

TUGAS AKHIR
Permainan Papan “Si Kancil yang Jujur”
Sebagai Sarana Penanaman Nilai Kejujuran
pada Anak Usia 8-10 Tahun



Diajukan guna melengkapi sebagai syarat
dalam mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Disusun Oleh:

Nama : Syahda Syifa Amina
Nim : 41920010017
Program Studi : Desain Produk
Pembimbing : Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds. M.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2024

	<p>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	
---	--	---

Semester : 8

Tahun Akademik : 2023/ 2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Syahda Syifa Amina
 Nomor Induk Mahasiswa : 41920010017
 Program Studi : Desain Produk
 Fakultas : Desain dan Seni Kreatif
 Judul Tugas Akhir : Permainan Papan “Si Kancil yang Jujur” Sebagai Sarana Penanaman Nilai Kejujuran pada Anak Usia 8-10 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, 6 Agustus 2024

Yang memberikan pernyataan,



SYAHDA SYIFA AMINA

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

Semester : Genap

Tahun Akademik: 2023/2024

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 PAPAN “SI KANCIL YANG JUJUR”
SEBAGAI SARANA PENANAMAN NILAI KEJUJURAN
PADA ANAK USIA 8-10 TAHUN

Disusun Oleh :

Nama : Syahda Syifa Amina

NIM : 41920010017

Jurusan/Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal **23 Juli 2024**.

Dosen Pembimbing

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn

Jakarta, 06 Agustus 2024

Mengetahui
Koordinator Tugas Akhir

Mengetahui
Ketua Program Studi Desain Produk


Vania Aqmarani Sulaiman, S.DS., M.DS


Jupaidi Salam, S.Ds., M.Ds

**Permainan Papan “Si Kancil yang Jujur”
Sebagai Sarana Penanaman Nilai Kejujuran
pada Anak Usia 8-10 Tahun**

Syahda Syifa Amina

41920010017

ABSTRAK

Kejujuran pada anak mencakup proses di mana anak-anak belajar dan mengembangkan pemahaman tentang nilai kejujuran melalui pengalaman, interaksi sosial, dan lingkungan. Seiring bertambahnya usia, anak akan mempelajari tentang kebohongan, baik untuk melindungi diri, atau untuk hal yang negatif. Perancangan produk permainan bertujuan untuk memberikan edukasi kejujuran pada anak agar tumbuh kembang karakternya bertambah baik. Metode yang digunakan menggunakan media permainan papan yang cocok untuk memfasilitasi pembelajaran anak, tanpa membutuhkan gadget dan kesulitan saat menggunakannya sehingga menjadi wadah interaksi antar anak dalam mempelajari tentang kejujuran. Manfaat perancangan permainan papan adalah menambah wawasan dan menanamkan nilai-nilai kejujuran pada anak tentang pendidikan karakter agar senantiasa berperilaku jujur terhadap sesama.

Kata Kunci: Permainan Papan Edukasi, Penanaman Nilai Kejujuran,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Board Game “Si Kancil yang Jujur”
As a means of instilling the value of honesty
in Children Aged 8-10 Years

Syahda Syifa Amina

41920010017

ABSTRACT

Honesty in children includes the process in which children learn and develop an understanding of the value of honesty through experience, social interactions and the environment. As they get older, children will learn about lying, either to protect themselves, or for negative reasons. The design of game products aims to provide honesty education to children so that their character growth and development improves. The method used uses board game media which is suitable to facilitate children's learning, without the need for gadgets and difficulties when using them so that it becomes a forum for interaction between children in learning about honesty. The benefit of designing board games is to increase insight and instill honesty values in children regarding character education so that they always behave honestly towards others.

Keywords: Educational Board Games, Instilling the Value of Honesty,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT. Karena dengan rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Permainan Papan “Si Kancil yang Jujur” Sebagai Sarana Penanaman Nilai Kejujuran pada Anak Usia 8-10 Tahun

Skripsi ini dibuat dan diajukan untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar S.Ds pada Fakultas Desain dan Seni Kreatif di Desain Produk. Tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah untuk memberikan pengetahuan kepada pembaca mengenai media permainan yang dapat digunakan sebagai media edukasi kejujuran anak.

