



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.

BAB III

HASIL PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Pembuatan desain *board game* aksara pada tugas akhir ini memerlukan penelitian mendasar mengenai hal – hal yang bersangkutan. Penelitian tersebut menggunakan beberapa metode yang dapat mendukung dan melengkapi desain *board game* ini. Metode yang digunakan adalah antara lain metode wawancara, metode observasi, dan metode survei. Metodologi tersebut dilakukan di sekolah gratis dan sekolah murah di Jakarta Barat, yaitu PAUD Kusuma Bangsa dan TK Baitussalam. PAUD Kusuma Bangsa bertempat di Lantai 2 Kantor RW 02, Kerajinan, Jakarta Barat, sedangkan TK Baitussalam bertempat di Masjid Jami' Baitussalam di Jalan Kesejahteraan No. 9, Jakarta Barat. Kedua tempat tersebut tidak terlalu berjauhan lokasinya, sehingga memudahkan penelitian dengan membandingkan dan mencari persamaan dari kedua tempat tersebut.

3.1.1 Metode Wawancara

Salah satu metode penelitian yang dilakukan untuk memperkaya penulisan dan pembuatan karya dalam penulisan tugas akhir ini adalah dengan metode wawancara. Tugas akhir ini diteliti dengan mewawancarai kepala sekolah dan guru – guru di kedua sekolah yang telah disebutkan di atas.

Wawancara dilakukan dengan tanya jawab secara langsung dengan para pengajar dan kepala sekolah yang bersangkutan. Wawancara pertama dilakukan dengan kepala sekolah, sekaligus guru dari PAUD Kusuma Bangsa, yaitu Ibu

Achyani BT Achmad. Wawancara selanjutnya dilakukan dengan guru dari TK Baitussalam, yaitu Ibu Uki. Hasil dari kedua wawancara tersebut kurang lebih mendapatkan hasil pembahasan yang sama, yaitu sebagai berikut :

1. Kapan dan di mana pertama kali sekolah didirikan
2. Tujuan didirikan kedua sekolah tersebut
3. Siapa saja yang dapat menempuh pendidikan di sekolah – sekolah itu
4. Biaya yang dikeluarkan untuk menempuh pendidikan usia dini
5. Kebiasaan atau kegiatan sehari – hari anak – anak usia dini
6. Pelajaran yang diajarkan pada anak – anak usia dini
7. Permainan atau alat bermain edukatif yang disukai dan dibutuhkan anak – anak usia dini

Dari kedua wawancara tersebut didapatkan hasil bahwa bukan saja sekolah gratis yang membutuhkan bantuan dalam hal dana maupun dalam hal lain, masih banyak sekolah murah yang juga membutuhkan dukungan dana dan juga dukungan peralatan dari pemerintah dan masyarakat sekitar. Selain itu, dapat disimpulkan bahwa para guru memang mengajarkan anak didik mereka membaca, menulis, dan berhitung, sebagaimana merupakan tes wajib untuk masuk SD, walaupun dalam undang – undang, tes tersebut bukan hal yang wajib.

Anak – anak juga diajarkan ilmu keagamaan serta Pancasila, agar kelak mereka dapat tumbuh dengan benar dan dapat berguna bagi keluarga dan bangsa mereka. Selain ilmu agama dan sosial, mereka juga diajarkan olahraga agar anak – anak memiliki tubuh yang sehat, serta agar dapat menerima pelajaran dengan lebih baik. Dari hasil wawancara tersebut juga diketahui bagaimana caranya untuk

meningkatkan perhatian anak kepada guru saat mengajar ketika anak – anak tersebut merasa bosan.

Berdasarkan wawancara, juga diketahui bahwa orang tua lebih menginginkan anak mereka untuk masuk ke sekolah gratis dibandingkan sekolah murah, apalagi sekolah yang biaya pendidikannya cukup mahal. Hal tersebut dikarenakan orang tua hanya perlu membayar uang buku dan uang seragam dengan cara menyicil. Namun, seragam bukanlah benda yang wajib dibeli, karena seragam tersebut merupakan ide dari para orang tua, sehingga jika ada orang tua yang keberatan dengan pembayaran seragam tersebut, anak – anak mereka diperbolehkan untuk menggunakan baju biasa saja.

Tujuan didirikannya sekolah – sekolah tersebut adalah untuk dapat membantu masyarakat kurang mampu untuk menyekolahkan anak mereka. Tujuan tersebut dapat lebih maksimal jika didukung oleh pemerintah dan masyarakat di lingkungan tersebut. Biaya pendidikan tinggi membuat masyarakat kurang mampu susah untuk menyekolahkan anak mereka. Untuk kehidupan sehari – hari sudah susah, apalagi untuk membiayai pendidikan mereka. Maka dari itu, penulis bertujuan untuk membantu memberikan ilmu aksara / membaca pada anak dengan cara membuat *board game* yang dapat menjadi alternatif dalam memberikan pengetahuan pada anak mengenai alfabet dengan bermain.

3.1.2 Metode Observasi

Selain metode wawancara, penelitian ini juga dilakukan dengan observasi / mengamati dengan cara ikut serta dalam melihat perilaku dalam kegiatan anak – anak, serta para pengajar dalam kegiatan belajar mengajar setiap harinya. Hasil

observasi kegiatan selama satu hari, pada hari Selasa tanggal 25 September 2012, mengenai kegiatan apa saja yang dilakukan di PAUD Kusuma Bangsa, yaitu sebagai berikut :

