



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.

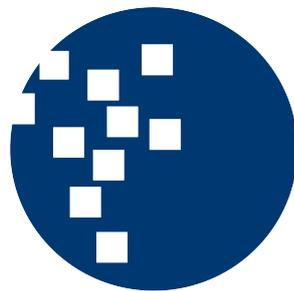
Copyright and reuse:

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 MEDIA PEMBELAJARAN
CALISTUNG BERBENTUK PERMAINAN EDUKASI**

Laporan Tugas Akhir

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Caecilia Mellisa
NIM : 13120210106
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 : Caecilia Mellisa

NIM : 13120210106

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CALISTUNG BERBENTUK PERMAINAN EDUKASI

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, 5 Juni 2017

A handwritten signature in black ink that reads "Caecilia." with a period at the end. The signature is written in a cursive style.

Caecilia Mellisa

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CALISTUNG BERBENTUK PERMAINAN EDUKASI

Oleh

Nama : Caecilia Mellisa
NIM : 13120210106
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

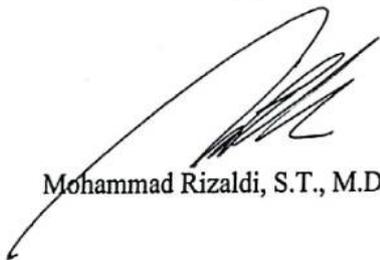
Tangerang, 22 Juni 2017

Pembimbing



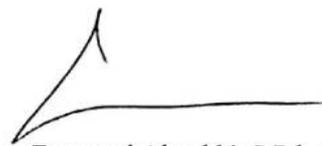
Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

Penguji



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

Ketua Sidang



Zamzami Almakki, S.Pd., 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 atas terselesaikannya tugas akhir dan laporan ini. Laporan ini penulis buat untuk memenuhi syarat gelar Sarjana Desain. Penulis membuat laporan ini agar dapat digunakan sebagai panduan atau referensi bagi pembaca yang ingin membuat permainan edukasi.

Tugas Akhir ini dapat terwujud atas dukungan dan bantuan dari berbagai pihak kepada penulis selama proses berlangsung. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. Selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni & Desain, Universitas Multimedia Nusantara dan dosen pembimbing yang telah memberikan semua pengarahan, bimbingan, dan motivasi dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
2. dr. Waskita Roan, selaku dokter *psikiatri* dan Sofia Etty Adistambha, M.Psi. yang telah bersedia menjadi narasumber.
3. Kepada Yayasan Pengembangan Anak Indonesia biMBA AIUEO dan Sekolah Stella Maris BSD yang telah bersedia meluangkan waktu untuk bersedia menerima penulis untuk melakukan kegiatan wawancara, memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.
4. Kepada keluarga dan kerabat terdekat yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis.

5. Kepada seluruh orang tua murid dan murid Taman Kanak-Kanak yang telah bersedia menjadi narasumber serta memberikan motivasi kepada penulis.

6. Kepada teman-teman, sahabat, dan semua pihak yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.

Penyusunan tugas akhir ini, penulis mohon maaf atas segala kekurangan pada laporan ini baik disengaja maupun tidak disengaja.

Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Tangerang, 5 Juni 2017



Caecilia Mellisa

ABSTRAKSI

Calistung merupakan pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung yang mulai dikenalkan saat ini Taman Kanak-Kanak di Indonesia. Pembelajaran calistung diperkenalkan sejak dini agar murid yang menempuh pendidikan di Taman Kanak-Kanak kelak mereka akan siap dan sudah bisa pembelajaran calistung untuk menghadapi jenjang pendidikan di tingkat Sekolah Dasar. Untuk itu, banyak orang tua berambisi kepada anak untuk bisa dalam membaca, menulis, dan berhitung sejak dini. Keinginan orang tua dalam anaknya belajar mengakibatkan masa-masa bermain anak secara tidak langsung terpakai untuk belajar yang mengakibatkan anak merasa lelah, bosan, frustrasi, konsentrasi anak belajar berkurang, serta proses belajar menjadi sebuah paksaan. Maka dirancang sebuah permainan edukasi yang bermaksud untuk bermain sambil belajar. Dengan tujuan perancangan media pembelajaran berupa permainan edukasi dalam meningkatkan minat belajar calistung pada anak melalui bimbingan orang tua. Permainan Edukasi ini dirancang untuk memperkenalkan pembelajaran calistung pada anak-anak.

