

TUGAS AKHIR

BOARD GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN AKSARA JAWA UNTUK SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
Dalam Mengambil Mata Kuliah Tugas Akhir



Disusun Oleh:

Mochamad Irfangi Yulian Hidayat

41914110072


Desain Produk

Dosen Pembimbing :

Irwan Widodo, S.Ds., M.Ds.

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA 2019**

LEMBAR PENGESAHAN

	LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPRESIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
---	--	---

Semester: Genap

Tahun akademik: 2018/2019

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Grafis dan Multimedia, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

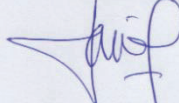
Judul Tugas Akhir
Disusun Oleh :

: BOARD GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN AKSARA JAWA UNTUK
SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR

Nama : Mochamad Irfangi Yulian Hidayat
NIM : 41914110072
Jurusan/Program Studi : Desain Produk / Desain Grafis dan Multimedia

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 9 Agustus 2019

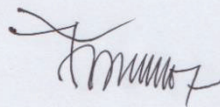
Pembimbing,



Irwan Widodo, S.Ds, M.Ds

Jakarta, 23 Agustus 2019

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir




Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain



Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

LEMBAR PERNYATAAN

 UNIVERSITAS MERCU BUANA	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPRESIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
---	--	---

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2018/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mochamad Irfangi Yulian Hidayat

Nomor Induk Mahasiswa : 41914110072

Jurusan/Program Studi : Desain Produk

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Judul Tugas Akhir : **BOARD GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN AKSARA JAWA UNTUK SISWA
KELAS 3 SEKOLAH DASAR**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 23 Agustus 2019

Yang memberikan pernyataan,



Mochamad Irfangi Yulian Hidayat

BOARD GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN AKSARA JAWA UNTUK SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR

Pertanggung jawaban Tertulis
Program Studi Desain Produk Jurusan Desain Produk
Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana Jakarta, 2019
Oleh: Mochamad Irfangi Yulian Hidayat

ABSTRAK

Mata Pelajaran Bahasa Jawa menurut kurikulum 2013 merupakan mata pelajaran muatan lokal diwajibkan khususnya untuk daerah Jawa, termasuk materi di dalamnya adalah Aksara Jawa. Pengenalan Aksara Jawa Dasar mulai diajarkan untuk siswa kelas 3 sekolah dasar. Materi yang disampaikan melalui buku dengan metode konvensional, banyak kendala yang dialami siswa misalnya dari metode pembelajarannya dan susahnyanya mempelajari Aksara Jawa.

Untuk Mengatasi hal tersebut dibuatlah Boardgame edukasi sebagai media pengenalan aksara jawa untuk siswa kelas 3 sekolah dasar. Mudah-mudahan dengan Boardgame edukasi tersebut dapat mempermudah siswa dalam mengenal aksara jawa.

Kata Kunci : Aksara Jawa, Permainan Papan, Belajar

EDUCATION BOARD GAME AS INTRODUCTION AKSARA JAVA FOR CLASS 3 STUDENTS ELEMENTARY SCHOOL

Written Accountability

Product Design Study Program Product Design Department

Faculty of Design and Creative Arts

University of Mercu Buana Jakarta, 2019

By: Mochamad Irfangi Yulian Hidayat

ABSTRACT

Javanese Language Subjects according to the 2013 curriculum are subjects of local content which are required specifically for the Java region, including material therein is Aksara Java script. The introduction of the Aksara Java Elementary Script began to be taught to students in grade 3 in primary school. The material is delivered through books with conventional methods, many obstacles experienced by students for example from the method of learning and the difficulty of learning Aksara Java script.

To overcome this, an educational Boardgame was made as a medium for the Aksara Java script for grade 3 students of elementary schools. Hopefully this educational Boardgame can make it easier for students to recognize Aksara Java script.

Keywords : Javanese alphabet, Boardgame, Edukasi

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas karunia dan rahmatnya yang tak terhingga, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan keterbatasan yang ada dengan judul “BOARD GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN AKSARA JAWA UNTUK SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR ”. Laporan ini merupakan salah satu syarat untuk melengkapi sebagian syarat dalam mencapai gelar Sarjana Strata (S1). Dan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini tidak lepas dari dukungan baik secara moral, materil, dan lainnya dari sejumlah pihak yang sudah berbaik hati turut dalam membantu peroses pengerjaan dari tahap awal hingga tahap akhir. Untuk itu melalui kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar besarnya kepada :

1. Bapak Irwan Widodo, S.Ds, M.Ds. yang telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran.
1. Hady Soedarwanto, ST, M.Ds, ketua program studi desain produk.
2. Kedua orang tua beserta teman-teman yang sudah membantu dalam dukungan tugas akhir ini.
3. Semua orang yang terlibat dalam pembuatan tugas akhir ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, namun tidak mengurangi rasa hormat kami, penulis mengucapkan terima kasih.

