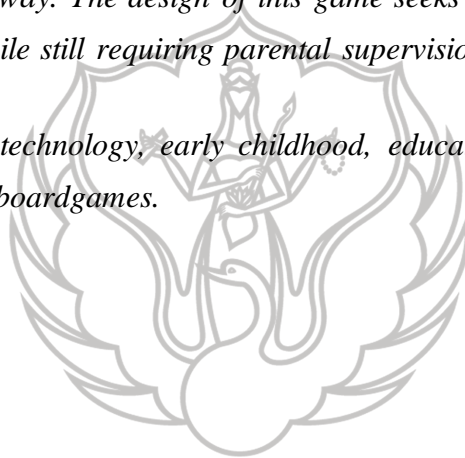
Perkembangan teknologi gawai, terutama smartphone, memberikan akses kepada anak-anak untuk menggunakan aplikasi edukatif dan permainan interaktif, namun penggunaan berlebihan dapat menghambat pembelajaran dan mempengaruhi perilaku sosial. Penelitian menunjukkan adanya peningkatan penggunaan gawai pada anak usia dini di Indonesia. Untuk mengurangi dampak negatif tersebut, penelitian ini merancang permainan edukatif berbasis balok dan puzzle dengan tema cerita rakyat Malin Kundang untuk anak usia 5-6 tahun, bertujuan untuk mengurangi intensitas penggunaan gawai dan memperkenalkan budaya Indonesia. Data dianalisis menggunakan pendekatan teori kualitatif, dan hasil penelitian menunjukkan bahwa boardgame dengan tema Malin Kundang efektif sebagai media edukatif berbasis budaya, yang dapat melestarikan budaya, mengajarkan nilai moral, dan mengembangkan keterampilan sosial secara interaktif dan menyenangkan. Perancangan permainan ini bertujuan untuk mengurangi intensitas penggunaan gawai, bukan untuk menggantikan gawai, dengan tetap memerlukan pengawasan orang tua.

Kata kunci: teknologi gawai, anak usia dini, permainan edukatif, Malin Kundang, keterampilan sosial, boardgame.

ABSTRACT

The development of gadget technology, especially smartphones, provides children with access to educational applications and interactive games, but excessive use can hinder learning and affect social behavior. Research indicates an increase in gadget use among young children in Indonesia. To address this issue, this study designed an educational game based on blocks and puzzles with the theme of the Malin Kundang folklore for children aged 5-6 years, aiming to reduce the intensity of gadget use and introduce Indonesian culture. Data were analyzed using a qualitative theoretical approach, and the results showed that the Malin Kundang-themed board game effectively serves as a culture-based educational medium, preserving culture, teaching moral values, and developing social skills in an interactive and enjoyable way. The design of this game seeks to reduce gadget use, not replace devices, while still requiring parental supervision.

Keywords: gadget technology, early childhood, educational games, Malin Kundang, social skills, boardgames.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I	14
PENDAHULUAN	14
A.Latar Belakang	14
B.Rumusan Masalah.....	15
C.Batasan Masalah	15
D.Tujuan dan Manfaat.....	16
BAB II	17
TINJAUAN PERANCANGAN	17
A. Tinjauan Produk	17
1. Deskripsi Produk.....	17
2. Definisi Produk	17
3. Gagasan Awal	18
B. Perancangan Terdahulu	18
1.Produk Eksisting.....	18
2.Produk yang Relevan.....	20
C. Landasan Teori	20
1.Anak Usia Dini	20
2. Karakteristik Anak Usia Dini	21
3.Cerita Rakyat Malin Kundang.....	21
4.Kebutuhan Permainan Anak Usia 5-6 Tahun	22
5.Ergonomi	23
6.Estetika	23
7.Warna	24

