ABSTRAK

PERANCANGAN MEDIA BOARD GAME SEBAGAI PEMBELAJARAN PERILAKU BAIK DAN BURUK UNTUK ANAK USIA 6 -12 TAHUN

Oleh:
Christian Hadinata Hermawan
1264095

Belakangan ini, marak terjadi kasus perilaku buruk yang dilakukan oleh anak sekolah dasar. Data populasi perilaku buruk anak di Indonesia pada tahun 2004 menunjukan sekitar 193.115 anak menunjukan tingkah laku menyimpang yang meningkat setiap tahunnya. Masa kanak-kanak identik dengan belajar dan bermain, tapi dalam kehidupan sehari-hari, anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain dibandingkan belajar (Seto Mulyadi, 2014). Seiring perkembangan jaman, media edukasi yang menyenangkan bagi anak semakin banyak, salah satunya yaitu *board game*. Dengan menggunakan *board game* diharapkan anak usia sekolah dasar dapat mengetahui apa yang dianggap sesuai untuk dilakukan dan yang tidak boleh dilakukan anak seusia mereka. Diharapkan nantinya anak usia sekolah dasar dapat lebih mudah mempelajari perilaku baik dan buruk karena pembelajaran dilakukan dengan menyenangkan melalui media *board game.*

Setelah mendalami latar belakang permasalahan yang ada, mengumpulkan data lewat wawancara dan kuesioner kepada 100 orangtua anak usia sekolah dasar di wilayah Bandung maka target dari *board game* ini yaitu anak sekolah dasar dengan rentang usia 6-12 tahun baik laki-laki dan perempuan yang memiliki hobi bermain terutama *board game*. Setelah data didapatkan, konsep komunikasi, kreatif dan media dalam mencapai tujuan akhir dari *board game* dapat ditentukan.

Hasil akhirnya adalah *board game* untuk mengajarkan kepada anak-anak mengenai perbedaan perilaku baik dan buruk yang diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari hari.

Kata kunci: *board game*, anak-anak, perilaku baik, perilaku buruk

ABSTRACT

BOARDGAME DESIGN AS A MEANS OF LEARNING GOOD AND BAD BEHAVIOUR FOR CHILDREN AGED 6 – 12 YEARS

Submitted by
Christian Hadinata Hermawan
1264095

Recently, bad behaviour exhibited by elementary school students have increased. According to the data, 193.115 Indonesian children showed deviant behaviours in 2004, and the number keeps increasing over the years. Childhood are identically with learning and playing, although the fact shows that children play more than studying (Seto Mulyadi, 2014). With the development of technology, educational media which are fun for children have grown. One of them is boardgame. By using boardgame,hoped that the children will understand which behaviours are appropriate and which ones are not for their age. In the end, elementary school children are expected to find it easy to learn good and bad behaviour by the use of boardgame.

After doing a through study of the problem, gathering data by conducting interviews and distributing questionnairres to 100 parents of elementary school children in Bandung, it is established that the target of this boardgame is boys and girls of 6 to 12 years of age whose hobby is playing boardgames. After the data have been collected, the proper communication concept and medium to reach the final purpose of the boardgame will be able to be determined.

The end of the product is a boardgame to educate children about the differences between good and bad behaviours which is applicable in real life.

Keywords: bad behavior, boardgame, children, good behaviour

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL……...i
LEMBAR PENGESAHAN……ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN……..iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN……..iv
KATA PENGANTAR……v
ABSTRAK……...…vii
DAFTAR ISI……....ix
DAFTAR GAMBAR……...……xii
DAFTAR TABEL……...…xiii
DAFTAR LAMPIRAN……...xiv

BAB I PENDAHULUAN……...……..1
1.1 Latar Belakang Masalah……..…..1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup…….....3
1.2.1 Identifikasi Masalah……...3
1.2.2 Rumusan Masalah……..3
1.2.3 Ruang lingkup Kajian……....4
1.3 Tujuan Perancangan……4
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data……..5
1.5 Skema Perancangan……...……..6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 *Board Game*……...……...7
2.2 Jenis *Board Game*……..……...7
2.3 Keunggulan *Board Game*……...……...……...7
2.4 Aspek – Aspek *Game*……...8
2.5 Komponen *Board Game*……...……9
2.6 Mekanisme Game……...……..10
2.7 Elemen Dramatik……..……..13
2.8 Teori Perkembangan Anak……...……..16
2.9 Teori Baik dan Buruk……...……..19
2.10 Teori Perilaku Buruk yang Sering Terjadi Pada Anak…….……...……20
2.11 Teori Konvergensi Simbolik……....22