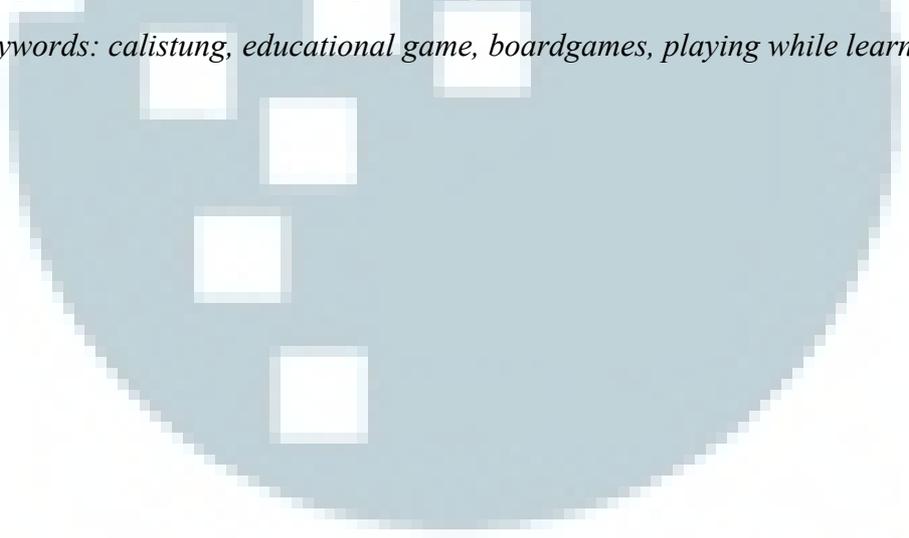
Kata kunci : calistung, permainan edukasi, bermain sambil belajar.

The logo of Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed in a large, light blue, stylized font. It consists of the letters 'U', 'M', 'M', and 'N' arranged horizontally. The letters are thick and have a slightly irregular, hand-drawn appearance.

ABSTRACT

Calistung is learning to read, write, and count which was introduced today Kindergarten in Indonesia. Calistung introduced early learning so that students are studying in kindergarten one day they will be ready and already learning calistung to face education at the elementary level. To that end, many parents eager for children to be able to read, write and count early. The desire of parents in child study period resulted in a child's play is indirectly used to learn that cause children to feel tired, bored, frustrated, children learn concentration is reduced, and the learning process becomes a compulsion. Then designed an educational game intended to play while learning. With the goal of designing learning media in the form of an educational game in increasing interest in learning calistung children through parental guidance. Educational game is designed to introduce calistung learning in children.

Keywords: calistung, educational game, boardgames, playing while learning.



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.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
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	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Permainan.....	6
2.1.1. Pengertian Permainan.....	6
2.1.2. Jenis Permainan.....	6

