

TUGAS AKHIR

**PERMAINAN INTERAKTIF (FAMILY TREASURE)  
UNTUK MENIMALISIR POLA ASUH OTORITER  
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

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



Oleh:

**ALIF ALFIYATUZZAHRA**

NIM 41920010038

UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

Dosen Pembimbing :

Nurlela, S.Sn., M.Ds

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

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

Semester : 8

Tahun Akademik : 2023/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Alif Alfiyatuzzahra**  
 Nomor Induk Mahasiswa : **41920010038**  
 Program Studi : **Desain Produk**  
 Fakultas : **Fakultas Desain dan Seni Kreatif**  
 Tugas Akhir : **PERMAINAN INTERAKTIF (FAMILY TREASURE) UNTUK MENIMALISIR POLA ASUH OTORITER PADA ANAK USIA 5-6 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, 30 Juli 2024

Yang memberikan pernyataan,



**(Alif Alfiyatuzzahra)**

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

Semester : 8

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 INTERAKTIF (FAMILY TREASURE) UNTUK MENIMALISIR POLA ASUH OTORITER PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Disusun Oleh : Alif Alfiyatuazzahra

Nama : Alif Alfiyatuazzahra

NIM : 41920010038

Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal **22 Juli 2024**.

Pembimbing,

UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

  
**Nurlela, S.Sn., M.Ds**

Jakarta, 29 Juli 2024

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



**Vania Aqmarani Sulaiman, S.Ds., M.Ds.**

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain

  


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

**PERMAINAN INTERAKTIF (FAMILY TREASURE) UNTUK  
MENIMALISIR POLA ASUH OTORITER PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Alif Alfiyatuzzahra

41920010038

**ABSTRACT**

This research develops educational games to address authoritarian parenting among young parents in Indonesia, who often marry at the age of 19-24 without adequate parenting preparation. Authoritarian parenting, characterized by strict rules and harsh emotional responses, has a negative impact on children's emotional development, communication and confidence.

The games are designed to be both entertaining and educational, helping parents learn to interact with their children in a more positive and democratic way, especially at the age of 5-6 years. The game avoids excessive competition and emphasizes collaboration and communication, allowing children to develop important social and emotional skills. It is hoped that the game can reduce authoritarian parenting and improve the relationship and communication between parents and children.

Keyword : Authoritarian parenting, Educational play, Democratic

# **PERMAINAN INTERAKTIF (FAMILY TREASURE) UNTUK MENIMALISIR POLA ASUH OTORITER PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Alif Alfiyatuzzahra

41920010038

## **ABSTRAK**

Penelitian ini mengembangkan permainan edukatif untuk mengatasi pola asuh otoriter di kalangan orang tua muda di Indonesia, yang sering kali menikah pada usia 19-24 tahun tanpa persiapan pengasuhan anak yang memadai. Pola asuh otoriter, yang ditandai dengan aturan ketat dan respons emosional yang keras, berdampak negatif pada perkembangan emosi, komunikasi, dan kepercayaan diri anak.

Permainan yang dirancang bertujuan untuk menghibur sekaligus mendidik, membantu orang tua belajar berinteraksi dengan anak secara lebih positif dan demokratis, terutama pada usia 5-6 tahun. Permainan ini menghindari kompetisi berlebihan dan menekankan kolaborasi serta komunikasi, sehingga anak-anak dapat mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting. Diharapkan, permainan ini dapat mengurangi pola asuh otoriter dan meningkatkan hubungan serta komunikasi antara orang tua dan anak.

