

**TUGAS AKHIR**

**CARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
PEMBENTUKAN KARAKTER PADA ANAK USIA 5-7 TAHUN**



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

Oleh :

**Muhamad Ade Ghaffar**

41916110014

Dosen Pembimbing:

**Junaidi Salam S.Ds, M.Ds**

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

**2020**

# **CARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PEMBENTUKAN KARAKTER PADA ANAK USIA 5-7 TAHUN**

Muhammad Ade Ghaffar

41916110014

## **ABSTRAK**

Dunia pendidikan yang selalu mengalami perkembangan, membuat tenaga pendidik harus lebih kreatif untuk meningkatkan minat belajar pada siswa. Di Indonesia, pendidikan non-formal di mulai dari jenjang Taman kanak-kanak/PAUD/Kindergarten pada usia 5 hingga 7 tahun, pada usia tersebut pembentukan karakter anak sangat penting untuk mendukung kehidupan anak di masa depan. Pembentukan karakter anak usia dini dapat dibentuk melalui berbagai macam kegiatan belajar maupun bermain yang bersifat interaktif, menarik serta menyenangkan. Dari permasalahan tersebut permainan dengan tema Pembentukan karakter dapat menjadi solusi untuk dapat mengajarkan kepada anak tentang karakter yang baik. Salah satunya melalui permainan kartu atau *card game*. *Card game* yang digunakan sebagai sarana pengembangan karakter anak harus sesuai dengan berberapa syarat sebagai permainan edukatif. *Card game* memiliki keunggulan untuk membuat anak-anak berinteraksi satu sama lain, melatih kemampuan berpikir dan konten pembentukan karakter dengan mengangkat aspek kreatif dan percaya diri kedalam permainan sebagai tema menjadi nilai edukatif pada permainan tersebut. Hasil dari produk *Card game* "Bermain Bersama" menunjukkan bahwa sebuah permainan yang interaktif, menyenangkan dan dirancang menarik bisa digunakan sebagai media pembentukan karakter yang cukup baik terutama bagi anak-anak.

*Kata Kunci:* *Card game*, Pembentukan karakter, Kreatif dan Percaya diri, Permainan, anak-anak

# **CARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PEMBENTUKAN KARAKTER PADA ANAK USIA 5-7 TAHUN**

Muhammad Ade Ghaffar



41916110014

## **ABSTRACT**

*The world of education that is always experiencing development, making educators must be more creative to increase student interest in learning. In Indonesia, non-formal education starts at the level of kindergarten / PAUD / Kindergarten at the age of 5 to 7 years, at that age the formation of a child's character is very important to support children's lives in the future. The formation of early childhood characters can be formed through a variety of learning and play activities that are interactive, interesting and fun. From these problems the game with the theme of character formation can be a solution to be able to teach children about good character. One of them through card games or card games. Card games that are used as a means of developing children's characters must be in accordance with a number of requirements as educational games. Card games have the advantage of making children interact with each other, practicing thinking skills and character formation content by elevating creative and confident aspects into the game as a theme being an educational value in the game. The results of the Card game product "Playing Together" show that an interactive, fun and interestingly designed game can be used as a medium for character formation that is good enough, especially for children.*

**Keywords:** *Card game, Character building, Creative and Confident, Games, children*

# LEMBAR PERNYATAAN

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

Semester : 8

Tahun Akademik : 2019/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Ade Ghaffar  
Nomor Induk Mahasiswa : 41916110014  
Program Studi : Desain Produk  
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
Judul Tugas Akhir : "CARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
PEMBENTUKAN KARAKTER PADA ANAK USIA  
5-7 TAHUN"

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, 10 Agustus 2020

Yang memberikan pernyataan,



(Muhammad Ade Ghaffar)

# LEMBAR PENGESAHAN

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

Semester: 8

Tahun akademik: 2019/2020

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

Judul Tugas Akhir : "CARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
PEMBENTUKAN KARAKTER PADA ANAK USIA 5-7 TAHUN"

Disusun Oleh :

