

TUGAS AKHIR

**BOARD GAME CERITA FABEL UNTUK MELATIH
OPERASI HITUNG ANAK USIA 6-7 TAHUN**



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Diajukan Guna Melengkapi Sebagai Syarat
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)

Oleh:



Fadil Fathul Alim
NIM 41919010004

Dosen Pembimbing:
Dena Anggita, S.Ds., M.Ds

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

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

LEMBAR PERNYATAAN

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

Semester : 10

Tahun Akademik : 2023/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fadil Fathul Alim
Nomor Induk Mahasiswa : 41919010004
Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir : Board Game Cerita Fabel Untuk Melatih Operasi
Hitung Anak Usia 6-7 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, 1 Agustus 2024

Yang memberikan pernyataan,



(Fadil Fathul Alim)

LEMBAR PENGESAHAN

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

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 : Board Game Cerita Fabel Untuk Melatih Operasi Hitung Anak
Anak Usia 6-7 Tahun
Nama : Fadil Fathul Alim
NIM : 41919010004
Program Studi : Desain Produk


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

Pembimbing,


Dena Anggita, S.Ds, M.Ds

Jakarta, 31 Juli 2024

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir


Vania Aqmarini Sulaiman, S.Ds, M.Ds

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain Produk


Junaidi Salam, S.Ds, M.Ds

BOARD GAME CERITA FABEL UNTUK MENGASAH OPERASI HITUNG ANAK USIA 6-7 TAHUN

Fadil Fathul Alim
41919010004

ABSTRAK

Papan Permainan ini merupakan papan permainan dengan mekanisme kooperatif dan kompetitif yang dapat melatih dan mengembangkan kemampuan operasi hitung pada anak usia 6-7 tahun. Dengan menggunakan permainan papan ini, anak dapat mengetahui kemampuannya sendiri dalam operasi hitung serta dapat memahami bahwa setiap individu memiliki kemampuannya tersendiri. Metode pengumpulan data pada perancangan Papan Permainan ini menggunakan metode literatur dan diuji dengan playtesting yang bertujuan untuk mendapatkan data terkait efek apa yang dihasilkan dari permainan tersebut. Hasil dari perancangan Papan Permainan ini anak dapat mengembangkan kemampuan serta melatih operasi hitung anak. Selain itu papan bermain ini juga memiliki efek lainnya seperti melatih motorik halus anak. Aspek fun yang disajikan dalam permainan ini juga terlihat pada saat beberapa bagian permainan tertentu dan ekspresi wajah yang ditunjukkan dalam permainan ini berupa senyuman, tertawa, serius, dan *excited* atau bersemangat.

Kata Kunci : Permainan Papan, Interaksi, Sosial, Kesenangan.

MERCU BUANA

FABLE STORY BOARD GAME TO TRAIN COUNTING OPERATION FOR CHILDREN AGED 6-7 YEARS

Fadil Fathul Alim
41919010004

ABSTRACT

This board game is a board game with cooperative and competitive mechanisms that can train and develop the calculation skills of children aged 6-7 years. By using this board game, children can find out their own abilities in calculating operations and can understand that each individual has their own abilities. The data collection method for designing this Game Board uses the literature method and is tested by playtesting which aims to obtain data regarding the effects produced by the game. As a result of designing this game board, children can develop their abilities and practice their counting operations. Apart from that, this play board also has other effects such as training children's fine motor skills. The fun aspect presented in this game can also be seen during certain parts of the game and the facial expressions shown in this game are smiling, laughing, serious, and excited or enthusiastic.

Keywords: Board Game, Interaction, Social, Fun



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Progam Studi Desain Produk di Universitas Mercu Buana. Laporan tugas akhir ini berisi proses perkembangan rancangan produk games yang telah dilakukan oleh penulis mengenai topik utama, yaitu perancangan yang berjudul Board Game Cerita Fabel Untuk Melatih Operasi Hitung Anak Usia 6-7 Tahun. Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini tidak dapat berproses dan selesai tanpa adanya bantuan pihak-pihak yang terkait. Maka dari itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu serta mendukung penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini, terutuknya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi karunia serta arahan kepada penulis sehingga laporan Tugas Akhir ini dapat selesai denganmaksimal.
2. Keluarga penulis, yang telah membantu dan mendorong penulis dalam memotivasi serta do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.
3. Bapak Junaidi Salam, S.Ds., M.Ds selaku Kepala Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
4. Ibu Vania Aqmarani Sulaiman, S.Ds., M.Ds selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain Seni dan Kreatif Universitas Mercu Buana.
5. Bapak Dena Anggita, S.Ds., M.Ds selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak membantu dalam membimbing serta melengkapi penulisan laporan Tugas Akhir ini.
6. Kepada semua Dosen, Staff, serta teman-teman studi Desain produk

Universitas Mercu Buana, ataupun di luar kampus yang telah memotivasi, memberi bantuan, dukungan, serta memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan laporan tugas akhir.

Penulis berharap bahwa laporan yang telah disusun ini dapat membantu para pembaca dalam mencari informasi bagi para pembaca. Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini masih banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu penulis menerima saran-saran yang bersifat membangun untuk menyempurnakan penulisan ini. Akhir kata, penulis ucapkan terima kasih kepada para pembaca yang telah menyempatkan diri untuk membaca Laporan Tugas Akhir ini.



