

ABSTRAK

PERANCANGAN MEDIA *BOARDGAME* EDUKASI NILAI KRISTIANI UNTUK TUMBUH KEMBANG KARAKTER ANAK

Oleh

Yulius Ferdian

NRP 1164020

Karakter anak terbentuk dari hasil penyerapan nilai, moral dan keyakinan. Salah satu nilai yang berpengaruh baik untuk tumbuh kembang karakter anak adalah nilai kristiani. Nilai yang dicakup dalam kekristenan bukan hanya soal nilai dan moral tapi mampu juga berpengaruh terhadap keputusan hati nurani anak. Sayangnya pendidikan yang memfasilitasi anak untuk belajar masih minim baik secara formal maupun informal karena media yang digunakan tidak efektif proses belajar anak yang kognitif. Untuk itu sangat penting memfasilitasi anak untuk belajar nilai kristiani dengan media yang efektif.

Tujuan perancangan ini adalah menanamkan nilai kristiani kepada anak lewat media yang interaktif, edukatif, efektif, dan menyenangkan. Agar meningkatkan antusias anak dan nilai edukasi kristiani mampu terserap secara efektif oleh anak.

Metode yang digunakan peneliti adalah merancang media *boardgame* “*BIBLE QUEST*”. Media utama yang penulis gunakan adalah *boardgame* dengan visual *digital painting* yang sesuai dengan minat anak, didukung dengan media promosi *flyer*, *x-banner*, dan *gimmick*. Melalui perancangan *boardgame* diharapkan meningkatkan antusias anak untuk belajar nilai kristiani.

Kata kunci: Boardgame, Perancangan, Nilai Kristiani, Bible Quest.

ABSTRACT

Designing a Boardgame as An Educational Medium in Teaching Christian Values to Develop Children's Character

Yulius Ferdian

NRP 1164020

A child's character is formed from the absorption of values, morals and beliefs. One of the values that affect both to grow the character of children is Christian values. Christian values do not only deal with values and morals teaching but they are also able to influence the decisions made by the children. Unfortunately education that facilitates a child to learn is still minimum, both formally and informally because the media used is not effective in the cognitive learning process of children. It is very important to facilitate children to learn Christian values using an effective medium.

The purpose of this design is to instill Christian values to children through interactive, educational, effective, and fun media. In order to increase the enthusiasm of children and the effective absorption of Christian values by the child.

The method used by researchers is designing media board-game "BIBLE QUEST". The main media used by the writer is a board-game with digital visual painting that is in accordance with the interests of children, supported by campaigning media such as flyer, x-banner, and a gimmick. Through board-game this design is expected to increase the children's enthusiasm in learning Christian values.