2.12 Teori Imajinasi……..22
2.13 Teori *Four Temprament Team*……...……..22
2.14 Filosofi Warna……..24

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1 Data dan Fakta Perilaku Buruk Anak Indonesia……...…….26
3.1.1 Perusahaan Terkait……...26
3.1.1.1 Manikmaya Games……...26
3.1.1.2 Visi, Misi, Sasaran Manikmaya Games……...26
3.1.1.3 Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat……....27
3.1.1.4 Visi Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat…….27
3.1.1.5 Misi Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat……...…….27

3.1.2 Tinjauan Proyek dan Persoalana Sejenis…….…….28
3.1.2.1 Mind Your Manners……...…….…….28

3.2 Data Permasalahan……28
3.2.1 Koran……28
3.2.2 Buku……29
3.2.3 Hasil Kuesioner……30
3.2.4 Wawancara……...42
3.3 Analisis SWOT……...…….43
3.3.1 STRENGHTS……...…….43
3.3.2 WEAKNESS……43
3.3.3 OPPORTUNITIES……...43
3.3.4 THREATS……43
3.4 Segmentasi, Targeting, Positioning……44
3.4.1 SEGMENTASI……44
3.4.2 TARGETING……44
3.4.3 POSITIONING……...……..44

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1 Konsep Komunikasi…….……...45
4.2 Konsep Kreatif……45
4.3 Konsep Media……46

4.4 Konsep *Board Game*……..46
4.5 Konsep Logo Brave Quest…….……47
4.6 Konsep Tipografi……49

4.7 Hasil Karya
4.7.1 Karakter……...……50
4.7.2 Kemasan……...53
4.7.3 Papan Permainan……..54
4.7.4 Kartu Misi……55
4.7.5 Kartu Tindakan……...……56
4.7.6 Kartu Karakter……57
4.7.8 Buku Panduan……...……..58
4.7.9 Token Kristal……...…..59
4.7.10 Token Angka……..59
4.8 Media Promosi
4.8.1 Poster *Launching*……....60
4.8.2 Poster Promosi……....61
4.8.3 X – Banner……...…62
4.8.4 Pin……...…….63
4.8.5 Gantungan Kunci……..……...……63
4.8.6 Media Sosial……...….64
4.9 Budgeting……65

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
5.1 Kesimpulan……66
5.2 Saran……...66

DAFTAR PUSTAKA……..…….68

LAMPIRAN……70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan……..6
Gambar 3.1 Logo Manikmaya Games……..26
Gambar 3.2 Logo Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat……..……27
Gambar 3.3 Mind Your Manners Board Game……28
Gambar 4.1 Logo Brave Quest……47
Gambar 4.2 Logo Grid Brave Quest……47
Gambar 4.3 Logo *Black and White* Brave Quest……48
Gambar 4.4 Logo *Invers* Brave Quest……..……48
Gambar 4.5 Warna logo Brave Quest……..……49
Gambar 4.6 Bolton……...49
Gambar 4.7 Poor Richard……..……..50
Gambar 4.8 Karakter Alfred……50
Gambar 4.9 Karakter Ricky……51
Gambar 4.10 Karakter Lunia……..….51
Gambar 4.11 Karakter Edo……...52
Gambar 4.12 Karakter Eva……..…….52
Gambar 4.13 Kemasan *board game* Brave Quest……..…….53
Gambar 4.14 Papan Permainan……..…….54
Gambar 4.15 Kartu Misi……..…….55
Gambar 4.16 Kartu Tindakan……..…….56
Gambar 4.17 Kartu Karakter……..…….57
Gambar 4.18 Buku Panduan……..…….58
Gambar 4.19 Token Kristal……..…….59
Gambar 4.20 Token Angka……..…….59
Gambar 4.21 Poster *Launching*……..…….60
Gambar 4.22 Poster *Promosi*……..…….61
Gambar 4.23 X -Banner……..…….62
Gambar 4.24 Pin……..…….63
Gambar 4.25 Gantungan Kunci…..…….63
Gambar 4.26 Media Sosial “Brave Quest “…..…….64

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1…….....…….65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Sketsa……70