Kata Kunci : Pola asuh otoriter, Permainan edukatif, Demokratis

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga laporan Tugas Akhir berjudul “PERMAINAN INTERAKTIF (FAMILY TREASURE) UNTUK MEMINIMALISIR POLA ASUH OTORITER PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN” dapat diselesaikan tepat waktu sebagai syarat kelulusan program studi Desain Produk di Universitas Mercu Buana Jakarta. Saya menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, laporan ini tidak akan selesai tepat waktu. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, antara lain :

1. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa, semangat dan support.
2. Bapak Prof.Dr.Ir. Andi Adriansyah,M.Eng selaku Rektor Universitas Mercu Buana
3. Bapak Dr.Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif.
4. Ibu Nurlela, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing.
5. Ibu Vania Aqmarani Sulaiman, S.Ds.,M.Ds. selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif. Universitas Mercu Buana.
6. Kepada seluruh Dosen Program Studi Desain Produk Universitas Mercu Buana.
7. Kepada teman-teman dan semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dari awal hingga akhir.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca sangat diterima. Akhir kata, terima kasih kepada semua pembaca, semoga laporan ini bermanfaat dan penulis berharap dapat menjadi lebih baik di masa depan.

Jakarta, Januari 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

COVER DALAM .....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Perancangan.....	1
1.2 Judul Dan Inteprestasi Judul .....	2
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Permasalahan Perancangan .....	3
1.5 Manfaat Pernacangan.....	3
BAB II METODE PERANCANGAN.....	5
2.1 ORSINALITAS.....	5
2.2 KELOMPOK PENGGUNA PRODUK .....	22
2.3 SKEMA PROSES KERJA.....	23
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	26
3.1 Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan ....	26
3.2 Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Estetika Produk Rancangan.....	59
3.3 Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Sistem Produk Rancangan ....	64
3.4 Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Pembiayaan Produk Perancangan.....	67
BAB IV KONSEP PERANCANGAN .....	70

4.1 Konsep Dasar .....	70
4.2 Konsep Ukuran.....	71
4.3 Konsep Bentuk .....	74
4.4 Konsep Material .....	78
4.5 Konsep Warna .....	82
4.6 Konsep Aspek Fun .....	84
<b>BAB V DESAIN FINAL DAN KEGIATAN PAMERAN .....</b>	<b>86</b>
5.1 Desain Final.....	86
5.2 Konsep Pameran.....	90
5.3 Respon Pengunjung.....	94
<b>BAB VI KESIMPULAN .....</b>	<b>95</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>96</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>98</b>





## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Deskripsi Orsinalitas Beat The Parents .....	5
Tabel 2. 2 Deskripsi Orsinalitas Blokus Junior .....	8
Tabel 2. 3 Deskripsi Orsinalitas Catan : Junior .....	12
Tabel 2. 4 Deskripsi Super Rhino.....	15
Tabel 2. 5 Deskripsi Orsinalitas Hot Owl Hoot.....	18
Tabel 3. 1 Perbandingan Pola Asuh Otoriter dan Pola Asuh Demokratis .....	26
Tabel 3. 2 Penggunaan Kalimat Pola Asuh Demokratis.....	29
Tabel 3. 3 Perkembangan Kognitif Anak Usia 5 - 6 Tahun .....	35
Tabel 3. 4 Perkembangan Motorik Anak Usia 5 - 6 Tahun.....	38
Tabel 3. 5 Perkembangan Bahasa Anak Usia 5 - 6 Tahun .....	41
Tabel 3. 6 Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia 5 - 6 Tahun .....	45
Tabel 3. 7 Kesimpulan Perkembangan Anak Usia 5 - 6 Tahun.....	50
Tabel 3. 8 Dampak Negatif Perkembangan Anak Dari Pola Asuh Otoriter .....	52
Tabel 3. 9 Macam Macam Bonding Orang Tua dan Anak.....	56
Tabel 3. 10 Ukuran Tangan Pria 25 - 30 Tahun .....	66
Tabel 3. 11 Ukuran Tangan Wanita 25 - 30 Tahun .....	66
Tabel 3. 12 Ukuran Tangan Anak Usia 5 - 6 Tahun.....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Beat The Parents .....	5
Gambar 2. 2 Komponen Beat The Parents .....	5
Gambar 2. 3 Blokus Junior .....	8
Gambar 2. 4 Papan Permainan Blokus Junior .....	9
Gambar 2. 5 Komponen Permainan Blokus Junior .....	9
Gambar 2. 6 Cara Bermain Blokus Junior.....	9
Gambar 2. 7 Komponen Balok Blokus Junior.....	9
Gambar 2. 8 Catan : Junior .....	12
Gambar 2. 9 Papan Permainan Catan : Junior .....	12
Gambar 2. 10 Suasana Permainan Catan : Junior.....	13
Gambar 2. 11Rhino Hero.....	15
Gambar 2. 12 Cover Permainan Rhino Hero.....	16
<i>Gambar 2. 13 Suasana Permainan Rhino Hero.....</i>	16
Gambar 2. 14 Hot Owl Hoot.....	18
Gambar 2. 15 Papan Permainan Hot Owl Hoot.....	18
Gambar 2. 16 Suasana Permainan Hot Owl Hoot .....	19
Gambar 2. 17 Skema Proses Perancangan.....	23
Gambar 2. 18 Skema Proses Produksi .....	24
Gambar 3. 1 Mimik Wajah yang Ramah dan Penuh Pengertian .....	31
Gambar 3. 2 Gestur Tubuh Yang Mengundang.....	31
Gambar 3. 3 Permainan dengan Tema Alam dan Binatang.....	59
Gambar 3. 4 Permainan dengan Tema Superhero atau Pahlawan .....	59
Gambar 3. 5 Permainan dengan Tema Fantas dan Dongeng.....	60
Gambar 3. 6 Permainan dengan Tema Rumah Rumahan .....	60
Gambar 3. 7 Warna Cerah dan Energik.....	61
Gambar 3. 8 Warna Menenangkan dan Sejuk .....	62
Gambar 3. 9 Warna Pastel .....	62
Gambar 3. 10 Karakter yang Menarik Untuk Anak Usia 5 - 6 Tahun.....	63
Gambar 3. 11 Ilustrasi Dinding dengan 8 cm.....	65
Gambar 3. 12 Ukuran Tangan .....	65
Gambar 3. 13 Ukuran Permainan Rumah Rumahan.....	67

