

TUGAS AKHIR

**Permainan Board game finansial " Benih & Susu" untuk anak - anak
berumur 10-17 tahun**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh :

ANDREW

NIM 41917110039

Jurusan Desain Produk

Dosen Pembimbing:

Ir. Edy Muladi, M. Si.

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
JAKARTA 2021**

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

Semester :

Tahun Akademik : 2020/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Andrew
NIM : 41917110039
Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

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, ...27 Juli 2021.....
Yang memberikan pernyataan,




UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Andrew



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



Semester : Genap

Tahun Akademik : 2020/2021

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 : **Permainan *Board Game* Finansial "Benih & Susu" Untuk Anak – Anak Berumur 10-17 Tahun**

Disusun Oleh

Nama : **ANDREW**
NIM : **41917110039**
Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal **14 Juli 2021**.

Jakarta, 13 Agustus 2021

Menyetujui

Pembimbing,

Koordinator Tugas Akhir

Edy Muladi, Ir. M.Si

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Produk

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Ali Ramadhan, S.Sn., M.Ds



Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds, CS

Financial Board Game “Seed & Milk” for children with 10 – 17 years age

Andrew
41917110039

ABSTRACT

Board game is a game that can function as an educational tool that beneficial for children, because there is a real interaction from a real life simulation that convey the message from the board game itself. Nowadays, the needs to have a good financial education is very crucial, so that people won't get trapped in a fraud investment scheme with a high return of investment in a short amount of time. It is better to give a financial education to people since their young age, in the age of 10 – 17 years, where their brain cognitive function is in a high development stage and it is an excellent time to form a mindset that can bring benefits in their adulthood. A financial education that is given in a form of board game is a very highly effective way to learn because it can be shared in a form of playing interactively. In the end, hopefully the financial education given from a board game can contribute for a real preparation when facing the financial situation that will come in their adulthood later.

Keyword : *Board game, Financial, education , Financial management*



Permainan Board game finansial " Benih & Susu" untuk anak - anak berumur 10-17 tahun

Andrew
41917110039

ABSTRAK

Board game adalah permainan yang dapat berfungsi sebagai media edukasi yang baik untuk anak-anak, dikarenakan adanya interaksi yang nyata dari simulasi kehidupan nyata yang menjadi pesan dari permainan board game tersebut. Dewasa ini, kebutuhan untuk bisa mendapatkan edukasi yang baik mengenai pengelolaan keuangan sudah menjadi hal yang menjadi keharusan agar tidak banyak orang yang terjebak ke dalam penipuan dengan skema investasi berimbal balik tinggi. Pemberian edukasi mengenai finansial ada baiknya bila diberikan semenjak usia dini, yaitu di usia anak-anak berumur 10-17 tahun, karena pada usia inilah masa dimana mereka menyerap pelajaran dengan cara bermain dimana perkembangan kognitif serta otak sedang mengalami fase yang terus berkembang dan merupakan masa yang tepat untuk pembentukan pola pikir seseorang yang dapat dibawa hingga dewasa nanti. Pemberian edukasi finansial melalui board game merupakan langkah yang sangat efektif karena dengan media board game, maka pengajaran edukasi finansial yang didapat bisa lebih diterima oleh anak -anak berumur 10-17 tahun dengan cara bermain secara interaktif. Pada akhirnya, diharapkan pembekalan pengajaran edukasi yang sudah diterima dapat berkontribusi sebagai bekal untuk menghadapi situasi finansial di saat mereka dewasa nanti.

Kata Kunci: *Board game, Edukasi Finansial, Mengelola keuangan*



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya penyusunan laporan perancangan untuk tugas akhir dengan tema " Permainan Board game finansial " Benih & Susu" untuk anak - anak berumur 10-17 tahun". Board game finansial “Benih & Susu” sendiri diharapkan dapat memberikan kontribusi terutama kepada masyarakat Indonesia pada umumnya,terutama dimulai dari pemberian edukasi finansial kepada anak-anak berumur 10-17 tahun dengan cara yang menyenangkan dan tidak mudah dilupakan.

Rasa terima kasih yang mendalam saya ucapkan kepada Pak Ir. Edy Muladi, M. Si. atas kesediaannya untuk selalu memberikan bimbingan sampai pada tahap akhir dan Pak Hady Soedarwanto, ST., M.Ds koordinator tugas akhir yang memberikan pengarahan kepada kami para mahasiswa sampai pada akhirnya.

Jakarta, 26 Juli 2021,

Andrew

41917110039



DAFTAR ISI

COVER DALAM	1
HALAMAN PERNYATAAN	2
HALAMAN PENGESAHAN	3
ABSTRACT	4
ABSTRAK	5
KATA PENGANTAR	6
DAFTAR ISI	7
DAFTAR GAMBAR	8
DAFTAR LAMPIRAN	8
I. PENDAHULUAN	9
1.1. Latar Belakang Perancangan	9
1.2. Judul dan Interpretasi Judul	11
1.3. Tujuan Perancangan	11
1.4. Permasalahan Perancangan	11
1.5. Manfaat Perancangan	11
II. METODE PERANCANGAN	12
2.1. Originalitas	12
2.2. Kelompok Pengguna Produk	13
2.3. Relevansi dan Konsekuensi Studi	13
2.4. Skema Proses Kerja	14
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	15
3.1. Data Dan Analisa Yang Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan	15
3.2. Data Dan Analisa Yang Berkaitan Dengan Estetika Fungsi Produk Rancangan.	18
3.3. Data Dan Analisa Yang Berkaitan Dengan Sistem Produk Rancangan	23
3.4. Data Dan Analisa Yang Berkaitan Dengan Aspek Pembiayaan Produk Rancangan	26
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	28
4.1. Konsep Dasar	29
4.2. Konsep Ukuran	30
4.3. Konsep Bentuk	31
4.4. Konsep Material	31
4.4. Konsep Warna	31
4.5. Konsep Mekanik	32
V. DESAIN FINAL DAN PAMERAN	33
5.1. Desain Final	35
5.2. Konsep Pameran	36
5.3. Respon Pengunjung	37
VI. KESIMPULAN	38
DAFTAR PUSTAKA	39
LAMPIRAN	40

Daftar Gambar

1. Gambar Tabel studi karya sejenis	12
2. Skema proses perancangan	14
3. Skema proses produksi	14
4. Spesifikasi perancangan board game	17
5. Prinsip Desain	19
6. Desain karakter anak lelaki & anak perempuan	20
7. Analisa material	21
8. Stik warna	23
9. Keterangan Petak	24
10. Strategi permainan	29
11. Konsep ukuran dan bentuk	30
12. Konsep warna	31
13. Spesifikasi ukuran board game	33-34
14. Desain final	35-36
15. Respon pengunjung	37

Daftar Lampiran

1. Lembaran asistensi	41
2. Proses perancangan system pada board game	42

UNIVERSITAS
MERCU BUANA