Jakarta, 22 Juli 2024

Fadil Fathul Alim

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Perancangan	1
1.2 Judul Dan Interpretasi Judul	3
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Permasalahan Perancangan	4
1.5 Manfaat Perancangan	4
BAB II METODE PERANCANGAN	5
2.1 Orisinalitas	5
2.2 Kelompok Pengguna Produk	28
2.2.1 Target Primer Pada Target Pengguna dan Target Pembeli	28
2.2.2 Target Sekunder terkait Target Pengguna dan Target Pembeli	29
2.3 Skema Proses Kerja	30
2.3.1 Skema Proses Perancangan	30
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	31
3.1 Data dan Analisa Berkaitan dengan Aspek Fungsi Produk Perancangan	31
3.1.1. Data dan Analisa Jenis Permainan Operasi Hitung untuk Anak Usia 6-7 Tahun	31
3.1.2 Data dan Analisa Komponen Permainan Operasi Hitung untuk Anak Usia 6-7 Tahun	32
3.1.3 Data dan Analisis Aspek Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 6-7 Tahun	33

3.4	Data dan Analisis Aspek Fungsi Game pada Anak Usia 6-7 Tahun	39
3.4.1	Pengertian Game	39
3.2	Data dan Analisa Berkaitan dengan Aspek Estetika Produk Perancangan.....	43
3.2.1	Data dan Analisa Visual Permainan Operasi Hitung untuk Anak Usia 6-7 Tahun.....	43
3.2.2	Data dan Analisa Aspek Psikologi Warna	45
3.3	Data dan Analisa Berkaitan dengan Aspek Sistem Produk Rancangan.....	49
3.4	Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Pembiayaan Produk Rancangan.....	54
BAB IV KONSEP PERANCANGAN.....		55
4.1	Konsep Dasar	55
4.2	Konsep Ukuran	57
4.3	Konsep Bentuk.....	60
4.4	Konsep Material	60
4.5	Konsep Warna	61
4.6	Konsep Aspek Fun.....	62
BAB V DESAIN FINAL		63
5.1	Desain Final	63
5.2	Konsep Pameran	67
5.3	Respon Pengunjung.....	68
BAB VI KESIMPULAN		70
DAFTAR PUSTAKA		71
LAMPIRAN		72



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Studi Produk Sejenis.....	28
Tabel 2. 2 Skema Proses Perancangan	30
Tabel 3. 1 Komponen Permainan	33
Tabel 3. 2 Tabel Penjelasan Berdasarkan Analisa	39
Tabel 3. 3 Tabel Ekspresi Wajah	42
Tabel 3. 4 Tabel Panjang Rentang Tangan Anak	44
Tabel 3. 5 Tabel Jenis Material.....	54
Tabel 3. 6 Tabel Pembiayaan Produk Rancangan.....	54
Tabel 4. 1 Tabel Kritik dan Saran Pengunjung	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bullwinkle and Rock Role Playing Party Game (1998).....	6
Gambar 2. 2 Codenames : Duet (2017)	9
Gambar 2. 3 One Night Ultimate Werewolf (2014).....	12
Gambar 2. 4 Pandemic (2008)	17
Gambar 2. 5 Mysterium Park (2020)	22
Gambar 3. 1 Ekspresi Bahagia 1 (Sumber: lifestyle.okezone.com).	40
Gambar 3. 2 Ekspresi Bahagia 2 (Sumber: bola.com)	41
Gambar 3. 3 Ekspresi Marah (Sumber: klikdokter.com).....	41
Gambar 3. 4 Ekspresi Kesal (Sumber : liputan6.com).....	41
Gambar 3. 5 Ekspresi Kesal (Sumber : bola.com).	41
Gambar 3. 6 Ekspresi Bingung (Sumber : kompasiana.com).....	41
Gambar 3. 7 Ekspresi Bosan (Sumber : tribunnews.com).....	42
Gambar 4. 1 Konsep ukuran papan permainan (sumber: dokumentasi pribadi, 2024).....	57
Gambar 4. 2 Konsep ukuran pion permainan (sumber: dokumentasi pribadi, 2024).....	58
Gambar 4. 3 Konsep ukuran koin penghitung permainan (sumber: dokumentasi pribadi, 2024)	58
Gambar 4. 4 Konsep ukuran dadu permainan (sumber: dokumentasi pribadi, 2024).....	59
Gambar 4. 5 Konsep ukuran kartu tantangan (sumber: dokumentasi pribadi, 2024).....	59
Gambar 4. 6 Konsep ukuran kartu pertanyaan (sumber: dokumentasi pribadi, 2024).....	60
Gambar 4. 7 konsep warna kombinasi skema objek permainan Fabel-o (sumber: data penulis 2024).....	62
Gambar 5. 1 Teknik orthogonal tampak papan permainan (sumber: sketsa pribadi).....	63
Gambar 5. 2 Desain digital papan permainan (sumber: sketsa pribadi).....	64
Gambar 5. 3 Desain koin penghitung permainan (sumber: sketsa pribadi).....	64
Gambar 5. 4 Desain digital kartu pertanyaan (sumber: sketsa pribadi).....	65
Gambar 5. 5 Desain digital kartu tantangan (sumber: sketsa pribadi).....	66
Gambar 5. 6 Desain fisik produk permainan Fabel-o (sumber: dok pribadi 2024).....	67
Gambar 5. 7 Display pameran dan poster (sumber: dok pribadi 2024).....	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Pameran (Sumber: Data Penulis, 2024)	72
Lampiran 2 Kartu Asistensi (Sumber: Data Penulis, 2024).....	73
Lampiran 3 Hasil Turnitin (Sumber: Data Penulis, 2024).....	74

