



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* EDUKASI

BERJUDUL “TENUN KATA”

Laporan Tugas Akhir

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Nadia Savitri
NIM : 14120210311
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadia Savitri

NIM : 14120210311

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKASI

BERJUDUL “TENUN KATA”

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 nara sumber.

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, 2 Juli 2018



Nadia Savitri



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perancangan *Board Game* Edukasi Berjudul

“Tenun Kata”

Oleh

Nama : Nadia Savitri
NIM : 14120210311
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 12 Juli 2018

Pembimbing



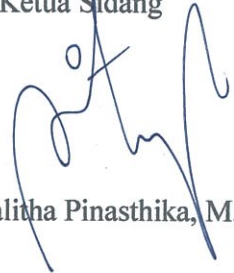
Nadia Mahatmi, M.Ds.

Penguji



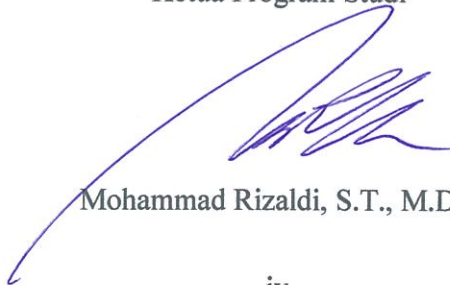
Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



Lalitha Talitha Pinasthika, M.Ds.

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Sejak dulu, penulis memiliki ketertarikan terhadap Bahasa Indonesia. Saat masih duduk di jenjang sekolah menengah pertama, penulis sering membaca dan membuat berbagai cerita pendek serta mengikuti forum diskusi *online* yang membahas mengenai cara menulis yang baik dan benar. Kesukaan terhadap literasi itu akhirnya tumbuh dan berkembang menjadi suatu keinginan untuk membuat sesuatu yang berhubungan dengan Bahasa Indonesia, yang kira-kira bisa bermanfaat untuk orang banyak dan merupakan sebuah proyek penting. Keinginan itu terkabulkan dengan dibuatnya proyek ini, sebagai tugas akhir penulis.

Penulis sangat menyayangkan ketidaktertarikan orang-orang di sekitarnya terhadap pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan dibuat dan diselesaikannya proyek ini, penulis berharap siswa menemukan dan mulai mengeksplorasi cara baru untuk mempelajari Bahasa Indonesia dengan lebih serius, namun di saat bersamaan juga lebih santai dan dinikmati. Sangat disayangkan jika masyarakat Indonesia malah tidak menguasai Bahasa Indonesia.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dan telah mendukung selama proyek ini berlangsung, serta memanjatkan rasa syukur yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.

2. Nadia Mahatmi, M.Ds. selaku pembimbing Tugas Akhir yang sudah memberikan arahan, masukan, dukungan, dan teguran kepada penulis selama masa perancangan.
3. Brendan Satria, Rio Fredericco, dan Ivan Lanin selaku narasumber yang telah memberikan informasi dan data berharga yang berhubungan dengan perancangan.
4. Kelompok Arte et Marte yang terdiri dari Miranti Astrid, Candice Savira, Christopher Cliff, dan Natasha Johanna, selaku kelompok teman yang baik dan senantiasa menemani penulis selama proses perancangan dan memberikan dorongan yang tidak pernah putus.
5. Kedua orang tua, terutama ibu, yang tidak pernah putus mengirim dukungan baik itu berupa doa, kata-kata penyemangat, materi, maupun nasihat.
6. Pihak-pihak lain yang terlibat, baik secara langsung ataupun tidak dalam perancangan Tugas Akhir ini.

Tangerang, 2 Juli 2018



Nadia Savitri

ABSTRAKSI

Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional resmi yang digunakan di Republik Indonesia. Bahasa Indonesia, salah satunya mengenai ejaan atau lebih spesifiknya kata berimbuhan, sudah diperkenalkan sejak dini kepada siswa, namun sayang ketertarikan siswa dan masyarakat terhadapnya bisa dibilang rendah. Salah satu alasannya adalah dikarenakan oleh sistem pembelajarannya yang terbilang membosankan. Maka dari itu, dibutuhkan suatu media berbeda seperti *board game* untuk membantu mengajarkan Bahasa Indonesia kepada siswa. Target usia dari *board game* edukasi ini adalah siswa SMP-SMA berusia 12-17 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, yaitu dengan cara studi literatur, studi kasus, dan wawancara ahli. Dari hasil perancangan ini, dihasilkan sebuah *board game* “Tenun Kata” yang diharapkan akan membantu siswa dalam mempelajari penggunaan dan cara penulisan yang tepat dari kata berimbuhan.

Kata kunci: *board game*, Bahasa Indonesia, ejaan

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Bahasa Indonesia or the Indonesian language is the official language of the Republic of Indonesia. Bahasa Indonesia itself, specifically the spelling of affixes and suffixes, has been taught to students from early age, but unfortunately the student and people in general have little interest in it. One of the reasons is because the teaching process itself is seen as boring. Therefore, a different media such as board game is needed to help teach Bahasa Indonesia to students. The target audience of this board game is middle to high school students, around 12-17 years old. The method used for this research is qualitative, which is done by performing literature studies, case studies, and interview with experts. The design process has resulted in a board game called “Tenun Kata” (weaving words) which focuses on helping students learn the correct uses and spelling of suffixes and affixes.