1. Sebelum memulai pelajaran, para siswa dibiasakan untuk memberi salam, lalu doa untuk memulai pelajaran, doa untuk pelajaran yang akan diberikan, dan doa untuk keluarga.
2. Para siswa mengumpulkan tugas yang diberikan.
3. Menyanyikan lagu angka 1 – 5 yang bertujuan untuk mengenalkan Pancasila kepada para siswa.
4. Mengucapkan semua sila dalam Pancasila, anak – anak TK A dan TK B sudah hafal Pancasila dan meneriakan Pancasila dengan keras sehingga dari luar gedung pun dapat terdengar teriakan mereka.
5. Melakukan tepuk PAUD Kusuma Bangsa, yaitu anak PAUD Kusuma Bangsa harus sehat, cerdas, ceria, dan bertaqwa.
6. Menyanyikan lagu “Aku Anak Indonesia”.
7. Untuk semua kegiatan atas dilakukan oleh KB, TK A, TK B seperti rutinitas setiap harinya, yang berbeda adalah pelajaran yang diberikan untuk tiap tingkatan kelas.
8. Memulai pelajaran untuk kelas masing – masing, dimulai dengan menyanyikan lagu alfabet.
 - Untuk KB : Mewarnai huruf di buku paket dan bermain alat bermain yang tersedia disana, seperti permainan balok – balok kayu dan *puzzle* sederhana.

- Untuk TK A : Diajarkan cara menulis alfabet awal di papan tulis, seperti huruf a dan b, lalu anak – anak mengikuti cara menulis tersebut di buku paket yang telah mereka beli secara angsur.
 - Untuk TK B : Saat awal, guru mengajarkan huruf A sampai Z dengan menggunakan alat bantu permainan seperti pohon dengan alfabet yang menggantung di pohon tersebut, guru menunjukkan huruf – huruf tersebut sambil menyanyikan lagu alfabet. Setelah itu, anak – anak diperlihatkan huruf – huruf dari buku paket yang ada gambarnya di tiap huruf, guru memperagakan gambar huruf tersebut. Setelah itu, anak – anak akan menulis huruf di buku paket. *Progress* tiap anak berbeda – beda.
9. Setelah selesai menulis huruf, mereka dapat mewarnai gambar yang ada di buku paket.
 10. Untuk tingkat TK A dan TK B yang telah selesai menulis di buku paket, mereka maju satu per satu ke tempat guru mereka, lalu diajarkan kembali alfabet dari awal hingga huruf yang telah mereka tulis.
 11. Sebagian masih menulis, anak – anak yang telah selesai diperbolehkan duduk dan dapat bermain dengan teman yang sudah selesai juga.
 12. Untuk TK B, diberikan pelajaran tambahan, yaitu menyusun alfabet dalam bentuk kata, seperti ejaan bu – ku (sambil menunjukkan buku) dan ba – ju (sambil menunjukkan baju yang sedang dipakai), guru menulis kata tersebut

di papan tulis dan memberikan gambar di depan kata tersebut, agar anak lebih dapat mengerti kata apa yang sedang mereka pelajari.

13. Sebelum istirahat, dibiasakan untuk doa makan dan cuci tangan.
14. TK A dan TK B istirahat sebentar, sementara KB sudah dapat pulang, dibiasakan untuk anak laki – laki keluar terlebih dahulu, dilanjutkan dengan anak perempuan.
15. Setelah istirahat makan dan bermain, anak – anak TK A dan TK B masuk kembali, lalu bernyanyi, doa selesai makan, dan bersyukur, lalu mengulang sedikit pelajaran yang diberikan sebelum istirahat. Anak – anak diajak untuk mengikuti perkataan gurunya.
16. Setelah selesai pelajaran, dibiasakan untuk berdiri, mengangkat kedua tangan sambil bernyanyi, lalu doa pulang, doa keluar rumah, pesan dari guru, di absen satu per satu.
17. Untuk semua tingkatan kelas, dibiasakan saat pulang harus beri salam dan mencium tangan semua guru yang ada dan orang tua di bawah yang sedang menunggu.
18. Jika ada anak yang belum dijemput, maka guru tidak mengizinkan anak tersebut untuk keluar dari gedung tersebut, karena berbahaya.

Sementara itu, hasil observasi pada hari Senin tanggal 12 November 2012, mengenai kegiatan yang dilakukan di TK Baitussalam adalah sebagai berikut :

1. Sebelum memulai, memberikan salam, membaca *iqro*, dan doa dahulu.
2. Setelah itu mereka menyanyikan beberapa lagu dan juga menyanyikan lagu alfabet setiap hari agar para siswa dapat mengingat alfabet dengan cepat.

3. Sesudah menyanyikan lagu alfabet, para siswa diajarkan beberapa pelajaran yang berbeda – beda setiap harinya, pelajaran yang wajib di TK ini adalah membaca – menulis – berhitung (calistung), serta ada juga pelajaran keterampilan seperti menggunting, menjahit, dan olahraga.
4. Istirahat untuk makan siang sebagai selingan dari pelajaran, siswa dapat bermain dengan alat permainan yang ada, dan juga mereka diperbolehkan untuk makan siang.
5. Pelajaran kembali dimulai dengan membahas kembali pelajaran sebelumnya, agar para siswa dapat mengingat pelajaran tersebut dengan lebih dalam.
6. Sebelum meninggalkan ruangan, para siswa diwajibkan untuk bernyanyi dan berdoa terlebih dahulu untuk menyelesaikan pelajaran hari itu.

Berdasarkan hasil observasi dari kedua pendidikan nonformal tersebut, dapat disimpulkan bahwa para siswa diajarkan pelajaran membaca – menulis – berhitung tidak dengan paksaan. Jika anak terlihat bosan, guru akan mengajak anak untuk bernyanyi / mengalihkan perhatian mereka sebentar, lalu melanjutkan kembali pelajaran sebelumnya. Pelajaran yang diajarkan juga dilakukan berulang – ulang agar anak dapat mengingatnya seperti sebuah kebiasaan, tanpa harus dipaksa akan dicerna oleh otak anak sendirinya. Selain itu, pelajaran yang diberikan juga tidak terlalu berat karena per hari anak hanya diajarkan untuk menulis 1 huruf dan mewarnai gambar dari huruf tersebut jika telah selesai. Hal tersebut akan memberikan kesenangan tersendiri kepada anak, ketika anak boleh mewarnainya sesuka hati dan dengan kreativitas mereka masing – masing.

3.1.3 Metode Survei

Metode survei ini diajukan melalui kuisioner yang dapat menunjang pembuatan tugas akhir ini. Kuisioner tersebut dibagikan kepada orang tua siswa di sekolah saat anak mereka mengikuti pelajaran. Kuisioner ditujukan untuk mengetahui :

1. Usia anak – anak mereka yang bersekolah di TK dan PAUD
2. Jenis kelamin dan jenis permainan apa yang disukai mereka
3. Pengetahuan anak mengenai aksara
4. Penggunaan alat bermain bagi anak
5. Peralatan bermain yang dibutuhkan untuk anak

Dari hasil kuisioner tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa anak – anak dengan rentang usia 3 hingga 5 tahun, baik anak laki – laki maupun anak perempuan, lebih menyukai bermain dengan teman sebayanya dibandingkan bermain sendiri / dengan orang tua di rumah. Mereka membutuhkan peralatan bermain yang dapat menunjang perkembangan motorik mereka. Kondisi ekonomi membuat mereka sulit untuk mendapatkan kebutuhan bagi anak mereka. Berdasarkan data tersebut, peralatan bermain yang dibutuhkan harus terjangkau oleh masyarakat kurang mampu, namun tetap dapat meningkatkan perkembangan otak anak secara maksimal.

Peralatan bermain yang dibutuhkan mereka adalah permainan yang merangsang perkembangan motorik anak baik motorik kasar maupun motorik halus. Para orang tua mengizinkan anak – anak mereka untuk bermain di sekolah saat istirahat / pulang sekolah jika memang peralatan bermain yang ada membuat anak menjadi pintar / berkembang dengan baik.

Selain itu, metode ini juga mensurvei mengenai anak – anak lebih menyukai warna dan tipografi, serta bentuk – bentuk seperti apa. Berikut adalah hasil dari survei – survei terhadap anak – anak tersebut :

Tabel 3.1 Survei Tipografi yang Disukai Anak

| Jenis Font | Anak Laki – Laki yang Menyukai | Anak Perempuan yang Menyukai | Total |
|------------|--------------------------------|------------------------------|-------|
| abc | 5 | 4 | 9 |
| ABC | 3 | 5 | 8 |
| ABC | 2 | 1 | 3 |

Tabel 3.2 Survei Tipografi Menurut Para Guru

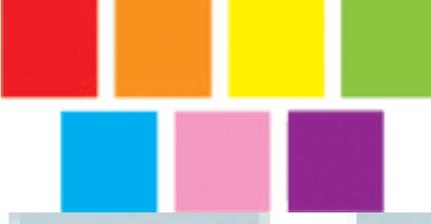
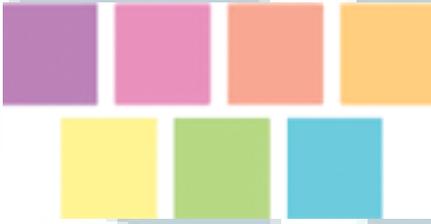
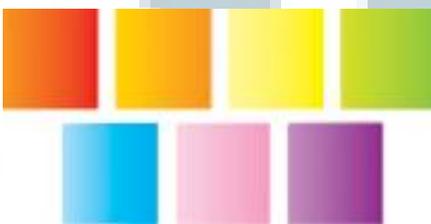
| Jenis Font | Guru yang Menyukai |
|------------|--------------------|
| abc | - |
| ABC | 4 |
| ABC | 1 |

Pada tabel pertama, anak laki – laki lebih menyukai tipe huruf pertama, sedangkan anak perempuan lebih menyukai tipe huruf kedua. Sementara itu, untuk tabel kedua dapat dilihat dari total 5 guru yang mengajar di kedua sekolah tersebut, mereka lebih menyukai tipe huruf kedua. Mereka mengatakan bahwa tipe huruf pertama terlalu berantakan dan tidak dapat dimengerti anak dengan jelas. Tipe huruf ketiga terlalu kaku, sehingga mereka memilih tipe huruf kedua

yang tidak terlalu kaku, namun tetap terlihat jelas struktur dari huruf per huruf itu sendiri.

Dari kedua tabel dan pemaparan di atas, maka dipilih tipe huruf *Cooper Black* sebagai tipografi *board game* ini. Pembuatan *board game* ini juga memerlukan warna, berikut adalah hasil survei ketertarikan anak terhadap warna.

Tabel 3.3 Survei Ketertarikan Anak Terhadap Berbagai Warna

| Warna | Anak yang Menyukai |
|---|--------------------|
|  | 11 |
|  | 5 |
|  | 4 |

Tabel 3.4 Survei Ketertarikan Anak Terhadap Warna Tertentu

| Warna | Anak Laki - Laki | Anak Perempuan |
|------------|------------------|----------------|
| Merah Muda | - | 4 |
| Merah | 5 | 3 |
| Biru | 3 | 1 |
| Hijau | 2 | 1 |
| Kuning | - | 1 |

Pada tabel ketiga dapat disimpulkan bahwa anak dengan usia dini lebih menyukai warna *block* dibandingkan dengan warna – warna gradasi ataupun warna – warna pastel. Diperjelas dengan tabel keempat dimana anak perempuan lebih menyukai warna merah muda, sedangkan anak laki – laki lebih menyukai warna merah. Warna yang disukai anak – anak beragam, berdasarkan jenis kelamin dan berdasarkan selera mereka masing – masing.