Selama perancangan tugas akhir ini, penulis banyak menerima bantuan dan dukungan sehingga dapat menyelesaikan perancangan tugas akhir. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT. Karena berkat dan rahmatNya perancangan tugas akhir dapat terselesaikan.
2. Orang tua, keluarga, serta sanak saudara yang memberikan bantuan materi, moral, dan doa.
3. Bapak Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn, selaku dosen pembimbing saya yang telah sabar meluangkan waktu, tenaga, perhatian, dan pikiran hingga perancangan ini selesai.
4. Nurlela, S.Sn, M.Sn, dan Dena Anggita, S.Ds, M,Ds, selaku penguji.
5. Teman-teman grup Bolu (Valir, Dodot, Lono, Huseng, dan Udin) yang telah mendukung saya secara psikologis.
6. Teman-teman grup teater (Alip, Mela, Amer, dan Janah) selaku teman senang dan sedih ketika di terpa masalah.
7. Mbak Jihan dan Tata selaku teman rumah saya dari kecil.

8. Fajar Sofyan selaku partner jajan dan berkeluh kesah saya di kehidupan.

9. Dan seluruh teman yang tidak dapat saya tuliskan satu-persatu.

Perancang menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan, maka dari itu kritik dan saran sangat terbuka bagi perbaikan-perbaikan rancangan selanjutnya. Perancang berharap tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak yang memerlukan.

Tangerang, 31 Juli 2024



Syahda Syifa Amina



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Perancangan.....	1
1.2. Judul Dan Interpretasi Judu.....	4
1.3. Permasalahan Perancangan.....	4
1.4. Tujuan Perancangan.....	5
1.5. Manfaat Perancangan.....	5
BAB II METODE PERANCANGAN.....	6
2.1. Orisinalitas.....	6
2.2. Target Pengguna Kelompok Produk.....	39
2.2.1 Target Pengguna.....	39
2.2.2 Target Pembeli.....	40
2.3. Skema Proses Kerja.....	41
2.3.1 Skema Proses Perancangan.....	41
2.3.2 Skema Proses Produksi.....	43
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	45

3.1. Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan	45
3.1.1 Data Dan Analisa Perkembangan Anak Usia 8-10 Tahun Terhadap Nilai-Nilai Kejujuran	45
3.1.2 Data Dan Analisa Perkembangan Anak Usia 8-10 Tahun Terhadap Nilai-Nilai Kejujuran	48
3.1.3 Data Dan Analisa Terhadap Aspek Fun (Menyenangkan) Pada Anak Usia 8-10 Tahun	48
3.2. Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Estetika Produk Rancangan	49
3.2.1. Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Warna Yang Menarik Bagi Anak Usia 8-10 Tahun	49
3.2.2. Data Dan Analisa Gaya Desain Yang Di Minati Anak Usia 8-10 Tahun	51
3.2.3. Data Dan Analisa Gaya Desain Yang Di Minati Anak Usia 8-10 Tahun	52
3.3. Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Dan Material Sistem Produk Rancangan	56
3.3.1 Data Dan Analisa Rules Permainan Yang Dapat Membangun Nilai-Nilai Kejujuran Pada Anak Usia 8-10 Tahun	56
3.4. Data Dan Analisa Rules Permainan Yang Dapat Membangun Nilai-Nilai Kejujuran Pada Anak Usia 8-10 Tahun	61
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	65
4.1. Konsep Dasar	65
4.1.1 Komponen Permainan	65
4.1.2 Aturan Permainan	65

4.1.3 Cara Bermain.....	66
4.1.4 Akhir Permainan.....	67
4.2. Konsep Ukuran.....	67
4.3. Konsep Bentuk.....	68
4.4. Konsep Material	69
4.5. Konsep Warna.....	70
4.6. Konsep Aspek Fun.....	73
BAB V DESAIN FINAL DAN PAMERAN.....	75
5.1. Desain Final	75
5.2. Konsep Pameran	76
5.3. Respon Pengunjung.....	76
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	78
6.1. Kesimpulan.....	78
6.2. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN.....	80



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Skema Proses Perancangan.....	41
Gambar 2.2. Skema Proses Produksi.....	43
Gambar 3.1. Diagram garis kebohongan anak.....	47
Gambar 3.2. Sketsa kasar bentuk papan permainan.....	57
Gambar 3.3. Sketsa kasar komponen permainan.....	58
Gambar 3.4. Play testing permainan Si Kancil yang Jujur.....	61
Gambar 4.1. Bentuk dan Karakter Visual Hewan.....	69
Gambar 5.1. Desain final permainan Si Kancil yang Jujur.....	75
Gambar 5.2. Desain final komponen permainan Si Kancil yang Jujur...	75
Gambar 5.3. Konsep pameran menggunakan tema hutan.....	76