Nama : Muhammad Ade Ghaffar  
NIM : 41916110014  
Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 30 Juli 2020

Pembimbing,



**Junaidi Salam S.Ds, M.Ds**

Jakarta, 10 Agustus 2020

Mengetahui,  
Koordinator Tugas Akhir



**Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.**

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Desain



**Hady Soedarwanto, ST., M.Ds**

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir. Shalawat serta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Penulisan perancangan yang berjudul “**CARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PEMBENTUKAN KARAKTER PADA ANAK USIA 5-7 TAHUN**” sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar sarjana (S1) pada Program Studi Desain Produk, Universitas Mercu Buana Jakarta.

Dalam penyusunan Perancangan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan, nasihat, saran dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan anugerah dan rahmat-Nya kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan maksimal, serta kepada Nabi besar Muhammad SAW.
2. (Alm) Bapak Widjajanto Eko Prajitno dan Ibu Dian Trisazianti serta kakakku Siti Rahmatika Widyaningsih beserta keluarga, Muhammad Widi Prastomo Beserta keluarga dan Muhammad Dimas jatmiko beserta keluarga yang selalu memberikan semangat dan doa, serta dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Ibu Dr. Ariani Kusumo Wardhani, S.Ds., M.Ds.C.S, selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
4. Bapak Hady Soedarwanto, S.T., M.Ds. selaku ketua Program Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
5. Bapak Junaidi Salam, S.Ds., M.Ds, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan yang bermanfaat bagi penulis dalam menyelesaikan Rancangan Tugas Akhir ini.

6. Chairunnisa Putri Anindita yang telah membantu merealisasikan konsep visual pada Perancangan Tugas Akhir ini.
7. Safira Putri Widiani yang selalu memberikan dukungan dan motivasi dalam menyelesaikan Perancangan Tugas Akhir ini.
8. Muhammad Ardiansyah, Risqa Sari Yulia, Dessydera Natalia, Yusuf Iskandar, Michael Carol, Rafi Hidayat, Ika Nuning kumalasari, Annisa Yuniar Denarwati, Farisna Tiawan, Muhammad Wibisono dan Retno Ajeng Octavia dan Nabila Putri Afyani sebagai Sahabat penulis.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Penulis sangat berharap laporan Tugas Akhir ini dapat membantu pembaca lain serta berguna untuk membangun pengetahuan dan peningkatan ilmu pengetahuan kita semua. Saran dan kritik yang membangun akan di terima dengan senang hati.

Jakarta, 24 Juli 2020

Penulis

Muhammad Ade Ghaffar

# DAFTAR ISI

## Table of Contents

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. JUDUL DAN INTERPRETASI JUDUL.....	2
1.2.1. Judul.....	2
1.2.2. Interpretasi judul.....	2
1.3. TUJUAN PERANCANGAN.....	2
1.4. PERMASALAHAN PERANCANGAN.....	3
1.5. MANFAAT PERANCANGAN.....	3
<b>BAB II</b> .....	<b>4</b>
<b>METODE PERANCANGAN</b> .....	<b>4</b>
2.1. ORISINALITAS.....	4
2.1.1. <i>Card game Aquatico</i> .....	4
2.1.2. <i>Flash card Buah</i> .....	5
2.1.3. <i>The Cat In the Hat</i> .....	6
2.2. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK.....	7
2.2.1. Target Primer.....	7
2.2.2. Target Sekunder.....	8
2.3. SKEMA PRODUKSI.....	8
2.3.1. Skema Proses Perancangan.....	8
<b>BAB III</b> .....	<b>11</b>



<b>DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....</b>	<b>11</b>
3.1. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI RANCANGAN.....	11
3.1.1. Target Pengguna.....	11
3.1.2. Faktor Pembentukan Karakter.....	12
3.1.3. Ketertarikan anak pada permainan.....	14
3.1.4. Konsep Edukasi Pembentukan karakter pada <i>Card game</i> .....	15
3.2. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK ESTETIKA RANCANGAN.....	20
3.2.1. Ilustrasi.....	20
3.2.2. Karakter.....	24
3.2.3. Warna.....	26
3.2.4. Tipografi.....	30
3.2.4. Desain Visual <i>Card game</i> .....	31
3.3. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK SISTEM RANCANGAN.....	35
3.3.1. Sistem Permainan <i>Card game</i> .....	35
3.3.2. Data dan Analisa Material pada desain.....	43
3.3.3. Data dan Analisa Bentuk Ukuran.....	46
3.4. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK PEMBIAYAAN RANCANGAN.....	51
<b>BAB IV.....</b>	<b>53</b>
<b>KONSEP PERANCANGAN.....</b>	<b>53</b>
4.1. KONSEP DASAR.....	53
4.2. KONSEP UKURAN.....	54
4.3. KONSEP VISUAL.....	59
4.4. KONSEP MATERIAL.....	72
4.5. KONSEP MEKANIK.....	73
4.6. LOGO.....	78
<b>BAB V.....</b>	<b>81</b>
<b>DESAIN FINAL DAN KEGIATAN PAMERAN.....</b>	<b>81</b>
5.1. DESAIN FINAL.....	81
5.2. KONSEP PAMERAN.....	86
5.3. RESPON PENGUNJUNG.....	89
5.4. PASCA SIDANG.....	95

<b>BAB VI.....</b>	<b>96</b>
<b>KESIMPULAN .....</b>	<b>96</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>97</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>99</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Mekanisme Permainan pada kartu .....	36
Tabel 3.2. Tabel harga Produksi .....	51
Tabel 5.1. Tabel Komentor dan Saran .....	94

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Aquatico <i>Card game</i> .....	4
Gambar 2.2. Flash Card Pengenalan Buah .....	5
Gambar 2.3. The Cat In the Hat .....	6
Gambar 3.1. Sketsa Telapak Tangan .....	12
Gambar 3.2. Analisa Konsep Percaya Diri .....	18
Gambar 3.3. Analisa Konsep Kreatif .....	18
Gambar 3.4. Analisa konsep percaya diri dan kreatif.....	20
Gambar 3.5. Gaya gambar kartun .....	21
Gambar 3.6. Gaya gambar Realis .....	22
Gambar 3.7. Gaya gambar Ekspresif .....	22
Gambar 3.8. Gaya gambar Surealistik.....	23
Gambar 3.9. Sketsa Ilustrasi Kartun .....	23
Gambar 3.10. Ilustrasi Karakter Pertama .....	25
Gambar 3.11. Ilustrasi Karakter Kedua.....	25
Gambar 3.12. Ilustrasi Karakter final .....	26
Gambar 3.13. Warna Primer .....	27
Gambar 3.14. Warna Sekunder .....	27
Gambar 3.15. Warna hangat dan warna dingin .....	28
Gambar 3.16. Analisa warna pada ilustrasi .....	29
Gambar 3.17. Font Alternatif .....	30
Gambar 3.18. Desain visual kartu versi awal .....	31
Gambar 3.19. Desain visual kartu versi kedua .....	32
Gambar 3.20. Alternatif desain pada <i>Activity Card</i> .....	33
Gambar 3.21. Alternatif pada desain <i>Mystery Card</i> .....	33
Gambar 3.22. Alternatif pada desain <i>Reward Card</i> .....	34
Gambar 3.23. Alternatif pada desain <i>Skip Card</i> .....	34
Gambar 3.24. Gambar cara bermain .....	41
Gambar 3.25. Gambar cara bermain .....	43
Gambar 3.26. Material Art carton .....	44
Gambar 3.27. Material Art paper .....	45