2.1.3.	Permainan Edukasi.....	7
2.2.	<i>Boardgame</i>	8
2.2.1.	Pengertian <i>Boardgame</i>	8
2.2.2.	Jenis Permainan <i>Boardgame</i>	9
2.2.3.	Manfaat <i>Boardgame</i>	10
2.3.	Metode Pembelajaran.....	10
2.3.1.	Metode Pembelajaran Bermain Kreatif.....	10
2.3.2.	Metode Pembelajaran Montessori.....	11
2.3.3.	Metode Pembelajaran Reggio Emilia.....	12
2.4.	Calistung	12
2.4.1.	Membaca untuk Anak Usia Taman Kanak-Kanak.....	12
2.4.2.	Menulis untuk Anak Usia Taman Kanak-Kanak	13
2.4.3.	Berhitung untuk Anak Usia Taman Kanak-Kanak	14
2.5.	Anak Usia Dini.....	15
2.5.1.	Faktor Mempengaruhi Tumbuh – Kembang Anak Usia Dini.....	17
2.5.2.	Tumbuh – Kembang Anak Usia Dini.....	21
2.5.3.	Kinestetik Anak.....	29
2.6.	Bermain.....	29
2.6.1.	Teori Bermain	30
2.6.2.	Fungsi Bermain	31
2.6.3.	Kategori Bermain.....	32
2.6.4.	Karakteristik Bermain	32
2.6.5.	Jenis-Jenis Kegiatan Bermain	32

2.6.6.	Klasifikasi Permainan	34
2.6.7.	Bermain Bagi Perkembangan Anak	35
2.6.8.	Tipe dan Jenis Kegiatan Mainan	36
2.7.	Desain Komunikasi Visual	37
2.8.	Elemen-Elemen Desain	37
2.8.1.	Garis (<i>Line</i>)	38
2.8.2.	Warna	38
2.8.3.	Tipografi	42
2.8.4.	Prinsip Desain	43
2.8.5.	Ilustrasi	45
2.8.6.	Desain Ilustrasi untuk Anak-Anak	47
BAB III	METODOLOGI	49
3.1.	Metodologi Pengumpulan Data	49
3.1.2.	Observasi	92
3.2.	Metodologi Perancangan	100
3.3.	Studi Eksisting	103
3.3.1.	Studi Eksisting Permainan Membaca	103
3.3.2.	Studi Eksisting Permainan Menulis	105
3.3.3.	Studi Eksisting Permainan Berhitung	106
3.3.4.	Referensi Permainan Edukasi	108
BAB IV	PERANCANGAN DAN ANALISIS	110
4.1.	Perancangan	110

4.1.1. Mind Mapping.....	110
4.1.2. Sketsa Perancangan.....	112
4.2. Analisis.....	134
4.3. Promosi	136
4.4. <i>Budgeting</i>	138
BAB V PENUTUP	139
5.1. Kesimpulan	139
5.2. Saran.....	140
DAFTAR PUSTAKA	xiv

UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kinestetik.....	29
Gambar 2.2. <i>Sample Color Combinations</i>	42
Gambar 2.3. Contoh Jenis Tulisan.....	43
Gambar 2.4. Desain Visual Bancroft.....	46
Gambar 2.5. Desain Visual Untuk Anak-Anak.....	47
Gambar 3.1. Wawancara dengan dr. Waskita Roan.....	51
Gambar 3.2. Wawancara dengan Sofia Etty Adistambha, M.Psi.....	53
Gambar 3.3. Wawancara dengan Rosalia Runtas.....	55
Gambar 3.4. Wawancara dengan Antonia Ladjar.....	57
Gambar 3.5. Wawancara dengan Maria.....	59
Gambar 3.6. Wawancara dengan Susane.....	60
Gambar 3.7. Wawancara dengan Martha.....	62
Gambar 3.8. Wawancara dengan Julia.....	64
Gambar 3.9. Wawancara dengan Lady.....	65
Gambar 3.10. Wawancara dengan Sheren.....	67
Gambar 3.11. Wawancara dengan Eline.....	68
Gambar 3.12. Wawancara dengan Nani.....	70
Gambar 3.13. Wawancara dengan Indah.....	71
Gambar 3.14. Wawancara dengan Dhia.....	72
Gambar 3.15. Wawancara dengan Pauline.....	72
Gambar 3.16. Wawancara dengan Sandy.....	74
Gambar 3.17. Wawancara dengan Silvi.....	75

