

ABSTRAK

PERANCANGAN *BOARDGAME* UNTUK SARANA PEMBELAJARAN SOPAN SANTUN PADA ANAK

Oleh
Jennifer Christy Paramitha
NRP 1264069

Pada jaman yang semakin maju ini, nilai sopan santun pada anak semakin berkurang. Sebelumnya Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki budaya yang santun namun seiring perkembangan jaman di Indonesia, anak-anak generasi muda kurang diajarkan nilai nilai sopan santun. Sopan santun pada anak-anak di Indonesia perlu diajarkan sedini mungkin.

Tujuan perancangan ini adalah untuk mengajarkan sopan santun pada anak dengan media permainan yang cocok untuk anak-anak. Mengajarkan anak dengan menggunakan metode permainan akan lebih efektif karena anak senang dengan permainan, mudah diingat oleh anak, dan tidak membuat anak merasa tertekan dengan situasi belajar.

Metode yang digunakan adalah papan permainan menggunakan kartu dengan karakter yang disukai anak-anak serta aturan main yang mudah dan menyenangkan untuk dimainkan bersama pendamping. Didukung oleh media promosi seperti poster, x-banner, *booth event*, *event game launching*, dilengkapi dengan gimmick. Melalui media permainan kartu ini, dapat mengajak anak untuk mengeluarkan pendapat secara spontan untuk memutuskan perbuatan yang akan mereka lakukan pada suatu peristiwa kehidupan sehari-hari. Dengan permainan ini, pembimbing dapat menilai dan mengarahkan anak-anak dalam hal sopan santun. Diharapkan melalui permainan ini, anak-anak dapat membiasakan untuk bertindak sopan santun dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: Anak-anak, permainan, sopan santun

ABSTRACT

THE BOARDGAME DESIGN AS A MEDIA TO LEARN ABOUT POLITENESS TO CHILDREN

Submitted by
Jennifer Christy Paramitha
NRP 1264069

Children at the present time undervalue the essence of politeness. Indonesia formerly was known as a country which highly valued politeness as part of the culture, yet as time progresses, it starts to diminish. The lack of supporting media to teach and encourage students to be polite makes them only know and understand politeness simply in the level of theory without proper application. Thus, politeness must be harnessed to them as early as possible.

The purpose of the design thus is to teach politeness to children using the suitable media for children. Teaching children using playful methods will be more effective because children love playing as they are easily memorable and thus make children less stressful.

The methods used are board games using cards whose characters they love. The rules of the games are also made easier and fun to play with their sitters. Promotion media like posters, x-banners, booth events, events of the game launching and gimmicks are also provided. Through the game, children are encouraged to think creatively and spontaneously on things that they encounter in their daily lives. Through the games, they are also led to accustom themselves to being polite in their daily lives.

Keywords: children, games, politeness

] DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan Perancangan.....	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	3
1.5 Skema Perancangan.....	4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Teori <i>Boardgame</i> ..	5
2.1.1 Mekanisme <i>Boardgame</i>	6
2.2 Teori Desain	15
2.3 Teori Ilustrasi	18
2.3.1 Fungsi ilustrasi	18
2.3.2 Teknik ilustrasi	18
2.3.3 Jenis ilustrasi	20
2.4 Teori <i>Kesopanan</i>	20
2.4.1 Macam-macam kesopanan	21
2.4.2 Faktor-Faktor yang mempengaruhi luntarnya nilai-nilai kesopanan.....	21
2.5 Teori <i>perkembangan anak</i>	22
2.6 Teori pendekatan dalam pendidikan anak usia dini	23

BAB III DATA dan Analisis Masalah

3.1 Data dan Fakta.....	26
3.1.1 Profil perusahaan lembaga yang terkait	26
3.1.2 Data tentang fenomena yang terjadi.....	27
3.1.3 Hasil kuisisioner	30
3.1.4 Tinjauan karya sejenis	36