Keywords: board game, Bahasa Indonesia, spelling

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR TABEL	XV
DAFTAR LAMPIRAN.....	XVI
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
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.2. <i>Board Game</i>	5
2.2.1. Macam-Macam <i>Genre</i> dalam <i>Board Game</i>	6
2.2.2. Mekanisme dalam <i>Board Game</i>	8
2.2.3. Desain Grafis dan Ilustrasi	9

2.2.3.1.	Elemen dan Prinsip Desain	9
2.2.3.2.	Tipografi dalam Desain Grafis.....	14
2.2.3.3.	Layouting dalam Desain Grafis	16
2.2.3.3.	Tipe-Tipe Ilustrasi	18
2.2.4.	Desain dan Visual dalam <i>Board Game</i>	21
2.2.5.	Pemanfaatan <i>Board Game</i> Dalam Kegiatan Belajar-Mengajar	23
2.1.	Pengertian Bahasa	26
2.1.1.	Bahasa Indonesia dalam Masyarakat	27
2.1.2.	Pendidikan Bahasa Indonesia.....	28
BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN		31
3.1.	Gambaran Umum Tugas Akhir.....	31
3.2.	Metodologi Penelitian.....	31
3.2.1.	Wawancara	31
3.2.1.1.	Wawancara dengan Brendan Satria	32
3.2.1.2.	Wawancara dengan Rio Fredericco	34
3.2.1.3.	Wawancara dengan Ivan Lanin	36
3.2.2.	Kuesioner.....	38
3.2.3.	Studi Eksisting.....	49
3.3.	Metodologi Perancangan	53
3.4.	Perancangan.....	54
3.4.1.	<i>Brainstorming</i> dan <i>Mindmapping</i>	56
3.4.2.	<i>Moodboard</i>	57
3.4.3.	Konsep dan Mekanisme Permainan	57

3.4.4.	<i>Testplay (alpha)</i>	58
3.4.5.	Sketsa dan Perancangan Awal Visual	64
BAB IV	ANALISIS	73
4.1.	Analisis Perancangan.....	73
4.2.	Analisis Desain.....	73
4.3.	Analisis <i>User</i>	78
4.3.1.	<i>Testplay Alpha</i>	78
4.3.2.	<i>Testplay Beta</i>	80
BAB V	PENUTUP	82
5.1.	Simpulan	82
5.2.	Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	XVII
LAMPIRAN	XX



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Lingkaran (kelompok interaksi) kecil	5
Gambar 2.2. Garis	11
Gambar 2.3. Bentuk	11
Gambar 2.4. Ruang kosong.....	12
Gambar 2.5. Ukuran	13
Gambar 2.6. Nilai.....	13
Gambar 2.7. Warna	14
Gambar 2.8. Tekstur.....	15
Gambar 2.9. <i>Pencil Illustration</i>	19
Gambar 2.10. <i>Children's</i>	20
Gambar 2.11. Alternatif desain untuk kartu <i>board game Shadow Throne</i>	21
Gambar 2.12. <i>Board game Scrabble</i>	25
Gambar 2.13. Berbagai bahasa di dunia.....	26
Gambar 2.14. Pedoman EYD dan PUEBI	30
Gambar 3.1. Kesalahan berbahasa yang paling tidak disukai.....	39
Gambar 3.2. Kesalahan berbahasa yang pernah terlihat	40
Gambar 3.3. Tingkat kesulitan Bahasa Indonesia di mata masyarakat.....	41
Gambar 3.4. Soal no. 1 pada kuesioner.....	43
Gambar 3.5. Soal no. 2 pada kuesioner.....	44
Gambar 3.6. Soal no. 3 pada kuesioner.....	44
Gambar 3.7. Soal no. 4 pada kuesioner.....	45
Gambar 3.8. Soal no. 5 pada kuesioner.....	45

Gambar 3.9. Soal no. 6 pada kuesioner.....	46
Gambar 3.10. Soal no. 7 pada kuesioner.....	46
Gambar 3.11. Soal no. 8 pada kuesioner.....	47
Gambar 3.12. Soal no. 9 pada kuesioner.....	47
Gambar 3.13. Soal no. 10 pada kuesioner.....	48
Gambar 3.14. Scrabble.....	50
Gambar 3.15. Hangman	52
Gambar 3.16. Kartu Bhinneka	53
Gambar 3.17. Sistematika perancangan	54
Gambar 3.18. <i>Mindmapping</i>	56
Gambar 3.19. <i>Moodboard board game</i>	57
Gambar 3.20. Sketsa awal peta	65
Gambar 3.21. Contoh peta yang digunakan pada <i>testplay</i>	65
Gambar 3.22. Sketsa revisi peta.....	66
Gambar 3.23. Peta sementara untuk keperluan <i>testplay</i>	66
Gambar 3.24. Desain peta awal.....	67
Gambar 3.25. Desain akhir <i>board</i>	67
Gambar 3.26. Sketsa awal token.....	68
Gambar 3.27. Desain awal token	68
Gambar 3.28. Sketsa final token	69
Gambar 3.29. Desain final token.....	69
Gambar 3.30. Sketsa awal kartu.....	70
Gambar 3.31. Desain akhir pada kartu pertanyaan dan kartu pemain	70

Gambar 3.32. <i>Layout</i> pada kartu pertanyaan dan kartu pemain.....	71
Gambar 3.33. <i>Layout</i> pada <i>rulebook</i>	72
Gambar 4.1. Token yang digunakan dalam permainan	73
Gambar 4.2. Kartu yang digunakan	74
Gambar 4.3. Peta yang digunakan.....	76
Gambar 4.4. <i>Rulebook</i>	77
Gambar 4.5. Pion	78
Gambar 4.6. Foto dokumentasi	80

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Proses <i>gameplay</i> melalui <i>testplay</i>	59
Tabel 4.1. Perbandingan data	81



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A: Kartu bimbinganXX

Lampiran B: Kuesioner XXI



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA