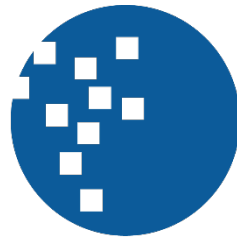


**PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKASI UNTUK ANAK
USIA DINI MENGENAI *SELF-CONTROL***



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Vergie Whitney Christy

00000045633

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKASI UNTUK ANAK

USIA DINI MENGENAI *SELF-CONTROL*



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Vergie Whitney Christy

00000045633

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Vergie Whitney Christy

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045633

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN BOARD GAME EDUKASI UNTUK ANAK USIA DINI MENGENAI SELF-CONTROL

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 20 Mei 2024

UMM



Vergie Whitney Christy

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKASI UNTUK ANAK USIA DINI
MENGENAI *SELF-CONTROL***

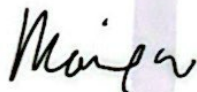
Oleh

Nama : Vergie Whitney Christy
NIM : 00000045633
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing I



Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/083675

Pembimbing II



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/034812

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

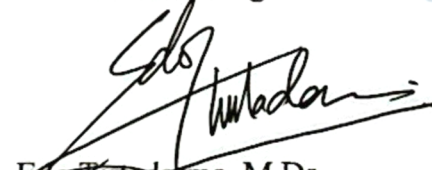
PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKASI UNTUK ANAK USIA DINI MENGENAI *SELF-CONTROL*

Oleh

Nama : Vergie Whitney Christy
NIM : 00000045633
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

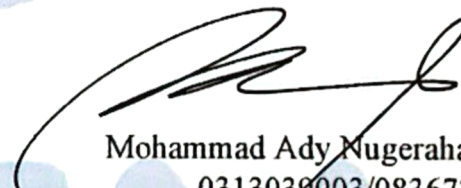
Telah diujikan pada hari Senin, 27 Mei 2024
Pukul 15.15 s.d 16.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang




Edo Tirtadharma, M.Ds.
0324128506/071279

Penguji




Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/083672

Pembimbing I




Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/083675

Pembimbing II



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/034812

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Vergie Whitney Christy
NIM : 00000045633
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2
Judul Karya Ilmiah : Perancangan *Board Game* Edukasi untuk Anak Usia Dini Mengenai *Self-Control*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance***).

Tangerang, 20 Mei 2024



(Vergie Whitney Christy)

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas rahmat dan penyertaan yang diberikan hingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhirnya yang berjudul “Perancangan *Board Game* Edukasi Untuk Anak Usia Dini Mengenai *Self-Control*”. Perancangan ini dibuat oleh penulis dengan harapan bahwa perancangan ini dapat membantu orang tua untuk mengajarkan karakter *self-control* dan untuk anak usia dini agar bisa mempelajari pengendalian diri dengan cara yang mudah diikuti, dimengerti, dan menyenangkan. Pengerjaan perancangan ini tidak akan berjalan dengan mulus tanpa adanya dukungan dan semangat yang diberikan berbagai pihak.

Karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak atas dukungannya, yaitu:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Mariska Legia S.Ds., MBA., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Lalitya Talitha Pinasthika S.Ds., M.Ds., sebagai Pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Alfiah Nur Rohmah S.Psi, M.Psi., Psikolog., dan Dewi Intan sebagai narasumber yang telah membantu saya dalam penelitian seputar *self-control* pada anak usia dini.
7. Para responden *alpha test* dan *beta test* yang sudah memberikan kritik dan saran yang sangat berguna bagi perancangan.

8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Teman dan sahabat yang sudah memberikan dukungan dan semangat selama membuat perancangan ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat kepada banyak orang, dan penulis berharap perancangan ini dapat membantu para peneliti lainnya yang mungkin akan membutuhkan perancangan ini sebagai referensi.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Vergie Whitney Christy)

Perancangan Board Game..., Vergie Whitney Christy, Universitas Multimedia Nusantara

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKASI UNTUK ANAK

USIA DINI MENGENAI *SELF-CONTROL*

Vergie Whitney Chrity

ABSTRAK

Pada masa pertumbuhan anak ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan, salah satunya adalah aspek sosial-emosional. Aspek ini berfokus pada perkembangan karakter anak, contohnya adalah karakter *self-control* atau kontrol diri. Sifat ini sangat penting dimiliki sejak usia dini karena dengan sifat ini seorang anak dapat mengatur tingkah laku, pemikiran, dan perkataannya. Namun, masih terdapat fenomena krisis kontrol diri pada anak usia dini karena beberapa alasan yaitu kurangnya keharmonisan dalam lingkungan keluarga, orang tua yang sibuk, dan penggunaan *gadget* tanpa pengawasan yang baik. Padahal, peran orang tua sangat penting karena mereka merupakan model utama yang dicontoh dalam kehidupan pertumbuhan anak. Pembelajaran untuk anak usia dini harus diberikan sesuai dengan usianya, yaitu dengan cara bermain. Maka dari itu, penulis ingin merancang sebuah media edukasi berbasis permainan agar dapat menarik perhatian dan bisa memberikan pendekatan mengenai pendidikan dengan cara yang lebih mudah dimengerti oleh anak-anak.