3.2 Analisis Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.....	38
3.2.1 Analisis STP	38
3.2.1 Analisis SWOT	39

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1 Konsep Komunikasi.....	41
4.2 Konsep Kreatif.....	41
4.2.1 Elemen Grafis.....	41
4.2.2 Warna.....	42
4.2.3 Visual.....	42
4.2.4 Tipografi.....	42
4.2.5 <i>Gameplay</i>	43
4.3 Konsep Media.....	43
4.3.1 Media Utama.....	43
4.3.2 Media Promosi.....	43
4.3.3 <i>Timeline</i>	45
4.4 Hasil Karya.....	45
4.4.1 Konsep Nama.....	45
4.4.2 Logo.....	45
4.4.3 Aplikasi Logo.....	46
4.4.4 Konsep Kartu dan Papan permainan	48
4.4.5 Desain Papan Permainan	49
4.4.6 Desain Kartu Permainan.....	50
4.4.7 Karakter Utama.....	53
4.4.8 Desain Box.....	54
4.4.9 Desain Buku Panduan	55
4.4.10 Desain Kartu Penilaian	56
4.4.11 Gimmick.....	57
4.4.12 Media Promosi.....	59

4.5 Budgeting.....	61
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Logo Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat.....	26
Gambar 3.2	Papan permainan “katakan dengan baik untuk yang baik”	35
Gambar 3.3	Satu set permainan “Ayo belajar sholat dan bersuci”.....	36
Gambar 4.1	Logo Kids Talk.....	44
Gambar 4.2	Logo Grid.....	45
Gambar 4.3	Logo <i>Black and White</i>	45
Gambar 4.4	Logo <i>Invert color</i>	46
Gambar 4.5	Logo Grayscale.....	46
Gambar 4.6	Logo tidak boleh dikesalkan secara tidak simetris	46
Gambar 4.7	Logo tidak boleh diperbesar secara tidak simetris	47
Gambar 4.8	Logo tidak boleh dimiringkan.....	47
Gambar 4.9	Papan permainan Kids talk.....	48
Gambar 4.10	Desain kartu me time dan haha.....	49
Gambar 4.11	Desain kartu Kepala sekolah dan Orang tua	50
Gambar 4.12	Desain kartu Guru dan Teman.....	50
Gambar 4.13	Desain kartu tampak belakang.....	51
Gambar 4.14	Gambar pion karakter.....	52
Gambar 4.15	Desain box depan.....	53
Gambar 4.16	Desain box belakang.....	53
Gambar 4.17	Cover buku panduan.....	54
Gambar 4.18	Kartu penilaian dan stiker.....	55
Gambar 4.19	Desain totebag.....	56
Gambar 4.20	Desain notes.....	56
Gambar 4.21	Desain gantungan kunci.....	57
Gambar 4.22	Desain T-shirt promosi.....	57
Gambar 4.23	Poster promosi Kids Talk.....	58
Gambar 4.24	X-banner Event.....	59
Gambar 4.25	Stand booth event launching	59

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Tabel Skema Perancangan.....	4
Tabel 3.1	Tabel Kuesioner terhadap anak TK-SD di Bandung.....	30
Tabel 3.2	Tabel Kuesioner terhadap anak TK-SD di Bandung.....	31
Tabel 3.3	Tabel Kuesioner terhadap anak TK-SD di Bandung.....	31
Tabel 3.4	Tabel Kuesioner terhadap anak TK-SD di Bandung.....	32
Tabel 3.5	Tabel Kuesioner terhadap anak TK-SD di Bandung.....	33
Tabel 3.6	Tabel Kuesioner terhadap anak TK-SD di Bandung.....	33
Tabel 3.7	Tabel Kuesioner terhadap anak TK-SD di Bandung.....	34
Tabel 3.8	Tabel Kuesioner terhadap anak TK-SD di Bandung.....	34
Tabel 4.1	Tabel Budgeting biaya pembuatan boardgame.....	60
Tabel 4.2	Tabel Budgeting promosi.....	61
Tabel 4.3	Tabel Budgeting gimmick.....	61

