

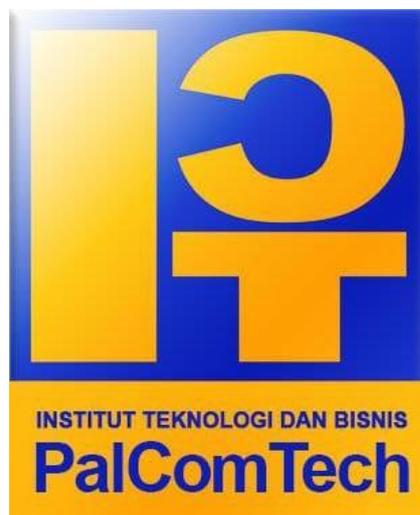
**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI**

**INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN BOARDGAME PENGENALAN BUAH-BUAHAN**

**(STUDI KASUS SD NEGERI 11 PALEMBANG)**



**Diajukan oleh :**

**RAIHAN AKBAR**

**061200026**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat**

**Mencapai Gelar Ahli Madya**

**PALEMBANG**

**2023**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI**

**INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN BOARDGAME PENGENALAN BUAH-BUAHAN**

**(STUDI KASUS SD NEGERI 11 PALEMBANG)**



**Diajukan oleh :**

**RAIHAN AKBAR**

**061200026**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat**

**Mencapai Gelar Ahli Madya**

**PALEMBANG**

**2023**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR**

**NAMA : RAIHAN AKBAR**  
**NOMOR POKOK : 061200026**  
**PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)**  
**JUDUL : PERANCANGAN BOARDGAME PENGENALAN  
BUAH-BUAHAN (STUDI KASUS SD NEGERI 11  
PALEMBANG)**

**Tanggal: 13 Juni 2023**  
**Pembimbing**

**Mengetahui,**  
**Rektor**

**Rendy A. A. Pratama, S.Kom., M.Kom.**  
**NIDN: 0223059302**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**  
**NIP: 09.PCT.13**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LAPORAN TUGAS AKHIR**

**NAMA : RAIHAN AKBAR**  
**NOMOR POKOK : 061200026**  
**PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)**  
**JUDUL : PERANCANGAN BOARDGAME PENGENALAN  
BUAH-BUAHAN (STUDI KASUS SD NEGERI 11  
PALEMBANG)**

**Tanggal: 21 Agustus 2023**

**Penguji 1**

**Didiek Prasetya. S.pd., M.Sn.**  
**NIDN: 0226028201**

**Tanggal: 21 Agustus 2023**

**Penguji 2**

**M. Jhonsen Syaftriandi, S.Kom., M.Kom.**  
**NIDN: 0229069301**

**Menyetujui,  
Rektor**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**  
**NIP : 09.PCT.13**

**MOTTO :**

**Keberhasilan bukan milik orang pintar. Keberhasilan milik mereka yang terus berusaha.**

**-B.J. HABIBIE**

**Kupersembahkan Kepada**

*Allah yang Maha Esa*

*Ayah dan Ibu tercinta*

*Orang orang terkasih*

*Guru yang ku hormati*

*Saudara seperjuangan*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas nikmat kehadiran Allah SWT. Atas nikmat dan karunia-Nya sehingga Proposal Tugas Akhir yang berjudul **Perancangan Boardgame Pengenalan Buah-Buahan (Studi Kasus SD Negeri 11 Palembang)** dapat dilakukan dengan baik oleh penulis dan diselesaikan tepat pada waktunya.

Tujuan penulis dalam membuat Proposal Tugas Akhir ini sebagai syarat untuk mencapai gelar ahli madya bagi mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech. Dalam penulisan Proposal ini tentunya tidak sedikit hambatan yang dialami penulis serta penulis sadari Proposal ini jauh dari kata sempurna, namun berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak akhirnya Proposal Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih yang tak terhingga sedalam – dalamnya kepada:

- a. **Tuhan Yang Maha Esa**, yang telah memberikan ilmu, akal kesehatan jasmani dan rohani.
- b. **Orang Tua dan Saudara**, tercinta yang telah memberikan do'a dan dukungan.
- c. **Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.** Selaku kaprodi Desain Komunikasi Visual yang saya hormati.
- d. **Bapak Rendy Almaheri Adi Pratama, S.Kom., M.Kom.** Selaku dosen pembimbing yang telah bersedia membimbing dan meluangkan waktu agar penulis memahami kajian Proposal Tugas Akhir ini.
- e. **Dosen Dan Teman-Teman Seperjuangan** penulis yang telah memberikan bantuan dan saran yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata penulis mengucapkan Alhamdulillah, semoga Allah SWT selalu meyertai langkah penulis, amin.

Palembang, 13 April 2023

Raihan Akbar

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PEENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB 1    PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	3
1.3 Ruang Lingkup Peneltian .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis .....	4
1.5.2 Manfaat Bagi Perusahaan/Instansi .....	5
1.5.3 Manfaat Bagi Akademik .....	5

<b>BAB II</b>	<b>TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1	Landasan Teori .....	6
2.1.1	<i>Boardgame</i> .....	6
2.1.2	Jenis-Jenis <i>Boardgame</i> .....	7
2.1.3	Manfaat <i>Boardgame</i> .....	8
2.1.4	Warna .....	9
2.1.5	Tipografi .....	10
2.1.5	Sketsa.....	10
2.2	Penelitian Terdahulu .....	11
2.3	Kerangka Penelitian .....	16
2.4	Identifikasi Masalah .....	17
2.5	Teori Pendukung .....	17
2.6	Metode yang Digunakan .....	18
2.7	Hasil Perancangan/Simulasi .....	22
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN</b>	
3.1	Teknik Pengumpulan Data .....	26
3.1.1	Wawancara .....	27
3.1.2	Observasi .....	29
3.1.3	Studi Pustaka .....	30
3.1.4	Kuesioner .....	31
3.2	Metode Pengembangan .....	36
3.2.1	Pra-produksi .....	36
3.2.2	Produksi .....	44
3.2.3	Pasca Produksi .....	48
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1	Hasil .....	49
4.1.1	Hasil Perancangan .....	49
4.2	Pembahasan .....	71

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan ..... 75

5.2 Saran ..... 76

**DAFTAR PUSTAKA ..... xiii**

**DAFTAR LAMPIRAN ..... xiv**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Kalender Musim Buah .....	11
Gambar 2.1 Hasil Perancangan Papan Permainan Tentang Pentingnya Sayuran Berbasis Family Games Sebagai Sarana Pendidikan Anak-Anak Usia 6-12 Tahun .....	14
Gambar 2.3 Hasil Perancangan <i>Boardgame</i> Sebagai Media Pembelajaran Manfaat Sayuran untuk Kesehatan Bagi Anak Usia 6-8 Tahun .....	15
Gambar 2.4 Hasil Perancangan <i>Boardgame</i> untuk Remaja Tentang Kandungan Mie Instan dan Dampaknya pada Kesehatan .....	16
Gambar 3.1 Wawancara .....	27
Gambar 3.2 Gambar Kegiatan Belajar .....	29
Gambar 3.3 Hasil Beberapa Karya Studi Pustaka Penelitian Terdahulu .....	31
Gambar 3.4 Gambar Data Kuesioner Kelas 5 .....	32
Gambar 3.6 Gambar Data Kuesioner Kelas 6 .....	34
Gambar 3.7 Gambar Data Kuesioner Kelas 6 .....	35
Gambar 3.8 Gambar Palette Warna .....	38
Gambar 3.9 Jenis <i>Font</i> Pada Judul .....	39
Gambar 3.10 Jenis <i>Font</i> Pada <i>Boardgame</i> .....	40
Gambar 3.11 Gambar Sketsa <i>Boardgame</i> .....	44
Gambar 3.12 Gambar Sketsa Karakter Bidak .....	45
Gambar 3.13 Gambar Sketsa Icon .....	45
Gambar 3.14 Gambar Sketsa <i>Case Card</i> .....	46
Gambar 3.14 Gambar Sketsa <i>Lucky Card</i> .....	46
Gambar 3.16 Gambar Sketsa Panduan .....	47
Gambar 4.1 Proses Pemilihan Typography, Layout dan Warna pada Font .....	50
Gambar 4.2 Proses Penggabungan <i>Typography</i> dengan Objek Pendukung .....	51
Gambar 4.3 Proses Pembuatan Karakter .....	52