8.Packaging	24
BAB III	25
METODE PERANCANGAN	25
A.Metode Perancangan	25
B.Tahapan Perancangan	26
C.Metode Pengumpulan Data	28
1.Data Primer.....	29
2.Data Sekunder	29
D. Analisis Data	29
1.Observasi Lapangan	30
2.Kuisisioner	33
3.Wawancara	38
BAB IV	43
PROSES KREATIF	43
A.Design Problem Statement	43
B. Brief Design.....	43
C. Image Board	45
D.Kajian Material dan Gaya.....	47
E.Sketsa Desain.....	49
F.Desain Terpilih.....	64
G.Gambar Kerja	67
H.Modelling dan Rendering.....	69
I.Panduan Bermain Malin Stack.....	71
J.Proses Produksi.....	72
K.Timeline Proses Produksi	85
L.Branding.....	86
M.Biaya Produksi.....	91
BAB V	93
PENUTUP	93
A.Kesimpulan.....	93
B.Saran Perancangan.....	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Top Bright Animal Stacking Toy	18
Gambar 2. Puzzle Domino Kayu Gambar	19
Gambar 3. The Game Plan Board Game	19
Gambar 4. Design Thinking:A 5-Stage Process	25
Gambar 5. Tahapan Perancangan	26
Gambar 6. Anak kelas B2 bermain balok	30
Gambar 7. Anak kelas B2 bermain balok	30
Gambar 8. Dokumentasi bersama anak kelas B2	31
Gambar 9. Anak-anak bermain balok	32
Gambar 10. Diagram Domisili Responden	33
Gambar 11. Diagram Usia Responden	33
Gambar 12. Diagram Usia Responden	34
Gambar 13. Diagram Pekerjaan Responden	34
Gambar 14. Diagram Umur Anak Responden	35
Gambar 15. Diagram Mainan yang Disukai Anak	35
Gambar 16. Diagram Apakah Anak perlu mengetahui Cerita Rakyat	36
Gambar 17. Diagram Cerita Rakyat yang Diketahui Anak	36
Gambar 18. Diagram Jenis Mainan yang Dibutuhkan Anak	37
Gambar 19. Diagram Keluhan Mainan yang Beredar di Pasaran	37
Gambar 20. Wawancara Kepala Sekolah PAUD Albanna	40
Gambar 21. Lifestyle board	45
Gambar 22. Moodboard	46
Gambar 23. Styling board	46
Gambar 24. Material board	47
Gambar 25. Sketsa Boardgame 1 Tampak Depan	51
Gambar 26. Sketsa Boardgame 1 Tampak Belakang	52
Gambar 27. Sketsa Boardgame 2 Tampak Depan	53
Gambar 28. Sketsa Boardgame 2 Tampak Belakang	54
Gambar 29. Sketsa Boardgame 3 Tampak Depan	55
Gambar 30. Sketsa Boardgame 3 Tampak Belakang	56
Gambar 31. Sketsa Boardgame 4 Tampak Depan	57
Gambar 32. Sketsa Boardgame 4 Tampak Belakang	58
Gambar 33. Sketsa Boardgame 5 Tampak Depan	59
Gambar 34. Sketsa Boardgame 5 Tampak Belakang	60
Gambar 35. Sketsa Boardgame 6 Tampak Depan	61
Gambar 36. Sketsa Boardgame 6 Tampak Belakang	62
Gambar 37. Sketsa Boardgame 7 Tampak Depan	63
Gambar 38. Sketsa Boardgame 7 Tampak Belakang	64
Gambar 39. Gambar Kerja Balok	67
Gambar 40. Gambar Kerja Boardgame	68
Gambar 41. Modelling dan Rendering 3D Boardgame	69
Gambar 42. Modelling dan Rendering 3D Boardgame	69