Gambar 3.18. Wawancara dengan Desti.....	76
Gambar 3.19. Wawancara dengan Imelda.....	79
Gambar 3.20. Wawancara dengan Ayuni.....	80
Gambar 3.21. Wawancara dengan Felicia.....	82
Gambar 3.22. Wawancara dengan Marc.....	84
Gambar 3.23. Wawancara dengan Michelle.....	85
Gambar 3.24. Wawancara dengan Davin.....	86
Gambar 3.25. Wawancara dengan Evan.....	86
Gambar 3.26. Wawancara dengan Prashant.....	87
Gambar 3.27. Wawancara dengan Vieli.....	88
Gambar 3.28. Wawancara dengan Nathasia.....	89
Gambar 3.29. Wawancara dengan Retno.....	90
Gambar 3.30. Wawancara dengan Julie Tane.....	91
Gambar 3.31. Wawancara dengan Fauziah Safarwati T.....	92
Gambar 3.32. Observasi dengan Julia dan Davin.....	94
Gambar 3.33. Observasi dengan Eline dan Vieli.....	95
Gambar 3.34. Observasi dengan Nani dan Vitto.....	96
Gambar 3.35. Observasi dengan Martha dan Juan.....	97
Gambar 3.36. Observasi dengan Felicia dan Marc.....	98
Gambar 3.37. Observasi dengan Ayuni dan Nathasia.....	99
Gambar 3.38. Observasi <i>Playtest</i> dengan Teman-teman.....	101
Gambar 3.39. Observasi <i>Playtest</i> dengan Target yang Dituju.....	102
Gambar 3.40. Tempat Studi Eksisting <i>Boardgame</i>	103

Gambar 3.41. Studi Eksisting Pembelajaran Membaca.....	104
Gambar 3.42. Studi Eksisting <i>Boardgame</i> membaca.....	105
Gambar 3.43. Studi Eksisting Pembelajaran Menulis.....	105
Gambar 3.44. Studi Eksisting Pembelajaran Berhitung.....	106
Gambar 3.45. Studi Eksisting <i>Boardgame</i> Berhitung.....	108
Gambar 3.46. Studi Eksisting Referensi Permainan Ular Tangga.....	109
Gambar 3.47. Studi Eksisting Referensi Permainan Ular Tangga.....	109
Gambar 4.1. <i>Mind mapping</i> Calistung.....	110
Gambar 4.2. <i>Mind mapping</i> Calistung Studi Visual.....	111
Gambar 4.3. Contoh Empat Huruf Verbal Kembar.....	112
Gambar 4.4. Contoh Empat Huruf Verbal Sederhana.....	113
Gambar 4.5. Contoh Lima Huruf Verbal Sederhana.....	113
Gambar 4.6. Contoh Kalimat Sederhana.....	114
Gambar 4.7. <i>Font</i> Arial untuk Permainan Calistung.....	115
Gambar 4.8. Referensi Penulisan Huruf dari Buku Pembelajaran Alphabet.....	115
Gambar 4.9. Sketsa Visual Soal.....	116
Gambar 4.10. Digital Visual Soal.....	117
Gambar 4.11. Sketsa Kartu Soal.....	118
Gambar 4.12. Sketsa Digital Kartu Soal.....	118
Gambar 4.13. Final Digital Kartu Soal.....	119
Gambar 4.14. Kartu Soal Membaca.....	121
Gambar 4.15. Kartu Soal Menulis.....	122
Gambar 4.16. Kartu Soal Berhitung.....	123