Gambar 4.4 Proses Pembuatan Kartu Bagian Belakang Lucky Card .....	53
Gambar 4.5 Proses Pembuatan Kartu Bagian Depan Lucky Card .....	53
Gambar 4.6 Tampilan Depan dan Belakang Lucky Card .....	54
Gambar 4.7 Proses Pembuatan Kartu Case Card Bagian Belakang .....	54
Gambar 4.8 Proses Pembuatan Kartu Case Card Bagian Depan .....	55
Gambar 4.9 Tampilan Depan dan Belakang Case Card .....	56
Gambar 4.10 Warna Kartu Lucky Card dan Case Card .....	56
Gambar 4.11 Sketsa <i>Boardgame</i> .....	61
Gambar 4.12 Objek Papan Boardgame .....	62
Gambar 4.13 Proses Pewarnaan Papan Boardgame .....	62
Gambar 4.14 Hasil Akhir Papan <i>Boardgame</i> .....	63
Gambar 4.15 <i>Layout</i> Kotak Kemasan Papan <i>Boardgame</i> .....	64
Gambar 4.16 Background <i>Layout</i> Kotak Kemasan Papan <i>Boardgame</i> .....	65
Gambar 4.17 Komponen Desain <i>Layout</i> Kotak Kemasan Boardgame .....	66
Gambar 4.18 Desain <i>Layout</i> Kotak Kemasan Boardgame .....	66
Gambar 4.19 Hasil Akhir Kotak Kemasan Boardgame .....	67
Gambar 4.20 Isi Kotak Kemasan Boardgame .....	67
Gambar 4.21 Kotak Kemasan Boardgame .....	68
Gambar 4.21 Desain Baju, Media Pendukung Boardgame .....	69
Gambar 4.21 Desain Stiker, Media Pendukung Boardgame .....	70
Gambar 4.22 Proses Pengujian Boardgame .....	71
Gambar 4.22 Proses Pengenalan Boardgame .....	72
Gambar 4.22 Proses Pengenalan Boardgame .....	73
Gambar 4.22 Proses Pengujian Boardgame .....	74

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu .....	12
Tabel 4.1 Kartu <i>Lucky Card</i> dan <i>Case Card</i> .....	57

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Lampiran 1. Form Topik dan Judul (Fotocopy)
2. Lampiran 2. Form Konsultasi (Fotocopy)
3. Lampiran 3. Surat Pernyataan (Fotocopy)
4. Lampiran 4. Form Revisi Ujian Pra Sidang (Fotocopy)
5. Lampiran 5. Form Revisi Ujian Kompre (Asli)

## ABSTRAK

RAIHAN AKBAR. Perancangan *Boardgame* Pengenalan Buah-Buahan (Studi Kasus SD Negeri 11 Palembang).

Memperhatikan memakan makanan buah-buahan sangat penting terutama bagi anak-anak yang sedang ada dalam masa usia dini. Anak-anak di haruskan untuk memperhatikan makan makanan buah, karena dapat mempengaruhi kesehatan dan tumbuh kembang anak. Kesehatan anak harus diperhatikan dengan memulai memperhatikan pola makan anak termasuk buah-buahan. Penelitian ini bertujuan untuk membuat anak-anak usia 8-12 tahun dapat belajar pentingnya pengetahuan pengenalan buah-buahan melalui media board game. Metode Deskriptif merupakan metode yang dipakai dalam penelitian ini, dengan menggunakan pendekatan strategi linear yang terdiri dari tahap pengumpulan data yang diambil dari berbagai sumber seperti wawancara, observasi, studi pustaka dan kuesioner, tahap analisis menggunakan unsur 5W+1H, tahap perancangan yang berisi semua konsep dari board game mulai dari jenis bahan yang digunakan sampai dengan hasil dari sketsa dan desain kemasan, tahap pengujian yang berisi hasil dari pengujian board game membuat hasil dari penelitian dapat tersusun dengan baik. Hasil dari penelitian menghasilkan sebuah karya board game dengan judul *go fruit go* yang dapat dimainkan oleh anak usia 8-12 tahun.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Boardgame* Edukasi, Pengenalan Buah-Buahan, Anak Sekolah Dasar.

## ABSTRACT

RAIHAN AKBAR. *Boardgame Design Introduction to Fruits (Case Study of SD Negeri 11 Palembang).*

*Paying attention to eating fruit is very important, especially for children who are at an early age. Children are required to pay attention to eating fruit foods, because they can affect the health and development of children. Children's health must be considered by starting to pay attention to children's diet including fruits. This study aims to make children aged 8-12 years able to learn the importance of knowing about fruits through board game media. The descriptive method is the method used in this study, using a linear strategy approach consisting of data collection stages taken from various sources such as interviews, observations, literature studies and questionnaires, the analysis phase uses 5W+1H elements, the design stage which contains all the concepts from board games ranging from the types of materials used to the results of the sketches and packaging designs, the testing phase which contains the results of the board game testing makes the results of the research well structured. The results of the research resulted in a board game work entitled go fruit go which can be played by children aged 8-12 years.*