Gambar 43. Modelling dan Rendering 3D Boardgame.....	70
Gambar 44. Modelling dan Rendering 3D Boardgame.....	70
Gambar 45. Modelling dan Rendering 3D Boardgame.....	71
Gambar 46. Prototype Balok dan Kartu Skala 1:1	72
Gambar 47. Prototype Boardgame Skala 1:1	73
Gambar 48. Prototype Pin dan Boardgame Skala 1:1	73
Gambar 49. Prototype Kartu Boardgame Skala 1:1	74
Gambar 50. Prototype Balok Skala 1:1	74
Gambar 51. Prototype Balok Puzzle Skala 1:1	75
Gambar 52. Prototype Balok Puzzle Skala 1:1	75
Gambar 53. Prototype Kartu Pertanyaan dan Packaging Kartu Skala 1:1	76
Gambar 54. Prototype Kartu Pertanyaan dan Packaging Kartu Skala 1:1	76
Gambar 55. Prototype Buku Panduan Skala 1:1	77
Gambar 56. Prototype Buku Panduan Skala 1:1	77
Gambar 57. Prototype Buku Panduan Skala 1:1	78
Gambar 58. Proses pemotongan balok kayu	79
Gambar 59. Proses pembuatan balok kayu	79
Gambar 60. Proses pemotongan stiker balok	80
Gambar 61. Proses pemotongan stiker balok	80
Gambar 62. Proses pemasangan stiker angka balok	81
Gambar 63. Proses pemasangan stiker angka dan puzzle balok	81
Gambar 64. Proses pemasangan stiker puzzle balok	82
Gambar 65. Proses pemasangan stiker angka dadu.....	82
Gambar 66. Percobaan puzzle balok	83
Gambar 67. Proses pemotongan buku panduan	83
Gambar 68. Proses pemotongan packaging kartu	84
Gambar 69. Proses stapler buku panduan	84
Gambar 70. Logo Malin Stack	87
Gambar 71. Packaging Boardgame Tampak Depan	88
Gambar 72. Packaging Boardgame Tampak Dalam	88
Gambar 73. Packaging Boardgame Tampak Belakang.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kegiatan anak di PAUD Albanna	31
Tabel 2. Kegiatan anak di Kelas B2.....	38
Tabel 3. Analysis of Design Brief	44
Tabel 4. Matriks Desain 7 Sketsa Boardgame	65
Tabel 5. Timeline proses produksi	85



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi gawai, terutama *smartphone* membawa dampak signifikan pada aspek kehidupan, termasuk bagi anak-anak. Meskipun teknologi ini dapat memberikan akses mudah seperti aplikasi edukatif, video, dan permainan interaktif, penggunaan gawai harus tetap diawasi. Anak-anak sering kali tertarik untuk bermain gawai karena berbagai faktor seperti daya tarik visual dan interaktif, akses konten beragam, keingintahuan teknologi, dan kenyamanan. Namun, kehadiran gawai dapat menghambat proses belajar anak jika penggunaan intensitas bermain gawai yang tinggi. Disamping itu anak-anak yang terlalu sering bermain gawai cenderung menghabiskan lebih sedikit waktu untuk aktivitas fisik dan memunculkan perilaku antisosial (Prayuda et al., 2020).

Kecanduan gawai pada anak-anak dapat berdampak pada perubahan perilaku; depresi, emosi tidak stabil, dan *hipertantrum* yang tidak terkendali. (Sutisna et al., 2020). Penelitian terbaru menunjukkan bahwa hampir setengah dari anak usia dini di Indonesia telah dapat mengakses internet pada tahun 2022. Secara keseluruhan, 33,44% anak usia dini di Indonesia menggunakan telepon genggam atau perangkat nirkabel (Wahyu Novitasari, 2016). Terdapat perbedaan signifikan dalam penggunaan ponsel berdasarkan kelompok usia. Pada anak usia 0-4 tahun, penggunaan ponsel mencapai 25,5%, sementara pada usia 5-6 tahun, persentasenya meningkat menjadi 52,76% (Wahyu Novitasari, 2016).

Alat permainan edukatif (APE) adalah istilah untuk alat permainan yang dirancang guna memberikan pengalaman pendidikan atau pembelajaran kepada pemainnya, mencakup permainan tradisional dan modern yang mengandung unsur pendidikan (Rima Rahmaniah, 2020). Di era modern ini, permainan tradisional jarang ditemukan karena perkembangan teknologi dan informasi yang pesat membuatnya digantikan oleh permainan modern yang dapat dimainkan melalui gawai. Anak-anak saat ini lebih banyak mengakses game online dibandingkan permainan manual. Perubahan ini kemungkinan besar berdampak pada kemampuan anak, terutama pada usia dini, dalam mengasah keterampilan motoriknya

Permainan papan menggunakan balok memiliki potensi besar untuk mengembangkan berbagai keterampilan anak usia dini, seperti keterampilan sosial, motorik halus, dan kognitif. Anak-anak berusia 5-6 tahun berada pada tahap perkembangan yang sangat aktif dan kreatif. Pada usia ini, mereka mulai memahami cerita sederhana dan memiliki kemampuan bermain secara imajinatif dan edukatif. *Boardgame* atau papan permainan menjadi media pembelajaran terdapat banyak manfaat bagi anak-anak seperti meningkatkan interaksi anak, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak-anak terutama pada masa *the golden age* (Dewinta P, 2022).

Perancangan mainan *board game* balok Malin Kundang dipilih karena pada saat ini belum ada mainan yang mengadaptasi cerita tersebut. Mainan berbasis cerita rakyat, juga dapat menjadi cara yang baik untuk memperkenalkan anak-anak pada kekayaan budaya dan warisan Indonesia dengan mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang keanekaragaman budaya di Indonesia. Melalui cerita rakyat diharapkan dapat membantu anak-anak memahami nilai-nilai, tradisi, dan kekayaan budaya yang dimiliki oleh Indonesia. Hal ini penting agar nilai-nilai budaya tersebut dapat terus hidup dan diteruskan kepada generasi selanjutnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dari perancangan ini adalah bagaimana rancangan alat permainan yang edukatif kompatibel berbasis balok dan puzzle dengan tema Malin Kundang untuk mengurangi intensitas penggunaan gawai pada anak usia 5-6 tahun?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, perancangan mainan ini akan dibatasi pada:

1. Perancangan mainan ditujukan pada anak-anak usia 5-6 tahun untuk mengurangi intensitas penggunaan gawai.
2. Implementasi cerita rakyat berupa ilustrasi gambar pada balok mainan.
3. Tema cerita rakyat diambil dari legenda Malin Kundang.
4. Perancangan ini memuat 2 jenis permainan yaitu Balok dan *Puzzle* yang akan dikemas menjadi satu set.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Mendapatkan rancangan mainan edukatif berbasis balok dan puzzle yang mengimplementasikan cerita rakyat Malin Kundang untuk mengurangi intensitas penggunaan gawai pada anak usia 5-6 tahun.

2. Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari perancangan mainan ini adalah:

a. Mahasiswa

- 1) Sebagai pemenuhan Mata Kuliah Tugas Akhir S-1 Desain Produk Insitut Seni Indonesia Yogyakarta.
- 2) Mendapatkan peluang bisnis dalam Industri Kreatif.
- 3) Meningkatkan kemampuan merancang produk mainan anak secara baik dan benar.

b. Institusi

- 1) Memberikan pemahaman mengenai proses pembuatan mainan anak-anak.
- 2) Menambah literatur kepustakaan mengenai perancangan mainan balok untuk anak-anak.

c. Masyarakat

- 1) Membantu menarik minat orang tua dan anak untuk mencintai produk buatan Indonesia.
- 2) Memberikan pengetahuan untuk menumbuhkan rasa nasionalisme dan cinta budaya melalui produk mainan anak-anak dengan mengimplementasikan tema cerita rakyat Indonesia.