3.1.4 Analisa Lapangan

Ketiga metode di atas juga harus disertai dengan analisa lapangan atau kompetitor yang ada. Tempat pertama dilakukan pengamatan adalah Toko Buku Gramedia di daerah Gajah Mada – Hayam Wuruk. Dari tempat tersebut didapatkan beberapa data sebagai berikut :

1. “Mengenal Huruf A – Z” - Harga : Rp. 32.000,-

Buku ini berupa gambar – gambar asli dengan huruf depan masing – masing. Tidak ada interaksi dengan konsumen, sehingga buku ini bersifat pengajaran monolog / satu arah. Buku ini kurang mengoptimalkan tumbuh kembang anak, tidak ada stimulasi yang diberikan, hanya anak dapat melihat dan orang tua menyebutkan huruf serta gambar yang ada dalam buku tersebut.



Gambar 3.1 Buku “Mengenal Huruf A – Z”

2. “Mengenal Huruf & Angka” - Harga : Rp. 37.000,-

Sama seperti buku sebelumnya, buku ini berupa gambar – gambar asli dan tidak memiliki interaksi dengan pengguna buku ini. Buku ini cukup tebal karena tiap halaman seperti kartu yang dijilid berupa buku. Selain mengenal huruf, anak juga diperkenalkan dengan angka pada buku ini.



Gambar 3.2 Buku “Mengenal Huruf & Angka”

3. “Buku Ajaib Calis Watung” - Harga : Rp. 51.000,-

Buku ini memiliki bentuk yang unik dan digunakan untuk anak dengan usia 3 – 4 tahun. Sebagai penarik minat konsumen, buku ini juga menyediakan bonus spidol dan penghapus untuk mengerjakan kegiatan di dalam buku ini. Anak – anak dapat mewarnai gambar – gambar yang tersedia di dalam buku ini, sekaligus mengenal baca tulis serta angka – angka.



Gambar 3.3 Buku “Buku Ajaib Calis Watung”

4. “Balita Lancar Menulis, Berhitung & Menggambar” - Harga : Rp. 20.000,-

Buku ini menggunakan gambar – gambar asli, dengan bentuk buku yang cukup unik. Buku ini juga mengajarkan cara menulis huruf besar dan huruf kecil, sehingga anak dapat mengikutinya dengan benar.



Gambar 3.4 Buku “Balita Lancar Menulis, Berhitung & Menggambar”

5. “Playgroup” - Harga : Rp. 44.000,-

Harga di atas merupakan harga 1 set untuk 4 buku yang mengenalkan anak pada huruf, angka, bentuk, dan warna. Ilustrasi yang dipakai sederhana dan mudah dipahami. Menggunakan 2 bahasa, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Kekurangannya adalah warna yang digunakan dalam buku ini, terkesan membosankan dan tidak ceria.



Gambar 3.5 Buku “Playgroup”

6. “Alfabetku A” - Harga : Rp. 20.000,-

Buku ini sederhana dengan bentuk yang kecil, penggunaan warna yang menarik (warna – warni), serta harga yang relatif terjangkau. Selain itu, ilustrasi yang digunakan pun lebih menarik dengan komposisi warna yang ada dan tidak terkesan monoton. Namun lagi, buku ini bersifat monolog dan

tidak dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak dengan stimulasi yang diperlukan.



Gambar 3.6 Buku “Alfabetku A”

Analisa lapangan selanjutnya bertempat di Kidz Station Central Park, Jakarta. Di tempat ini didapatkan data – data sebagai berikut :

1. “Letter Factory” - Harga : Rp. 249.000,-

Permainan ini memberikan stimulus kepada anak seperti menggenggam dan merasakan bentuk huruf itu seperti apa. Memiliki warna yang menarik bagi anak – anak. Menggunakan suara agar anak dapat mengikuti huruf yang dimaksud.



Gambar 3.7 Letter Factory

2. “Learning Bus” - Harga : Rp. 329.000,-

Metode bermain sambil belajar diterapkan dalam permainan ini, anak dapat bermain nada piano selain belajar huruf A – Z. Permainan ini mengenalkan anak huruf sekaligus bunyi – bunyi instrumen alat musik dapat diketahui oleh anak. Harga cukup mahal dan sulit terjangkau untuk masyarakat bawah.



Gambar 3.8 Learning Bus

3. “Letter Discoveries” - Harga : Rp. 399.000,-

Permainan ini lebih merupai *gadget* yang disukai anak – anak. Alat ini mengeluarkan suara dan musik yang membuat anak merasa tidak bosan saat memainkannya. Alat seperti ini lebih dapat merangsang motorik anak dibandingkan dengan alat peraga seperti buku.



Gambar 3.9 Letter Discoveries

Dari data – data yang telah didapatkan di atas, didapatkan analisa bahwa alat permainan seperti *gadget* lebih menarik perhatian dan lebih dapat merangsang motorik anak. Namun dengan harganya yang mahal, sulit terjangkau untuk masyarakat golongan bawah. Hal tersebut sangat disayangkan karena hanya golongan tertentu saja yang dapat membeli alat permainan tersebut. Harga buku memang lebih murah, namun tidak dapat benar – benar mengoptimalkan tumbuh kembang anak usia dini. Maka dari itu, dibutuhkan alat permainan yang dapat mengoptimalkan motorik anak dengan harga yang terjangkau oleh semua golongan masyarakat. Desain permainan tersebut tetap harus menarik perhatian anak, sehingga anak tidak merasa bosan saat bermain.

3.1.5 Analisa Bahan

Media cetak *digital printing* semakin berkembang dari hari ke hari. Berikut adalah beberapa media yang dapat dipakai dalam proses cetak :

1. *Art Paper*



Gambar 3.10 *Art Paper*

(Sumber : <http://printing.jak.co.id/product/160/Art-Paper-A4-150-GSM/>)

Art paper merupakan bahan kertas yang permukaannya licin, hasil yang dihasilkan juga bagus karena raster kertasnya yang halus. Gramasi yang umum dipakai adalah 100 – 150 gsm (*gram per square meter*).