Gambar 4.17. Kartu Senyum.....	124
Gambar 4.18. Pembuatan Logo.....	125
Gambar 4.19. Papan Permainan.....	126
Gambar 4.20. Sketsa <i>packaging</i> Permainan.....	127
Gambar 4.21. Ukuran Papan Permainan 41 cm x 24 cm.....	128
Gambar 4.22. Ukuran Papan Permainan 40 cm x 26 cm.....	129
Gambar 4.23 Sketsa <i>Packaging</i> Permainan.....	130
Gambar 4.24. Digital <i>Packaging</i> Permainan.....	131
Gambar 4.25. Buku Panduan Permainan Calistung.....	132
Gambar 4.26. Pion Permainan Calistung.....	133
Gambar 4.27. <i>Roll up Banner</i> Permainan Calistung.....	136
Gambar 4.28. Brosur Permainan Calistung.....	137
Gambar 4.29. Iklan <i>Ads</i> Permainan Calistung.....	138

UMMN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Kemampuan Fisik.....	23
Tabel 2.2. Kemampuan Kognitif.....	25
Tabel 2.3. Kemampuan Bahasa.....	27
Tabel 2.4. Kemampuan Sosial – Emosional.....	27
Tabel 2.5. Kemampuan Agama dan Moral.....	28
Tabel 4.1. Hasil Penelitian.....	134

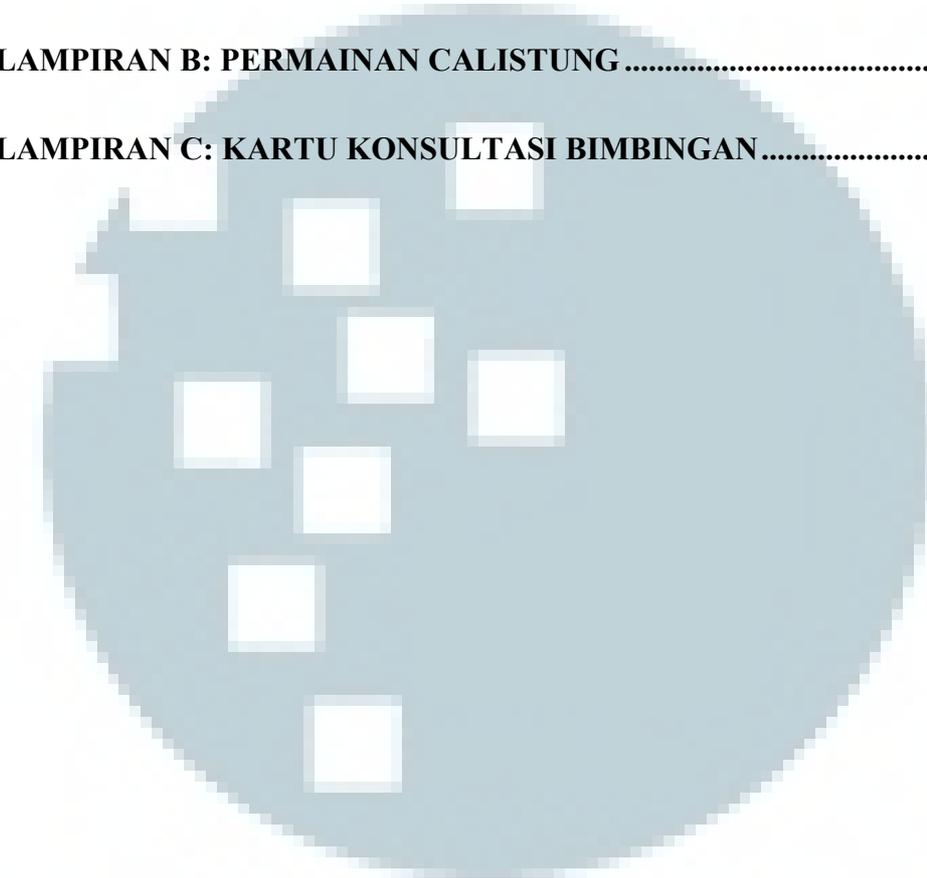
UMMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: TRANSKRIP WAWANCARA xvii

LAMPIRAN B: PERMAINAN CALISTUNG lxiv

LAMPIRAN C: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN..... lxvi



UMN