Jakarta, 8 Agustus 2019

Penulis

Mochamad Irfangi Yulian Hidayat

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
LEMBAR PENGESAHAN	II
LEMBAR PERNYATAAN	III
ABSTRAK	IV
ABSTRAC	V
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR GAMBAR	X
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XIII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Judul dan Intepretasi Judul.....	2
1.3. Tujuan Perancangan	3
1.4. Permasalahan Perancangan	3
1.5. Manfaat Perancangan	3
BAB II METODE PERANCANGAN	4
2.1. ORISINALITAS.....	4
2.1.1.TepokAksara	4
2.1.2.PandaiAksaraJawa / Pandawa	5
2.1.3.Kaga	6
2.2. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK.....	7
2.3. RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI	7
2.3.1.Pengetahuan	7
2.3.2.Keterampilan	16
2.3.3.Kelengkapan Peralatan	17
2.3.4.Ketersediaan Material	18
2.4. SKEMA PROSES KERJA	21

2.4.1. Skema Proses Perancangan	21
2.4.2. Skema Proses Produksi	22
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	23
3.1. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN	23
3.1.1. Metode Pembelajaran Aksara	23
3.1.2. Pengertian Bermain	24
3.1.3. Sumber Belajar dan Alat Permainan	26
3.2. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA PRODUK RANCANGAN	28
3.2.1. Elemen Desain Perancangan	28
A. Visual	29
B. Unsur visual gambar Anak Sekolah Dasar	30
C. Tipografi	31
D. Bentuk	32
E. Pengertian Warna	34
3.3. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK SISTEM PRODUK RANCANGAN	36
3.3.1. Board Game	36
3.3.2. Perkembangan Kegiatan Bermain Anak	40
3.3.3. Usia Anak Paham Tentang Permainan Board Game	42
3.3.4. Menjelaskan Cara Bermain Board Game yang Baik	43
3.3. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK PEMBIAYAAN PRODUK RANCANGAN	46
3.5. TEMA DESAIN	47
BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	48
4.1. KONSEP DASAR	48
4.2. KONSEP UKURAN	49
4.3. KONSEP BENTUK	54
4.4. KONSEP MATERIAL	62

4.5. KONSEP WARNA	63
4.5. KONSEP MEKANIK	64
BAB V PAMERAN.....	66
5.1. DESAIN FINAL	66
5.2. KONSEP PAMERAN.....	67
5.3. RESPON PENGUNJUNG	68
BAB VI KESIMPULAN	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Permainan Tepuk Aksara.....	4
Gambar 2. Permainan Pandawa.....	5
Gambar 3. Permainan Kaga	6
Gambar 4. Aksara Carakan	12
Gambar 5. Aksara Pasangan	13
Gambar 6. Aksara Swara/Sandangan	14
Gambar 7. Aksara Wilangan.....	15
Gambar 8. Innograph R500	17
Gambar 9. HpIndigo3550	17
Gambar 10. Mesin Cutting Engraving	18
Gambar 11. Contoh Bahan MDF	18
Gambar 12. Contoh Bahan Ivory	19
Gambar 13. Contoh Bahan Stiker	19
Gambar 14. Contoh Bahan art paper atau art carton	20
Gambar 15 : Permainan Anak	27
Gambar 16. Kartu pada Sushi Go	37
Gambar 17. Board Pada catan	37
Gambar 18. Pion	38
Gambar 19. Dadu	39
Gambar 20. Token	30
Gambar 21. Rulebook	40
Gambar 22. Konsep ukuran papan boardgame	49
Gambar 23. Konsep ukuran kartu pertanyaan	50
Gambar 24. Konsep ukuran kartu aksara	50
Gambar 25. Konsep ukuran Pion	51
Gambar 26. Konsep ukuran Dadu	51
Gambar 27. Konsep ukuran Panduan Jawaban	52
Gambar 28. Konsep Ukuran Buku Panduan Permainan	52
Gambar 29. Konsep ukuran Poin/Medali/Token	53
Gambar 30. Konsep ukuran packaging boardgame	53

Gambar 31. Bentuk Papan Boardgame	54
Gambar 32. Bentuk Kartu Pertanyaan	55
Gambar 33. Bentuk Kartu Carakan	56
Gambar 34. Bentuk Kartu Pasangan	56
Gambar 35. Bentuk Kartu sandangan	57
Gambar 36. Bentuk Kartu Wilangan	57
Gambar 37. Bentuk Karakter Pion Punokawan	58
Gambar 38. Bentuk Dadu Aksara	59
Gambar 39. Bentuk Panduan Jawaban	59
Gambar 40. Bentuk Buku Panduan Permainan	60
Gambar 41. Bentuk Poin/Medali/Token	60
Gambar 42. Bentuk Packaging Boardgame	61
Gambar 43. Proses cutting	62
Gambar 44. Desain Hasil	66
Gambar 45. Display Pameran	67
Gambar 46. Pengunjung Pameran	68
Gambar 47. Komentar Pengunjung	69

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Permainan edukasi anak.....	46
--------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengesahan.....	ii
Lampiran 2. Lembar Pernyataan.....	iii