2. *Art Carton*



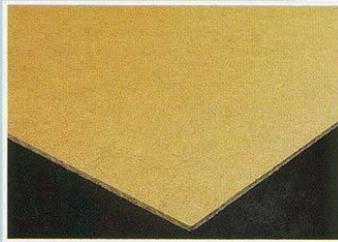
Gambar 3.11 *Art Carton*

(Sumber : <http://printing.jak.co.id/product/164/Art-Carton-A4-260-GSM/>)

Art carton merupakan bahan kertas yang sama seperti *art paper*, hanya gramasinya saja yang lebih tebal. Banyak digunakan untuk cetakan seperti kartu nama, catalog, dan lainnya. Umumnya dilapisi *laminating* agar

hasilnya lebih memuaskan. Gramasi yang umum dipakai adalah 210gr (gramatur / kepadatan kertas), 230gr, 260gr, 310gr, dan 360gr.

3. Karton Tebal / *Hardboard*



Gambar 3.12 *Hardboard*

(Sumber : <http://www.design-technology.org/hardboard.jpg>)

Karton ini lebih tebal dibandingkan dengan *art carton*. Sering digunakan untuk membuat *hard cover* dan juga untuk *packaging* seperti kotak hadiah. Lebih sering dibungkus dengan kertas pelapis lain seperti bungkus kado karena karton ini berwarna cokelat.

4. Karton *Duplex*



Gambar 3.13 Karton *Duplex*

(Sumber : http://www.primasakti.com/content/uploads/mtoc/product_images/duplex-board.jpg)

Karton *duplex* gampang dibedakan dengan bahan yang lain karena sisi depan berwarna putih, sedangkan pada sisi belakang berwarna abu – abu. Biasanya digunakan untuk pembuatan kotak dengan harganya yang relatif

murah dibandingkan dengan bahan lainnya. Gramasi yang umum dipakai adalah 250gr, 270gr, 310gr, 350gr, dan 400gr.

5. Karton Buffalo



Gambar 3.14 Karton Buffalo

(Sumber : <http://klikatk.com/search/a/tulis+kantor>)

Karton ini biasanya digunakan sebagai *cover* dalam membuat makalah. Karton ini berwarna – warni, sehingga dapat dipakai berbeda – beda warna. Ukurannya sangat terbatas, biasanya berukuran A4 (21 x 29.7 cm).

6. Kertas HVS



Gambar 3.15 Kertas HVS

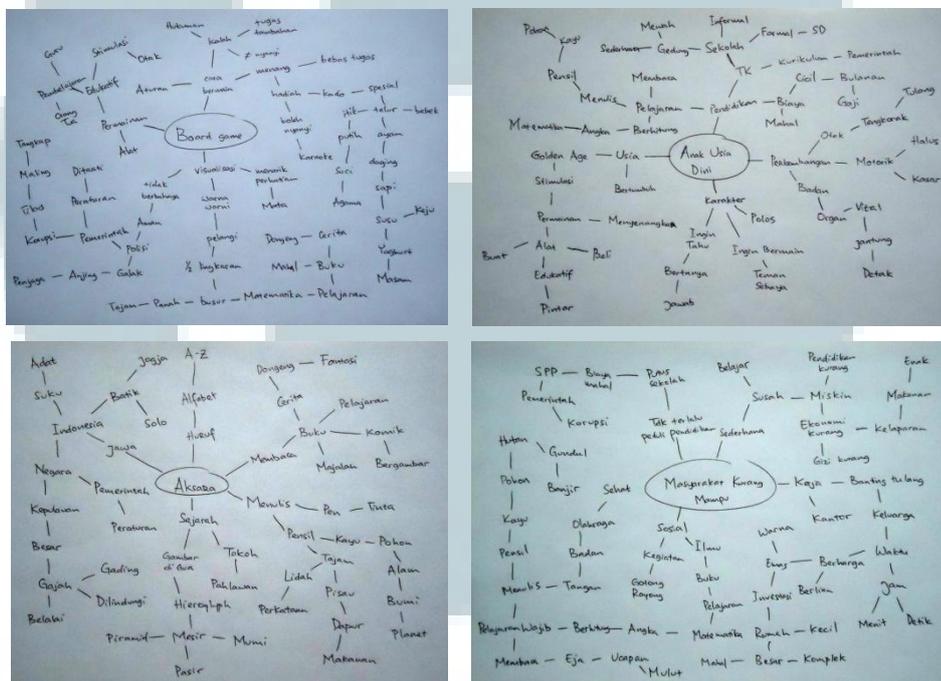
(Sumber : http://www.productsdb.com/images/produk/629_2103_1350930_wfo-811.jpg)

Bahan kertas ini agak kasar, biasanya dipakai untuk *fotocopy* / *printer deskjet*. Kertas ini biasa dijual di toko – toko buku. Gramasi yang umum dipakai adalah 70 – 100 gsm.

3.2 Proses Perancangan

Berdasarkan metode – metode yang telah dipakai dan ditarik kesimpulannya, didapatkan penganalisaan mengenai proses yang akan dipakai dalam pembuatan *board game* dalam tugas akhir ini, yang akan dijelaskan per sub bab berikut.

3.2.1 Mind Mapping



Gambar 3.16 Mind Mapping

Mind mapping ini memiliki 4 kata kunci utama, yaitu *board game*, anak sia dini, aksara, dan masyarakat usia dini. Didapatkan beberapa kata yang dipakai dalam pembuatan karya, seperti buku, pendidikan, warna, angka, membaca, menulis. *Mind mapping* ini membantu dalam pembuatan karya, terutama dalam menggunakan gambar dalam pengilustrasian kartu dalam *board game* ini.