Gambar 3. 14 Sistem Tangan Karakter.....	67
Gambar 3. 15 Contoh Pengembangan Produk Per-Edisi.....	69
Gambar 4. 1 Ukuran Permainan Rumah-Rumahan'.....	72
Gambar 4. 2 Ukuran Karakter.....	73
Gambar 4. 3 Ukuran Kartu .....	73
Gambar 4. 4 Konsep Bentuk Rumah Rumahan.....	74
Gambar 4. 5 Konsep Karakter .....	75
Gambar 4. 6 konsep Kartu .....	75
Gambar 4. 7 Konsep Koin .....	76
Gambar 4. 8 Konsep Pagar .....	76
Gambar 4. 9 Konsep Kebun dan Kolam.....	77
Gambar 4. 10 Cover Kemasan.....	77
Gambar 4. 11 Judul Font.....	77
Gambar 4. 12 Font Sub Judul .....	78
Gambar 4. 13 Font Dasar.....	78
Gambar 4. 14 Font Tulisan Umur.....	78
Gambar 4. 15 Konsep Warna.....	83
Gambar 4. 16 Kode Konsep Warna.....	83
Gambar 5. 1 Desain Final Digital Permainan Rumah Rumahan .....	86
Gambar 5. 2 Desain Final Digital Kartu.....	86
Gambar 5. 3 Desain Final Digital Koin.....	87
Gambar 5. 4 Desain Final Karakter .....	87
Gambar 5. 5 Desain Digital Pagar .....	87
Gambar 5. 6 Desain Final Digital Kemasan .....	88
Gambar 5. 7 Desain Fisik Permainan Rumah Rumahan .....	89
Gambar 5. 8 Tata Letak Pameran .....	90
Gambar 5. 9 Poster Pameran.....	91
Gambar 5. 10 Kuratorial Pameran .....	91
Gambar 5. 11 Poster Pameran.....	92
Gambar 5. 12 Katalog Pameran.....	93
Gambar 5. 13 Kegiatan Pameran .....	93
Gambar 5. 14 Kartu Pagi .....	101

Gambar 5. 15 Kartu Siang .....	101
Gambar 5. 16 Kartu Sore .....	101
Gambar 5. 17 Kartu Malam .....	102
Gambar 5. 18 Kartu Asitensi .....	102