Gambar 3.28. Material Greyboard .....	46
Gambar 3.29. Sudut <i>Rounded</i> .....	47
Gambar 3.30. Ukuran pada <i>Activity Card</i> .....	48
Gambar 3.31. Ukuran pada <i>Reward Card</i> .....	48
Gambar 3.32. Ukuran awal <i>Rulebook</i> .....	49
Gambar 3.33. Ukuran versi awal <i>Packaging</i> .....	50
Gambar 3.34. Ukuran versi kedua <i>Packaging</i> .....	50
Gambar 4.1. Final ukuran <i>Activity Card</i> .....	55
Gambar 4.2. Final ukuran <i>Skip Card</i> .....	55
Gambar 4.3. Final ukuran <i>Mystery Card</i> .....	55
Gambar 4.4. Final ukuran <i>Reward Card</i> .....	56
Gambar 4.5. Final ukuran <i>Closed Book</i> pada <i>Rulebook</i> .....	57
Gambar 4.6. Final ukuran <i>Open book</i> pada <i>Rulebook</i> .....	57
Gambar 4.7. Final ukuran <i>Top View</i> dan <i>Side View Inner Packaging</i> .....	58
Gambar 4.8. Final ukuran <i>Top View</i> dan <i>Side View Outer Packaging</i> .....	58
Gambar 4.9. Final ukuran template visual <i>Packaging</i> .....	59
Gambar 4.10. Visual pada <i>Activity Card</i> .....	60
Gambar 4.11. Visual “Ayo menggambar benda disekelilingmu” .....	61
Gambar 4.12. Visual “Mari menggambar buah-buahan” .....	62
Gambar 4.13. Visual “Yuk, menggambar dengan tema keluarga” .....	62
Gambar 4.14. Visual “Ayo menggambar tema binatang” .....	63
Gambar 4.15. Visual “Ayo nyanyikan lagu bertema binatang” .....	63
Gambar 4.16. Visual “Mari menyanyikan lagu wajib Nasional” .....	64
Gambar 4.17. Visual “Yuk, bernyanyi lagu bertema transportasi” .....	64
Gambar 4.18. Visual “Ayo menyanyikan lagu bertema keluarga” .....	65
Gambar 4.19. Visual “Mari menirukan gerakan binatang” .....	66
Gambar 4.20. Visual “Yuk, perankan profesi yang kamu inginkan” .....	66
Gambar 4.21. Visual “Ayo membuat gerakan robot” .....	67
Gambar 4.22. Final visual <i>Skip Card</i> .....	67
Gambar 4.23. Final visual <i>Reward Card</i> .....	68
Gambar 4.24. Final visual <i>Mystery Card</i> .....	69
Gambar 4.25. Final visual <i>Rulebook</i> .....	70

Gambar 4.26. Visual template <i>Packaging</i> bagian bawah .....	71
Gambar 4.27. Visual Template <i>Packaging</i> bagian luar .....	72
Gambar 4.28. Tahapan bermain .....	75
Gambar 4.29. Tahapan bermain .....	76
Gambar 4.30. Tahapan bermain .....	76
Gambar 4.31. Tahapan bermain .....	77
Gambar 4.32. Tahapan bermain .....	77
Gambar 4.33. Tahapan bermain .....	78
Gambar 4.34. Konsep logo “Bermain Bersama” .....	78
Gambar 4.35. Konsep Final logo “Bermain Bersama” .....	79
Gambar 5.1. Gambar Teknik Kartu .....	81
Gambar 5.2. Gambar Teknik <i>Packaging</i> .....	82
Gambar 5.3. Gambar Teknik <i>Rulebook</i> .....	82
Gambar 5.4. Gambar 3D <i>Activity Card</i> .....	83
Gambar 5.5. Gambar 3D <i>Mystery Card</i> .....	84
Gambar 5.6. Gambar 3D <i>Skip Card</i> .....	84
Gambar 5.7. Gambar 3D <i>Reward Card</i> .....	85
Gambar 5.8. Gambar 3D <i>Rulebook</i> .....	85
Gambar 5.9. Gambar 3D <i>Packaging</i> .....	86
Gambar 5.10. Website Galeri FDSK .....	88
Gambar 5.11. Poster pada Pameran .....	89

## DAFTAR LAMPIRAN

Gambar Lampiran 1 .....	99
Gambar Lampiran 2.....	100
Gambar Lampiran 3 .....	101