3.2.2 Analisa SWOT

Pendidikan anak usia dini dapat dianalisa sebagai berikut :

Strength :

1. Tujuan mulia untuk membantu masyarakat kurang mampu.
2. Membaca, menulis, dan berhitung diajarkan pada anak tanpa paksaan.
3. Biaya yang dikeluarkan oleh orang tua siswa murah bahkan gratis.
4. Pengajaran diajarkan dengan cara bermain daripada dengan serius.
5. Memperhatikan moral, agama, dan kesehatan anak - anak.

Weakness :

1. Kurangnya bantuan dana untuk kegiatan belajar mengajar.
2. Minimnya fasilitas yang ada.
3. Kurangnya tenaga pekerja untuk membantu mengurus keperluan di sekolah.

Opportunities :

1. Bantuan pada masyarakat kurang mampu akan berdampak positif bagi perkembangan dan pendidikan anak di masa depan.
2. Pengajaran pada anak tidak boleh dipaksakan, agar anak tetap dapat semangat untuk menyerap pelajaran yang diajarkan.
3. Bermain dapat membantu mengoptimalkan tumbuh kembang anak, karena bermain merupakan pengalaman belajar yang berharga.
4. Pendidikan non-akademis yang diberikan akan memperkaya ilmu pengetahuan yang didapat anak, sehingga untuk masa depan mereka menjadi

anak yang sehat, serta takut dan hormat pada moral dan agama yang telah diajarkan.

Threats :

1. Kebutuhan dana dan fasilitas yang kurang, tidak menunjang tumbuh kembang anak.
2. Kurangnya tenaga pekerja membuat setiap anak tidak mendapatkan asupan pengetahuan yang maksimal, itu merupakan salah satu penyebab penyebaran pengetahuan tidak merata.

3.2.3 Positioning

Diferensiasi :

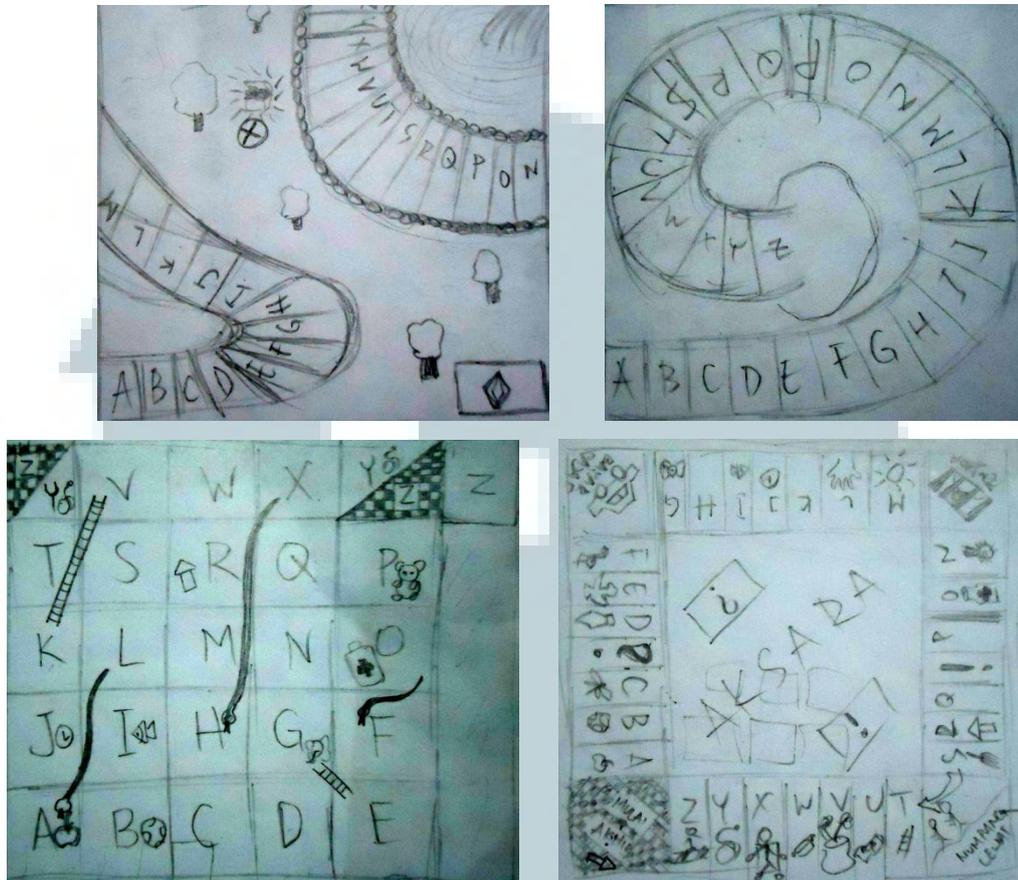
- *Board game* untuk pendidikan untuk anak usia dini
- Dikhususkan untuk masyarakat kurang mampu
- Pengajaran yang diberikan pada anak – anak berupa hal dasar seperti membaca, menulis, berhitung (angka)

Positioning : *Board game* yang memberikan pendidikan untuk anak usia dini serta memiliki kepedulian terhadap masyarakat kurang mampu.

Value : *Board Game*, Anak Usia Dini, Pendidikan, Kepedulian, dan Masyarakat Kurang Mampu.

3.3 Konsep Karya

3.3.1 Sketsa dan Alternatif



Gambar 3.17 Alternatif Sketsa Pembuatan Board

Dari keempat alternatif sketsa desain ini, dipilih desain yang terakhir yang berupa kotak, namun diubah peletakkan hurufnya menjadi berlawanan arah dengan jarum jam. Keempat sketsa tersebut sebenarnya berkaitan dilihat dari peletakkan huruf A – Z yang berdampingan, tidak acak – acakan. Keseluruhan desain juga dikaitkan dengan teori – teori serta analisa data yang ada, seperti pembentukan gambar per huruf yang mudah diingat dan berkaitan erat dengan kegiatan anak sehari – hari. Selain itu, pemilihan desain *board* kanan bawah tersebut juga berkaitan dengan teori yang dijelaskan mengenai *board game* dengan tingkat permainan sederhana yang lebih dimengerti oleh anak usia dini dibandingkan dengan tingkat permainan

menengah / tinggi seperti permainan Dam, permainan Go, ataupun catur. Hal tersebut sempat dibahas dalam tinjauan pustaka pada halaman 17 – 18.



Gambar 3.18 Alternatif Sketsa Digital Board

3.3.2 Hasil Karya



Gambar 3.19 Desain Board (35 x 35 cm)



Gambar 3.20 Desain Kartu Huruf A – G



Gambar 3.21 Desain Kartu Huruf H – M



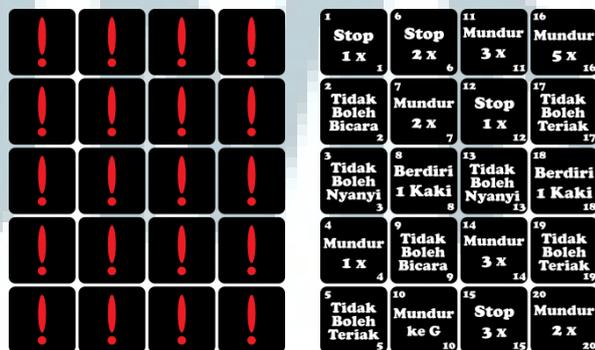
Gambar 3.22 Desain Kartu Huruf N – T



Gambar 3.23 Desain Kartu Huruf U – Z



Gambar 3.24 Desain Kartu Putih



Gambar 3.25 Desain Kartu Hitam

| Kartu Jawaban | | Kartu Jawaban | | Kartu Jawaban | |
|---------------|------------|---------------|-------------|---------------|-------------|
| A | 1. Anjing | 2. Kamera | 3. Pilet | 4. Vase Bunga | 5. Wajah |
| B | 1. Babi | 2. Kabinet | 3. Patis | 6. Vase | 7. Wanita |
| C | 1. Cahel | 3. Kamera | 4. Pilet | 8. Vase | 9. Wanita |
| D | 1. Dapur | 4. Kuning | 5. Kow-kow | 9. Vase | 10. Wanita |
| E | 1. Elang | 5. Kuning | 6. Kow-kow | 10. Wanita | 11. Wanita |
| F | 1. Fajar | 6. Kow-kow | 7. Kow-kow | 11. Wanita | 12. Wanita |
| G | 1. Gajah | 7. Kow-kow | 8. Kow-kow | 12. Wanita | 13. Wanita |
| H | 1. Hutan | 8. Kow-kow | 9. Kow-kow | 13. Wanita | 14. Wanita |
| I | 1. Ikan | 9. Kow-kow | 10. Kow-kow | 14. Wanita | 15. Wanita |
| J | 1. Jamur | 10. Kow-kow | 11. Kow-kow | 15. Wanita | 16. Wanita |
| K | 1. Kambing | 11. Kow-kow | 12. Kow-kow | 16. Wanita | 17. Wanita |
| L | 1. Lampion | 12. Kow-kow | 13. Kow-kow | 17. Wanita | 18. Wanita |
| M | 1. Mawar | 13. Kow-kow | 14. Kow-kow | 18. Wanita | 19. Wanita |
| N | 1. Nanas | 14. Kow-kow | 15. Kow-kow | 19. Wanita | 20. Wanita |
| O | 1. Ombak | 15. Kow-kow | 16. Kow-kow | 20. Wanita | 21. Wanita |
| P | 1. Paman | 16. Kow-kow | 17. Kow-kow | 21. Wanita | 22. Wanita |
| Q | 1. Quis | 17. Kow-kow | 18. Kow-kow | 22. Wanita | 23. Wanita |
| R | 1. Rami | 18. Kow-kow | 19. Kow-kow | 23. Wanita | 24. Wanita |
| S | 1. Sapi | 19. Kow-kow | 20. Kow-kow | 24. Wanita | 25. Wanita |
| T | 1. Tenda | 20. Kow-kow | 21. Kow-kow | 25. Wanita | 26. Wanita |
| U | 1. Ulat | 21. Kow-kow | 22. Kow-kow | 26. Wanita | 27. Wanita |
| V | 1. Vase | 22. Kow-kow | 23. Kow-kow | 27. Wanita | 28. Wanita |
| W | 1. Wanita | 23. Kow-kow | 24. Kow-kow | 28. Wanita | 29. Wanita |
| X | 1. X-ray | 24. Kow-kow | 25. Kow-kow | 29. Wanita | 30. Wanita |
| Y | 1. Yacht | 25. Kow-kow | 26. Kow-kow | 30. Wanita | 31. Wanita |
| Z | 1. Zebra | 26. Kow-kow | 27. Kow-kow | 31. Wanita | 32. Wanita |
| | | 27. Kow-kow | 28. Kow-kow | 32. Wanita | 33. Wanita |
| | | 28. Kow-kow | 29. Kow-kow | 33. Wanita | 34. Wanita |
| | | 29. Kow-kow | 30. Kow-kow | 34. Wanita | 35. Wanita |
| | | 30. Kow-kow | 31. Kow-kow | 35. Wanita | 36. Wanita |
| | | 31. Kow-kow | 32. Kow-kow | 36. Wanita | 37. Wanita |
| | | 32. Kow-kow | 33. Kow-kow | 37. Wanita | 38. Wanita |
| | | 33. Kow-kow | 34. Kow-kow | 38. Wanita | 39. Wanita |
| | | 34. Kow-kow | 35. Kow-kow | 39. Wanita | 40. Wanita |
| | | 35. Kow-kow | 36. Kow-kow | 40. Wanita | 41. Wanita |
| | | 36. Kow-kow | 37. Kow-kow | 41. Wanita | 42. Wanita |
| | | 37. Kow-kow | 38. Kow-kow | 42. Wanita | 43. Wanita |
| | | 38. Kow-kow | 39. Kow-kow | 43. Wanita | 44. Wanita |
| | | 39. Kow-kow | 40. Kow-kow | 44. Wanita | 45. Wanita |
| | | 40. Kow-kow | 41. Kow-kow | 45. Wanita | 46. Wanita |
| | | 41. Kow-kow | 42. Kow-kow | 46. Wanita | 47. Wanita |