Kata kunci: Kontrol diri, bermain, pembelajaran

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**DESIGNING AN EDUCATIONAL BOARD GAME FOR EARLY
AGED CHILDREN REGARDING SELF-CONTROL**

Vergie Whitney Christy

ABSTRACT (English)

During a child's growth, there are a few aspects that need to be considered, which one of them is the social-emotional aspect. This aspect focuses on the development of children's character, for example, self-control. This character is very important to have from an early age because with having self-control a child can manage their behaviour, thoughts, and words. However, there is still a phenomenon of self-control crisis in early childhood for several reasons, namely the lack of harmony in a family environment, busy parents, and the use of gadget without any proper supervision. In fact, the role of parents is very important in a child growth period because they are the main model that children would copy their behaviour. Learning for early childhood, they must be given education according with their age, for example by playing. Based on that, the author wants to design a game-based educational media in order to attract children's attention and can provide an approach to education in a way that is more easy to understand by children's.

Keywords: *Self-control, playing, education*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	ivi
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	5
1.5 Manfaat Tugas Akhir	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Desain Grafis.....	7
2.1.1 Elemen Formal Desain	7
2.1.1.1 Garis	7
2.1.1.2 Bentuk	8
2.1.1.3 Warna.....	9
2.1.1.4 Tekstur	11
2.1.2 Prinsip Desain	11
2.1.2.1 Kesatuan.....	11
2.1.1.2 Hierarki Visual.....	11
2.1.1.3 Ritme	13

2.1.1.4	Keseimbangan	14
2.1.3	Tipografi	15
2.1.3.1	Prinsip Tipografi	15
2.1.3.2	Jensi Tipografi	16
2.1.4	Grid	18
2.2	Media Pembelajaran	20
2.2.1	Fungsi Media Pembelajaran	21
2.2.2	Ciri-ciri Media Pembelajaran	22
2.2.3	Jenis-jenis Media Pembelajaran	22
2.2.4	Prinsip-prinsip Pengembangan Media Pembelajaran	24
2.2.5	Media Edukasi Berbasis Permainan	26
2.3	<i>Self-Control</i>	28
2.3.1	Aspek-Aspek <i>Self-Control</i>	28
2.3.2	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi <i>Self-Control</i>	29
2.3.3	Jenis Kualitas <i>Self-Control</i>	31
2.3.4	Fungsi <i>Self-Control</i>	32
2.4	Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)	33
2.4.1	Pengertian Anak Usia Dini	33
2.4.2	Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	34
2.4.3	Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		37
3.1	Metodologi Penelitian	37
3.1.1	Metode Kualitatif	37
3.1.1.1	<i>Interview</i>	37
3.1.1.2	Studi Referensi	46
3.1.1.3	Observasi	53
3.1.1.4	Kesimpulan	59
3.1.2	Metode Kuantitatif	60
3.2	Metodologi Perancangan	67
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		70
4.1	Strategi Perancangan	70

4.1.1 Conceptualization	70
4.1.1.1 Preparation	70
4.1.1.2 Incubation	73
4.1.1.3 Insight	73
4.1.1.4 Evaluation	74
4.1.1.5 Elaboration	74
4.1.2 Prototyping	102
4.1.3 Playtesting	103
4.2 Analisis Beta	109
4.2.1 Analisis Hasil Beta	109
4.3 Budgeting	12
BAB V PENUTUP	14
5.1 Simpulan	114
5.2 Saran	115
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xxi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 SWOT <i>Board Game Road Builders</i>	47
Tabel 3.2 SWOT <i>Board Game Monza</i>	50
Tabel 3.3 SWOT <i>Board Game Halli Galli</i>	52
Tabel 3.4 Tabel Aspek Pengamatan.....	53
Tabel 3.5 Hasil Bagian Pertama dari Kuesioner	61
Tabel 3.6 Hasil Bagian Kedua Kuesioner	62
Tabel 3.7 Hasil Bagian Ketiga Kuesioner.....	64
Tabel 3.8 Hasil Bagian Terakhir Kuesioner.....	65
Tabel 4.1 Contoh Pertanyaan Kuis Trivia 5 Detik.....	85
Tabel 4.2 Contoh Tantangan Kartu <i>Hidden Surprises</i>	89
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner bagian Analisis Visual.....	104
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner bagian Analisis Isi Konten	105
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner bagian Interaktivitas	107
Tabel 4.6 Daftar Pemain <i>Beta Test</i>	109
Tabel 4.7 <i>Budgeting</i>	112



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Baris dalam <i>Board Game</i> “El Juego De La Vida”	8
Gambar 2.2 Contoh Bentuk dalam <i>Board Game</i> “Trojan Horse race – Ludo”	8
Gambar 2.3 Contoh Warna dalam <i>Board Game</i> “Travel Mania”	9
Gambar 2.4 Contoh Tekstur dalam <i>Board Game</i> “Krosmaster Quest”	11
Gambar 2.5 Prinsip Kesatuan.....	12
Gambar 2.6 Contoh Prinsip Hierarki Visual dalam <i>cover Board Game</i> “Cat in the Box”	13
Gambar 2.7 Prinsip Ritme.....	13
Gambar 2.8 Contoh Prinsip Keseimbangan dalam <i>Board Game</i> “Gummy Ludo”.....	14
Gambar 2.9 Jenis Tipografi.....	18
Gambar 2.10 Contoh <i>Single-column Grid</i>	18
Gambar 2.11 Contoh <i>Multicolumn Grid</i>	19
Gambar 2.12 Contoh <i>Grid Modules</i>	20
Gambar 3.1 Wawancara Psikolog Anak	38
Gambar 3.2 Wawancara Guru TK/PAUD	41
Gambar 3.3 Wawancara Orang Tua Melalui Aplikasi <i>Whatsapp</i>	44
Gambar 3.4 Permainan <i>Road Builders</i>	46
Gambar 3.5 Isi Permainan <i>Road Builders</i>	47
Gambar 3.6 Permainan <i>Monza</i>	49
Gambar 3.7 Isi Permainan <i>Monza</i>	49
Gambar 3.8 Permainan <i>Halli Galli</i>	51
Gambar 3.9 Letak Kartu Permainan <i>Halli Galli</i>	52
Gambar 3.10 Observasi di <i>Playground Flavor Field</i>	56
Gambar 3.11 Observasi di <i>Scientia Square Park</i>	57
Gambar 3.12 Observasi di <i>Scientia Square Park</i> Tempat Olahraga.....	58
Gambar 3.13 Observasi di <i>Scientia Square Park Marbaba Marocco</i>	59
Gambar 4.1 <i>User Persona</i> Orang Tua	72
Gambar 4.2 <i>User Persona</i> Anak	72
Gambar 4.3 <i>Mind Map</i>	75
Gambar 4.4 Perancangan <i>Big Idea</i>	76
Gambar 4.5 <i>Moodboard</i> Perancangan	77
Gambar 4.6 <i>Stylescape</i> Perancangan	77
Gambar 4.7 Perancangan Tema Permainan	79
Gambar 4.8 Jenis Font Pada Perancangan	80
Gambar 4.9 <i>Color Palette</i> dalam Perancangan	81
Gambar 4.10 Sketsa <i>Board Map</i>	82
Gambar 4.11 <i>Color Palette</i> pada <i>Board Map</i>	82
Gambar 4.12 Ilustrasi pada <i>Board Map</i>	83

Gambar 4.13 <i>Board Map</i>	84
Gambar 4.14 <i>Color Palette</i> Kartu Kuis Trivia 5 Detik	86
Gambar 4.15 Perancangan Kartu Kuis Trivia 5 Detik	87
Gambar 4.16 Ilustrasi Benar atau Salah	88
Gambar 4.17 <i>Color Palette</i> Kartu <i>Hidden Surprises</i>	89
Gambar 4.18 Perancangan Kartu <i>Hidden Surprises</i>	89
Gambar 4.19 Proses Sketsa <i>Puzzle</i>	90
Gambar 4.20 Hasil Ilustrasi <i>Puzzle</i>	90
Gambar 4.21 Perancangan Karakter Pemain	92
Gambar 4.22 Perancangan Karakter <i>The Forest Detective</i>	92
Gambar 4.23 Perancangan Karakter <i>The Mountain Expert</i>	93
Gambar 4.24 Perancangan Karakter <i>Little Miss Ambassador</i>	94
Gambar 4.25 Perancangan Karakter <i>Princess, the Animal Whisperer</i>	94
Gambar 4.26 Perancangan Karakter <i>The Forest Ranger</i>	95
Gambar 4.27 <i>Spinning Wheel</i>	96
Gambar 4.28 Desain <i>Cover Rulebook</i>	97
Gambar 4.29 Desain Depan Boks Kemasan	98
Gambar 4.30 Desain Kemasan Atas dan Bawah	98
Gambar 4.31 Perancangan Media Instagram Story	99
Gambar 4.32 Perancangan Media Instagram Feeds	99
Gambar 4.33 <i>Mockup Marketplace Website</i>	100
Gambar 4.34 Desain <i>Merchandise</i>	100
Gambar 4.35 Desain Perancangan <i>Mini Standee</i>	101
Gambar 4.36 <i>Playtesting Saat Alpha Test</i>	102
Gambar 4.37 Salah Satu Responden <i>Alpha Test</i>	102
Gambar 4.38 Hasil Perubahan <i>Alpha Test</i> pada <i>Board Game</i>	107
Gambar 4.39 Hasil Perubahan <i>Alpha Test Rulebook</i>	108
Gambar 4.40 <i>Beta Test</i>	109

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 1	xxi
Lampiran B Form Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 2.....	xxv
Lampiran C Hasil Turnitin	xxvii
Lampiran D Transkrip Wawancara Psikolog.....	xxxvii
Lampiran E Transkrip Wawancara Guru PAUD	xlviii
Lampiran F Hasil Kuesioner	liv
Lampiran G Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	lxiii



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA