



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* NILAI SOPAN SANTUN
DENGAN ALKITAB UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN**

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Marianne Agustin
NIM : 13120210161
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2017**

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Marianne Agustin

NIM : 13120210161

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

PERANCANGAN BOARD GAME NILAI SOPAN SANTUN DENGAN ALKITAB UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 6 Januari 2017



Marianne Agustin



UMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BOARD GAME NILAI SOPAN SANTUN DENGAN ALKITAB UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN

Oleh:

Nama : Marianne Agustin

NIM : 13120210161

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 20 Januari 2017

Pembimbing

Moh. Rizaldi, S.T., M.Ds.

Penguji

Lalitya Talitha P., S.Ds., M.Ds.

Ketua Sidang

Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi

Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas kebaikan dan berkat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan *Board Game* Nilai Sopan Santun Dengan Alkitab Untuk Anak Usia 9-12 Tahun” dengan baik dan tepat waktu. Tugas Akhir ini disusun sebagai syarat kelulusan S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.

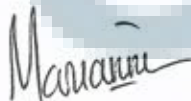
Tugas Akhir ini disusun berdasarkan hasil penelitian dan juga observasi lapangan yang dilakukan oleh penulis secara langsung ini juga dianalisis dengan menggunakan teori serta pemahaman yang penulis dapatkan selama masa perkuliahan, serta menggunakan beberapa teori acuan dari konsep para ahli. Penulis berharap agar penugasan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi orang lain dalam mencari informasi mengenai media edukasi anak khususnya *board game* dan dapat membantu mahasiswa lainnya agar dapat digunakan sebagai acuan penulisan Tugas Akhir selanjutnya.

Selama proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis telah mendapat banyak bantuan dan juga bimbingan. Oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan berkat, kesehatan, dan juga kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu.
2. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. sebagai Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.

3. Muhammad Rizaldi, S.T., M.Ds. sebagai dosen pembimbing yang sudah membimbing penulis hingga laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
4. Gereja Santo Laurentius, Gereja Hati Santa Perawan Maria, dan Gereja Christ Cathedral yang telah membantu penulis dalam perijinan untuk wawancara dan juga observasi.
5. Ibu Grace dan juga Ibu Lorent selaku narasumber guru Sekolah Minggu yang telah meluangkan waktunya untuk wawancara.
6. Bapak Rio Fredericco selaku narasumber dari Kummara Game Studio yang telah membantu penulis dalam pembuatan *game play*.
7. Bapak Erwin Skripsiadi selaku narasumber dari APIBGI yang telah membantu penulis mengumpulkan data-data yang terkait *board game*.
8. Orangtua penulis yang telah memberikan semangat dan juga motivasi selama Tugas Akhir ini berlangsung.
9. Kangga yang selalu menemani dan membantu penulis selama pembuatan Tugas Akhir ini.
10. Marvin, Ervina, dan teman-teman lainnya yang telah membantu dan juga selalu mendukung penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.

Tangerang, 6 Januari 2017



Marianne Agustin

ABSTRAKSI

Board game dapat didefinisikan sebagai permainan yang dimainkan di atas papan dan juga memiliki aturan-aturan tertentu yang mengikat jalannya permainan. Tujuan dari perancangan *board game* ini adalah untuk membiasakan nilai sopan santun, baik dari perkataan maupun perbuatan melalui teladan-teladan yang diberikan oleh tokoh Alkitab untuk anak usia 9-12 tahun. Masalah yang menjadi batasan penulis adalah perancangan visual *board game* edukasi moral dengan ilustrasi yang memberikan nilai-nilai teladan melalui tokoh-tokoh Alkitab.

Kata Kunci: *Board game*, moral, edukasi, Alkitab, anak.

The logo for UMMN (Universitas Muhammadiyah Negeri Negeri) is displayed in a light blue, pixelated font. It consists of the letters 'U', 'M', 'M', and 'N' arranged horizontally.

ABSTRACT

Board game can be defined as game that is played on a board and also has certain rules to regulate the game itself. The purpose of designing this board game is to get the value of manners, both from words and behavior through the Bible's characters for children aged 9-12 years. The limitation of this board game is to provide moral values from the Bible's characters through illustration.

Keywords: Board game, Moral, education, Bible, Children.

The logo of Universitas Murangia Negeri (UMN) is a large, light blue circular emblem. Inside the circle, there is a stylized white building with several rectangular windows of varying sizes. Below the emblem, the letters 'UMN' are written in a large, bold, light blue sans-serif font.

UMN

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir	4
1.6. Metodologi Pengumpulan Data	4
1.7. Metodologi Perancangan.....	5
1.8. Skematika Perancangan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Pembelajaran Sopan Santun untuk Anak	8
2.1.1. Sopan Santun	8

2.1.2.	Anak.....	14
2.1.3.	Pembelajaran.....	18
2.2.	Permainan <i>Board Game</i>.....	27
2.2.1.	Psikologi Bermain.....	27
2.2.2.	<i>Board Game</i>	29
2.3.	Desain Grafis.....	42
2.3.1.	Unsur-Unsur Desain.....	42
2.3.2.	Prinsip-Prinsip Desain.....	51
2.3.3.	Tipografi.....	54
2.3.4.	<i>Layout</i>	63
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		69
3.1.	Gambaran Umum.....	69
3.1.1.	Wawancara.....	69
3.1.2.	Diskusi Kelompok Terarah (FGD).....	78
3.1.3.	Observasi.....	82
3.2.	Studi Existing.....	86
3.2.1.	Monopoly.....	87
3.2.2.	Stone Age.....	92
3.2.3.	Zombicide.....	96
3.2.4.	Apples to Apples Junior.....	101
BAB IV PERANCANGAN.....		103
4.1.	Proses Perancangan.....	103
4.1.1.	Konsep Perancangan.....	103

4.1.2.	<i>Mind Map</i>	104
4.1.3.	<i>Brainstorming</i>	107
4.1.4.	<i>Moodboard</i>	108
4.2.	Konsep Karya	109
4.2.1.	<i>Logo Board</i>	110
4.2.2.	<i>Desain Board</i>	112
4.2.3.	<i>Desain Kartu</i>	115
4.2.4.	<i>Jenis-Jenis Kartu Permainan</i>	115
4.2.5.	<i>Panduan Bermain</i>	143
4.2.6.	<i>Uji Permainan</i>	147
4.2.7.	<i>Respon Visual Terhadap Permainan</i>	150
4.2.8.	<i>Desain Packaging</i>	151
4.2.9.	<i>Desain Media Promosi</i>	158
4.2.10.	<i>Desain Merchandise</i>	164
4.2.11.	<i>Perincian Harga</i>	168
BAB V	PENUTUP	170
5.1.	Kesimpulan	170
5.2.	Saran	171
DAFTAR PUSTAKA	xxi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Skematika Perancangan.....	7
Gambar 2.1. Permainan Catur.....	34
Gambar 2.2. Permainan Puerto Rico.....	35
Gambar 2.3. Permainan Ular Tangga.....	35
Gambar 2.4. Permainan Monopoly.....	36
Gambar 2.5. Permainan Trivial Pursuit.....	37
Gambar 2.6. Permainan Scrabble.....	37
Gambar 2.7. Permainan Advance Squad Leader.....	38
Gambar 2.8. Macam-Macam Garis.....	43
Gambar 2.9. Bentuk Geometrik.....	44
Gambar 2.10. Bentuk Natural.....	44
Gambar 2.11. Bentuk Abstrak.....	45
Gambar 2.12. Emphasis.....	46
Gambar 2.13. Warna Primer.....	50
Gambar 2.14. Warna Sekunder.....	50
Gambar 2.15. Warna Tersier.....	51

Gambar 2.16. Keseimbangan Simetris.....	52
Gambar 2.17. Keseimbangan Asimetris.....	52
Gambar 2.18. Irama.....	53
Gambar 2.19. <i>Old Style Font</i>	56
Gambar 2.20. <i>Transitional Font Style</i>	56
Gambar 2.21. <i>Modern Font Style</i>	57
Gambar 2.22. <i>Egyptian Font Style</i>	57
Gambar 2.23. <i>Grotesque Sans Serif</i>	58
Gambar 2.24. <i>Neo Grotesque Sans Serif</i>	59
Gambar 2.25. <i>Humanist Sans Serif</i>	59
Gambar 2.26. <i>Geometric Sans Serif</i>	60
Gambar 2.27. <i>Formal Script Font</i>	61
Gambar 2.28. <i>Casual Script Font</i>	61
Gambar 2.29. <i>Dekoratif Font</i>	62
Gambar 2.30. <i>Manuscript Grid</i>	65
Gambar 2.31. <i>Column Grid</i>	65
Gambar 2.32. <i>Modular Grid</i>	66

Gambar 2.33. <i>Hierarchical Grid</i>	67
Gambar 3.1. Wawancara dengan Orangtua.....	77
Gambar 3.2. Diskusi Kelompok Terarah dengan Anak-Anak	78
Gambar 3.3. Observasi Kelas Sekolah Minggu	84
Gambar 3.4. <i>Packaging Board Game Monopoly</i>	89
Gambar 3.5. Tampak Belakang <i>Packaging Monopoly</i>	90
Gambar 3.6. Papan Permainan Monopoly	91
Gambar 3.7. Kartu Monopoly	92
Gambar 3.8. Tampak Depan <i>Packaging Stone Age</i>	93
Gambar 3.9. Tampak Belakang <i>Packaging Stone Age</i>	94
Gambar 3.10. Papan Permainan Stone Age	95
Gambar 3.11. Kartu Permainan Stone Age	96
Gambar 3.12. <i>Board Game Zombicide</i>	97
Gambar 3.13. <i>Packaging</i> Belakang Permainan Zombicide	98
Gambar 3.14. Papan Permainan Zombicide.....	99
Gambar 3.15. Kartu Karakter Zombicide	100
Gambar 3.16. Kartu <i>Action</i> dan <i>Weapon</i>	100

Gambar 3.17. <i>Board Game Apples to Apples Junior</i>	101
Gambar 3.18. Kartu Permainan Apples to Apples	102
Gambar 4.1. <i>Mind Map Board Game</i>	104
Gambar 4.2. <i>Mind Map Anak</i>	105
Gambar 4.3. <i>Mind Map</i> Edukasi	106
Gambar 4.4. <i>Brainstorming</i>	108
Gambar 4.5. <i>Moodboard</i> Perancangan.....	109
Gambar 4.6. Sketsa Alternatif Logo	111
Gambar 4.7. Proses Pembuatan Logo	111
Gambar 4.8. Desain Akhir Logo <i>Board</i>	111
Gambar 4.9. Representasi Logo	112
Gambar 4.10. Sketsa <i>Board Game</i>	113
Gambar 4.11. Proses Pembuatan Ilustrasi <i>Board Game</i>	114
Gambar 4.12. Desain Akhir Pyramid.....	114
Gambar 4.13. Proses Pembuatan Visual <i>Board Game</i>	114
Gambar 4.14. Desain Akhir <i>Board Game</i>	115
Gambar 4.15. <i>Mindmap</i> Warna Kartu Permainan.....	116

Gambar 4.16. Sketsa Bagian Belakang Kartu	116
Gambar 4.17. Proses Pembuatan <i>Hieroglyph</i>	117
Gambar 4.18. Desain Kartu Karakter	118
Gambar 4.19. Proses Pencarian Warna <i>Background</i>	119
Gambar 4.20. Gradasi Warna Latar Karakter	120
Gambar 4.21. Sketsa Alternatif Kartu Karakter	122
Gambar 4.22. Proses Pengerjaan Ilustrasi Karakter	123
Gambar 4.23. Proses Pengerjaan Ilustrasi Pilar	124
Gambar 4.24. <i>Layout</i> Kartu Karakter	125
Gambar 4.25. Anatomi Kartu Karakter	125
Gambar 4.26. Kartu Karakter Seri Daud	126
Gambar 4.27. Kartu Karakter Seri Musa	126
Gambar 4.28. Kartu Karakter Seri Yusuf	127
Gambar 4.29. Kartu Karakter Seri Stefanus	127
Gambar 4.30. Kartu Karakter Seri Abraham	128
Gambar 4.31. Kartu Karakter Seri Daniel	128
Gambar 4.32. Desain Kartu Pertanyaan	129

Gambar 4.33. Sketsa Latar Kartu Pertanyaan	130
Gambar 4.34. Proses Pengerjaan Latar Kartu Pertanyaan	131
Gambar 4.35. <i>Layout</i> Kartu Pertanyaan	131
Gambar 4.36. Anatomi Kartu Pertanyaan	132
Gambar 4.37. Kartu Pertanyaan Lingkup Sekolah.....	133
Gambar 4.38. Kartu Pertanyaan Lingkup Masyarakat.....	133
Gambar 4.39. Kartu Pertanyaan Lingkup Keluarga.....	134
Gambar 4.40. Desain Kartu Jawaban	135
Gambar 4.41. Sketsa Pembuatan Simbol	139
Gambar 4.42. Proses Pengerjaan Ilustrasi Ini	139
Gambar 4.43. <i>Layout</i> Kartu Jawaban	140
Gambar 4.44. Anatomi Kartu Jawaban	141
Gambar 4.45. Kartu Jawaban	142
Gambar 4.46. Uji Coba Permainan (1).....	148
Gambar 4.47. Uji Coba Permainan (2).....	148
Gambar 4.48. Uji Coba Permainan (3).....	149
Gambar 4.49. Sketsa <i>Packaging</i> Dalam.....	152

Gambar 4.50. Proses Pengerjaan <i>Packaging</i> Dalam	153
Gambar 4.51. Hasil Akhir <i>Packaging</i> Dalam	154
Gambar 4.52. Sketsa <i>Packaging</i> Luar	154
Gambar 4.53. Proses Pengerjaan <i>Packaging</i> Luar	155
Gambar 4.54. Hasil Akhir <i>Packaging</i> Luar	156
Gambar 4.55. Sketsa <i>Packaging</i> Kartu	156
Gambar 4.56. <i>Packaging</i> Kartu.....	157
Gambar 4.57. Hasil Akhir <i>Packaging</i>	158
Gambar 4.58. <i>Grid</i> Poster	160
Gambar 4.59. Hasil Akhir Poster	160
Gambar 4.60. <i>Grid X-banner</i>	161
Gambar 4.61. Desain Akhir <i>X-banner</i>	162
Gambar 4.62. <i>Grid Flyer</i>	163
Gambar 4.63. Hasil Akhir Desain <i>Flyer</i>	164
Gambar 4.64. Desain Stiker	165
Gambar 4.65. Desain <i>Tumbler</i>	166
Gambar 4.66. Desain Pin	167



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Hasil FGD Mengenai Preferensi Jenis <i>Font</i> yang Disukai Anak.....	81
Tabel 3.2. Hasil FGD Mengenai Preferensi Warna	81
Tabel 3.3. Hasil FGD Mengenai Preferensi Gaya Ilustrasi.....	82
Tabel 3.4. Tabel Perbandingan Hasil Pengamatan <i>Board Game</i>	86

UMMN