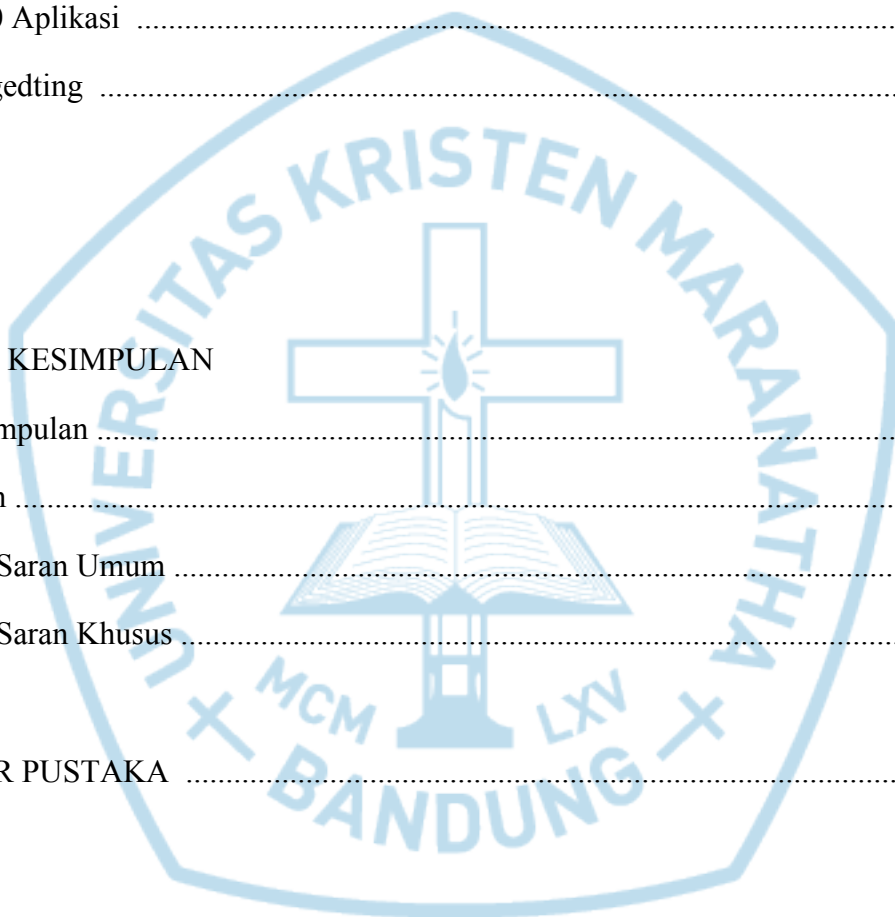
Keywords: board-game, design, Christian values, Bible Quest

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Sumber dan Tehnik Pengumpulan Data	3
1.5 Skema Perancangan	5
BAB II : LANDASAN TEORI	
2.1 Perancangan	6
2.2 Boardgame	6
2.2.1 Jenis Boardgame	7

2.2.2 Kelebihan Boardgame	8
2.3 Pendidikan Agama Kristiani	10
2.4 Karakter	10
2.4.1 Unsur Pembentukan Karakter	11
 BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH	
3.1 Data dan Fakta	14
3.1.1 Direktorat Pendidikan Kristen	14
3.1.2 Gereja Bethel Indonesia	15
3.1.3 Hasil Fenomena	16
3.1.4 Tinjauan Karya Sejenis	20
3.2 Analisis Masalah	20
3.2.1 Segmentasi Targeting Positioning	21
3.2. SWOT	21
 BAB IV : PEMECAHAN MASALAH	
4.1 Konsep Komunikasi	23
4.2 Konsep Kreatif	23
4.3 Konsep Media	24
4.4 Hasil Karya	25
4.4.1 Logo	25
4.4.2 Kemasan	26
4.4.3 Karakter	27
4.4.4 Kartu	28

4.4.5 Map dan Icon Kota	29
4.4.6 Kartu Identitas	30
4.4.7 Extension Pack	31
4.4.8 Buku Panduan	32
4.4.9 Flyer	33
4.4.10 Aplikasi	32
4.5 Budgeting	35
BAB V : KESIMPULAN	
5.1 Kesimpulan	36
5.2 Saran	36
5.2.1 Saran Umum	36
5.2.1 Saran Khusus	36
DAFTAR PUSTAKA	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan	5
Gambar 3.1 Logo Direktorat Pendidikan Kristen	14
Gambar 3.2 Logo GBI Sukawarna	15
Gambar 3.3 Boardgame Bible Trivia	20
Gambar 4.1 Logo Boardgame Bible Quest	25
Gambar 4.2 Cover Boardgame Bible Quest	26
Gambar 4.3 Karakter Boardgame Bible Quest	27
Gambar 4.4 Kartu Anugrah dan Pencobaan.....	28
Gambar 4.5 Kartu Misi, Complete, dan Barang	28
Gambar 4.6 Map Boardgame Bible Quest	29
Gambar 4.7 Kartu Identitas Boardgame Bible Quest	30
Gambar 4.8 Extension Kartu Misi Edisi Natal	31
Gambar 4.9 Buku Panduan	32
Gambar 4.10 Flyer	33
Gambar 4.11 Aplikasi	34

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Budgeting Boardgame Bible Quest35



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Sketsa

