



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# **PERANCANGAN *BOARD GAME* “KUSUKA AKSARA”**

## **TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai salah satu syarat

Untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)

Nama : Grace Nathaniel  
NIM : 09120210260  
Fakultas : Seni dan Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Konsentrasi : Desain Grafis



**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2013**

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN *BOARD GAME* “KUSUKA AKSARA”**

Nama : Grace Nathaniel  
NIM : 09120210260  
Fakultas : Seni dan Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Konsentrasi : Desain Grafis

Tangerang, 29 Januari 2013

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

---

Ratna Cahaya Rina, S.Sos., M.Ds.

---

Naldo Yanuar H., S.Sn., M.T.

Penguji

Ketua Sidang

---

Joni Nurbudi K., S.Sn., M.Ds.

---

Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

Ketua Program Studi DKV

Dekan Fakultas Seni & Desain

---

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

---

M. S. Gumelar, M.A.

**LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT**  
**DALAM PENYUSUNAN TUGAS AKHIR**

Laporan tugas akhir merupakan proyek penulis sendiri, dan penulis tidak melakukan plagiat. Semua kutipan atau data dari orang atau lembaga lain yang ditunjuk dalam laporan tugas akhir ini ini telah penulis sebutkan sumber kutipannya pada daftar pustaka. Jika kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan / penyimpangan baik dalam pembuatan tugas akhir maupun penulisan laporan tugas akhir ini, penulis bersedia menerima konsekuensi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah yang telah penulis tempuh.

Tangerang, 29 Januari 2013

Grace Nathaniel

UMMN

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Laporan tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.

Penulisan laporan tugas akhir ini merupakan penjabaran dari pengerjaan tugas akhir ini dari konsep, analisis, hingga pembahasannya. Penulisan laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan orang – orang yang telah bersedia membantu dan mendukung pembuatan tugas akhir ini. Melalui laporan tugas akhir ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yesus dan orang tua yang selalu mendukung
2. Bapak Desi Dwi Kristanto, M.Ds. selaku Kaprodi DKV UMN
3. Ibu Ratna Cahaya Rina, S.Sos., M.Ds. dan Bapak Naldo Yanuar H., S.Sn., M.T. selaku dosen pembimbing I dan II
4. Kepala Sekolah dan guru PAUD Kusuma Bangsa dan TK Baitussalam
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis sadar bahwa penulisan laporan tugas akhir ini jauh dari sempurna, namun kiranya laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan tidak merugikan orang lain.

Tangerang, 29 Januari 2013

Grace Nathaniel

## ABSTRAKSI

Masih banyak masyarakat yang tidak dapat membaca dan menulis dengan lancar, terutama kalangan masyarakat kurang mampu. Pengajaran cara membaca yang tepat, seharusnya ditanamkan sejak dini, yaitu pada usia 3 – 5 tahun, dimana rentang usia tersebut anak – anak dapat menyerap banyak pengetahuan dengan cepat. Maka itu, berbekal dari teori – teori yang telah didapatkan selama masa perkuliahan, penulis bermaksud untuk membuat rancangan *gameplay* dan visual pembuatan *board game* yang bertujuan untuk meningkatkan daya tangkap anak mengenai pengenalan aksara terutama bagi anak usia dini dari kalangan masyarakat yang kurang mampu. Metodologi yang akan dipakai dalam penelitian tugas akhir ini adalah metodologi kualitatif, dengan 3 metode, yaitu metode wawancara, metode observasi, dan metode survei. Berdasarkan ketiga metode tersebut, penulis mendapatkan berbagai informasi untuk melengkapi proses pembuatan *board game* ini agar dapat berguna dengan maksimal. Selain itu, pembuatan *board game* ini juga hasil dari kreatifitas serta kepedulian penulis terhadap masyarakat sekitar.

Kata kunci : Masyarakat Kurang Mampu, Cara Membaca yang Tepat, Pendidikan Anak Usia Dini, Usia 3 – 5 Tahun, *Board Game*, *Gameplay* dan Visual, Kualitatif, Kreatifitas, Peduli

## ABSTRACT

There are many people who can not read and write fluently, especially among the underprivileged people. Teaching how to read well, should be inculcated early, at the age of 3 – 5 years, which is the age range of children can absorb a lot of knowledge quickly. So, with the theories that has been acquired during the lecture, the author intends to make the gameplay and visual design of board game that aims to enhance the child's perception of the character, especially for early childhood from underprivileged people. The methodology in this thesis research is a qualitative methodology, the 3 methods are interviews, observation, and survey methods. Based on these methods, the author obtain a variety of information to complete the process of making this board game in order to be useful. In addition, the manufacturing of board game is also the result of the creativity and care on the other people.

**Keywords** : Underprivileged People, How to Reading Correctly, Education for Early Childhood, Age 3 – 5 Years, Board Game, Gameplay and Visual, Qualitative, Creativity, Care



UMN

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
ABSTRAKSI .....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR & TABEL .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
<b>BAB I - PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
1.6 Metodologi Penelitian .....	5
1.6.1 Metode Wawancara .....	6
1.6.2 Metode Observasi .....	6
1.6.3 Metode Survei .....	6
<b>BAB II – TELAAH LITERATUR</b>	
2.1 <i>Game</i> .....	7
2.1.1 Teori Bermain .....	14
2.1.2 <i>Board Game</i> .....	17
2.2 Unsur dan Elemen Desain .....	20
2.3 Asal Mula dan Jenis – jenis Aksara .....	27
2.3.1 Sejarah Huruf .....	28
2.3.2 Anatomi Huruf .....	30
2.4 Psikologi Anak Usia Dini .....	33
2.5 Pendidikan Anak Usia Dini .....	45
2.6 Masyarakat .....	49
<b>BAB III – HASIL PENELITIAN</b>	
3.1 Metodologi Penelitian .....	55
3.1.1 Metode Wawancara .....	55
3.1.2 Metode Observasi .....	57
3.1.3 Metode Survei .....	62
3.1.4 Analisa Lapangan .....	65
3.1.5 Analisa Bahan .....	70
3.2 Proses Perancangan .....	73
3.2.1 <i>Mind Mapping</i> .....	73
3.2.2 Analisa SWOT .....	74
3.2.3 <i>Positioning</i> .....	75



3.3	Konsep Karya .....	76
3.3.1	Sketsa dan Alternatif .....	76
3.3.2	Hasil Karya .....	78
<b>BAB IV – DESAIN BOARD GAME</b>		
4.1	Visualisasi Desain <i>Board Game</i> .....	81
4.1.1	Desain <i>Board</i> .....	81
4.1.2	Desain Kartu .....	84
4.1.3	Desain Lainnya .....	107
4.1.4	Rincian Harga .....	108
4.2	Cara Bermain .....	109
4.3	Eksperimen Desain .....	110
4.4	Revisi Visual dan <i>Gameplay</i> .....	115
<b>BAB V – PENUTUP</b>		
5.1	Kesimpulan .....	121
5.2	Saran .....	122
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		123
<b>LAMPIRAN</b> .....		125

UMMN

## DAFTAR GAMBAR & TABEL

Gambar 2.1	Permainan Monopoli .....	18
Gambar 2.2	Permainan Dam .....	18
Gambar 2.3	Permainan Go .....	18
Gambar 2.4	Permainan <i>Solitaire</i> .....	18
Gambar 2.5	Permainan Poker .....	19
Gambar 2.6	Permainan <i>Bridge</i> .....	19
Gambar 2.7	<i>Mind Mapping</i> .....	19
Gambar 2.8	Titik .....	20
Gambar 2.9	Garis .....	20
Gambar 2.10	Bidang .....	21
Gambar 2.11	Ruang .....	21
Gambar 2.12	Tekstur .....	21
Gambar 2.13	Anatomi Huruf .....	31
Gambar 3.1	Buku “Mengenal Huruf A – Z” .....	65
Gambar 3.2	Buku “Mengenal Huruf dan Angka” .....	66
Gambar 3.3	Buku “Buku Ajaib Calis Watung” .....	66
Gambar 3.4	Buku “Balita Lancar Menulis, Berhitung & Menggambar” .....	67
Gambar 3.5	Buku “Playgroup” .....	67
Gambar 3.6	Buku “Alfabetku A” .....	68
Gambar 3.7	<i>Letter Factory</i> .....	68
Gambar 3.8	<i>Learning Bus</i> .....	69
Gambar 3.9	<i>Letter Discoveries</i> .....	69
Gambar 3.10	<i>Art Paper</i> .....	70
Gambar 3.11	<i>Art Carton</i> .....	70
Gambar 3.12	<i>Hardboard</i> .....	71
Gambar 3.13	Karton Duplex .....	71
Gambar 3.14	Karton Buffalo .....	72
Gambar 3.15	Kertas HVS .....	72
Gambar 3.16	<i>Mind Mapping</i> .....	73
Gambar 3.17	Alternatif Sketsa Pembuatan <i>Board</i> .....	76
Gambar 3.18	Alternatif Sketsa Digital <i>Board</i> .....	77
Gambar 3.19	Desain <i>Board</i> (35 x 35 cm) .....	78
Gambar 3.20	Desain Kartu Huruf A – G .....	78
Gambar 3.21	Desain Kartu Huruf H – M .....	78
Gambar 3.22	Desain Kartu Huruf N – T .....	79
Gambar 3.23	Desain Kartu Huruf U – Z .....	79
Gambar 3.24	Desain Kartu Putih .....	79
Gambar 3.25	Desain Kartu Hitam .....	79
Gambar 3.26	Desain Kartu Jawaban .....	80
Gambar 3.27	Desain <i>Packaging</i> .....	80

Gambar 3.28	Desain bidak .....	80
Gambar 4.1	Desain <i>Board</i> depan 1 (30 x 30 cm) .....	82
Gambar 4.2	Desain <i>Board</i> depan 2 (40 x 40 cm) .....	82
Gambar 4.3	Desain <i>Board</i> belakang 1 (30 x 30 cm) .....	83
Gambar 4.4	Desain <i>Board</i> belakang 2 (40 x 40 cm) .....	84
Gambar 4.5	Desain Kartu A – G (depan) .....	85
Gambar 4.6	Desain Kartu H – M (depan) .....	85
Gambar 4.7	Desain Kartu N – T (depan) .....	85
Gambar 4.8	Desain Kartu U – Z (depan) .....	86
Gambar 4.9	Desain Kartu Putih dan Kartu Hitam (depan) .....	86
Gambar 4.10	Desain Kartu A (belakang) .....	87
Gambar 4.11	Desain Kartu B (belakang) .....	87
Gambar 4.12	Desain Kartu C (belakang) .....	88
Gambar 4.13	Desain Kartu D (belakang) .....	89
Gambar 4.14	Desain Kartu E (belakang) .....	89
Gambar 4.15	Desain Kartu F (belakang) .....	90
Gambar 4.16	Desain Kartu G (belakang) .....	91
Gambar 4.17	Desain Kartu H (belakang) .....	92
Gambar 4.18	Desain Kartu I (belakang) .....	92
Gambar 4.19	Desain Kartu J (belakang) .....	93
Gambar 4.20	Desain Kartu K (belakang) .....	94
Gambar 4.21	Desain Kartu L (belakang) .....	95
Gambar 4.22	Desain Kartu M (belakang) .....	95
Gambar 4.23	Desain Kartu N (belakang) .....	96
Gambar 4.24	Desain Kartu O (belakang) .....	97
Gambar 4.25	Desain Kartu P (belakang) .....	97
Gambar 4.26	Desain Kartu Q (belakang) .....	98
Gambar 4.27	Desain Kartu R (belakang) .....	99
Gambar 4.28	Desain Kartu S (belakang) .....	99
Gambar 4.29	Desain Kartu T (belakang) .....	100
Gambar 4.30	Desain Kartu U (belakang) .....	101
Gambar 4.31	Desain Kartu V (belakang) .....	101
Gambar 4.32	Desain Kartu W (belakang) .....	102
Gambar 4.33	Desain Kartu X (belakang) .....	103
Gambar 4.34	Desain Kartu Y (belakang) .....	103
Gambar 4.35	Desain Kartu Z (belakang) .....	104
Gambar 4.36	Desain Kartu “?” .....	105
Gambar 4.37	Desain Kartu “Hadiah” & “Hukuman” .....	105
Gambar 4.38	Desain Bidak .....	107
Gambar 4.39	Desain Kartu Jawaban .....	107
Gambar 4.40	Desain <i>Packaging</i> .....	108
Gambar 4.41	Eksperimen Desain di TK Baitussalam .....	110

Gambar 4.42	Bidak yang terpilih pada eksperimen desain .....	111
Gambar 4.43	Desain <i>Board</i> (35 x 35 cm) .....	117
Gambar 4.44	Desain Kartu Jawaban .....	117
Gambar 4.45	Desain <i>Packaging</i> (20 x 20 cm) .....	118
Tabel 2.1	Teori – teori Modern tentang Bermain .....	15
Tabel 2.2	Makna Positif dan Negatif pada Warna .....	23
Tabel 2.3	Respons Psikologis Terhadap Warna .....	23
Tabel 2.4	Perbandingan Otak Kiri dan Otak Kanan .....	35
Tabel 2.5	Faktor yang Mempengaruhi Penguasaan Tugas Perkembangan ..	42
Tabel 2.6	Kebutuhan Anak Usia Dini menurut Maslow (1970) .....	42
Tabel 3.1	Survei Tipografi yang Disukai Anak .....	63
Tabel 3.2	Survei Tipografi Menurut Para Guru .....	63
Tabel 3.3	Survei Ketertarikan Anak Terhadap Berbagai Warna .....	64
Tabel 3.4	Survei Ketertarikan Anak Terhadap Warna Tertentu .....	64
Tabel 4.1	Kesimpulan Eksperimen Desain .....	115

UMMN

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kuisisioner .....	126
Lampiran 2	Wawancara di PAUD Kusuma Bangsa .....	127
Lampiran 3	Dokumentasi PAUD Kusuma Bangsa .....	135
Lampiran 4	Wawancara di TK Baitussalam .....	137
Lampiran 5	Dokumentasi TK Baitussalam .....	139
Lampiran 6	Sketsa <i>Board</i> .....	140
Lampiran 7	Sketsa Kartu Alternatif .....	142
Lampiran 8	Dokumentasi Eksperimen Desain .....	144
Lampiran 9	Kartu Konsultasi Tugas Akhir .....	145



UMN