| | | 42. Kow-kow | 43. Kow-kow | 47. Wanita | 48. Wanita |
| | | 43. Kow-kow | 44. Kow-kow | 48. Wanita | 49. Wanita |
| | | 44. Kow-kow | 45. Kow-kow | 49. Wanita | 50. Wanita |
| | | 45. Kow-kow | 46. Kow-kow | 50. Wanita | 51. Wanita |
| | | 46. Kow-kow | 47. Kow-kow | 51. Wanita | 52. Wanita |
| | | 47. Kow-kow | 48. Kow-kow | 52. Wanita | 53. Wanita |
| | | 48. Kow-kow | 49. Kow-kow | 53. Wanita | 54. Wanita |
| | | 49. Kow-kow | 50. Kow-kow | 54. Wanita | 55. Wanita |
| | | 50. Kow-kow | 51. Kow-kow | 55. Wanita | 56. Wanita |
| | | 51. Kow-kow | 52. Kow-kow | 56. Wanita | 57. Wanita |
| | | 52. Kow-kow | 53. Kow-kow | 57. Wanita | 58. Wanita |
| | | 53. Kow-kow | 54. Kow-kow | 58. Wanita | 59. Wanita |
| | | 54. Kow-kow | 55. Kow-kow | 59. Wanita | 60. Wanita |
| | | 55. Kow-kow | 56. Kow-kow | 60. Wanita | 61. Wanita |
| | | 56. Kow-kow | 57. Kow-kow | 61. Wanita | 62. Wanita |
| | | 57. Kow-kow | 58. Kow-kow | 62. Wanita | 63. Wanita |
| | | 58. Kow-kow | 59. Kow-kow | 63. Wanita | 64. Wanita |
| | | 59. Kow-kow | 60. Kow-kow | 64. Wanita | 65. Wanita |
| | | 60. Kow-kow | 61. Kow-kow | 65. Wanita | 66. Wanita |
| | | 61. Kow-kow | 62. Kow-kow | 66. Wanita | 67. Wanita |
| | | 62. Kow-kow | 63. Kow-kow | 67. Wanita | 68. Wanita |
| | | 63. Kow-kow | 64. Kow-kow | 68. Wanita | 69. Wanita |
| | | 64. Kow-kow | 65. Kow-kow | 69. Wanita | 70. Wanita |
| | | 65. Kow-kow | 66. Kow-kow | 70. Wanita | 71. Wanita |
| | | 66. Kow-kow | 67. Kow-kow | 71. Wanita | 72. Wanita |
| | | 67. Kow-kow | 68. Kow-kow | 72. Wanita | 73. Wanita |
| | | 68. Kow-kow | 69. Kow-kow | 73. Wanita | 74. Wanita |
| | | 69. Kow-kow | 70. Kow-kow | 74. Wanita | 75. Wanita |
| | | 70. Kow-kow | 71. Kow-kow | 75. Wanita | 76. Wanita |
| | | 71. Kow-kow | 72. Kow-kow | 76. Wanita | 77. Wanita |
| | | 72. Kow-kow | 73. Kow-kow | 77. Wanita | 78. Wanita |
| | | 73. Kow-kow | 74. Kow-kow | 78. Wanita | 79. Wanita |
| | | 74. Kow-kow | 75. Kow-kow | 79. Wanita | 80. Wanita |
| | | 75. Kow-kow | 76. Kow-kow | 80. Wanita | 81. Wanita |
| | | 76. Kow-kow | 77. Kow-kow | 81. Wanita | 82. Wanita |
| | | 77. Kow-kow | 78. Kow-kow | 82. Wanita | 83. Wanita |
| | | 78. Kow-kow | 79. Kow-kow | 83. Wanita | 84. Wanita |
| | | 79. Kow-kow | 80. Kow-kow | 84. Wanita | 85. Wanita |
| | | 80. Kow-kow | 81. Kow-kow | 85. Wanita | 86. Wanita |
| | | 81. Kow-kow | 82. Kow-kow | 86. Wanita | 87. Wanita |
| | | 82. Kow-kow | 83. Kow-kow | 87. Wanita | 88. Wanita |
| | | 83. Kow-kow | 84. Kow-kow | 88. Wanita | 89. Wanita |
| | | 84. Kow-kow | 85. Kow-kow | 89. Wanita | 90. Wanita |
| | | 85. Kow-kow | 86. Kow-kow | 90. Wanita | 91. Wanita |
| | | 86. Kow-kow | 87. Kow-kow | 91. Wanita | 92. Wanita |
| | | 87. Kow-kow | 88. Kow-kow | 92. Wanita | 93. Wanita |
| | | 88. Kow-kow | 89. Kow-kow | 93. Wanita | 94. Wanita |
| | | 89. Kow-kow | 90. Kow-kow | 94. Wanita | 95. Wanita |
| | | 90. Kow-kow | 91. Kow-kow | 95. Wanita | 96. Wanita |
| | | 91. Kow-kow | 92. Kow-kow | 96. Wanita | 97. Wanita |
| | | 92. Kow-kow | 93. Kow-kow | 97. Wanita | 98. Wanita |
| | | 93. Kow-kow | 94. Kow-kow | 98. Wanita | 99. Wanita |
| | | 94. Kow-kow | 95. Kow-kow | 99. Wanita | 100. Wanita |

Gambar 3.26 Desain Kartu Jawaban



Gambar 3.27 Desain Packaging



Gambar 3.28 Desain Bidak