***Keywords: Learning Media, Educational Boardgame, Introduction to Fruits, Elementary School Children.***

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kurangnya pemahaman tentang buah-buahan pada siswa pada usia SD 8-12 tahun masih dalam tahap perkembangan dan seringkali memiliki pengetahuan terbatas tentang buah-buahan. Mereka mungkin tidak mengenali banyak jenis buah-buahan, termasuk nama, bentuk, warna, dan karakteristiknya. Diungkapkan dr. Imran Agus Nurali, Sp.KO, Direktur dari Direktorat Promosi Kesehatan dan Pemberdayaan Masyarakat, Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, berdasarkan Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018, 95% remaja di Indonesia kurangnya pemahaman sayur dan buah-buahan. Kurangnya pemahaman ini dapat mempengaruhi pola makan mereka dan kesehatan secara keseluruhan. Oleh karena itu, perancangan *boardgame* pengenalan buah-buahan bertujuan untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang berbagai jenis buah-buahan.

Kurangnya sumber pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, pembelajaran yang menggunakan metode yang interaktif dan menyenangkan dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih baik. Media yang dipilih hendaknya yang benar-benar efektif dan efisien (Puspita et al., 2017). Penggunaan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi, minat, kebutuhan, dan kondisi peserta didik (Aras, 2019; Lestari et al., 2018). Dengan memperhatikan hal-hal tersebut, media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi dan meningkatkan aktivitas pembelajaran (Setiawan, 2019).

Dalam pengenalan mengenai buah-buahan di Indonesia, dapat dijelaskan macam-macam buah, ciri-ciri fisik, dan manfaat buah-buahan tersebut. Maka dari itu penulis membuat permainan *boardgame* untuk edukasi memperkenalkan buah-buahan kepada siswa di SD Negeri 11 Palembang. *Boardgame* adalah permainan yang dimainkan di atas papan atau permukaan datar lainnya, biasanya dengan menggunakan pion, kartu, dadu, atau benda lain sebagai alat permainan. *Boardgame* biasanya dimainkan oleh dua atau lebih pemain yang saling berinteraksi satu sama lain dengan tujuan untuk mencapai tujuan tertentu, seperti mengumpulkan poin atau mencapai tujuan tertentu sebelum pemain lainnya.

*Boardgame* pengenalan buah-buahan pada di SD Negeri 11 Palembang merupakan sebuah inisiatif untuk membantu siswa-siswa di sekolah tersebut mempelajari macam-macam buah, ciri-ciri fisik dan manfaat buah. *Boardgame* ini akan memberikan informasi tentang pengenalan macam-macam buah, ciri-ciri, dan manfaat buah. Diharapkan *boardgame* ini dapat menjadi sarana yang menyenangkan dan edukatif bagi anak-anak dalam mempelajari tentang buah-buahan.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis mendapatkan perumusan masalah yaitu, Bagaimana macam-macam buah, ciri-ciri fisik, warna, manfaat buah-buahan tersebut dan bagaimana cara merancang *boardgame* yang menarik dan efektif kepada siswa-siswa usia 8-12 tahun SD Negeri 11 Palembang yang beralamat Lrg. Lb. Keranji, Bukit Lama, Kec. Ilir Bar. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30136. Dengan merumuskan masalah tersebut, penelitian perancangan *boardgame* pengenalan buah-buahan pada anak usia 8-12 tahun di SD Negeri 11 Palembang diharapkan dapat memberikan jawaban yang efektif kepada siswa-siswa.

## **1.3 Ruang Lingkup Penelitian**

Berdasarkan judul penelitian yang dipilih penulis yaitu “Perancangan *Boardgame* Pengenalan Buah Buahan (Studi Kasus SD Negeri 11 Palembang)”, adapun ruang lingkup penelitian ini hanya dibatasi untuk menjelaskan secara umum tentang pengenalan buah, warna, ciri-ciri dan manfaat buah dengan bentuk perancangan *boardgame* pada usia 8-12 tahun di SD Negeri 11 Palembang

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu siswa untuk mengenali dan mempelajari berbagai macam buah-buahan secara interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan *boardgame*, siswa dapat belajar mengenali macam-macam buah-buahan, bentuk, warna, dan manfaat buah-buahan.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Mahasiswa dapat mengaplikasikan apa yang didapat selama perkuliahan khususnya ilmu yang dipelajari sesuai dengan program studi. Meningkatnya kualitas diri dalam komunikasi karena selalu berkoordinasi dengan pihak sekolah dan siswa.

### 1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

- a. Penulis dapat memperoleh pengalaman praktik dalam merancang dan mengembangkan *boardgame*, serta menerapkannya dalam konteks pembelajaran di sekolah.
- b. Melalui penelitian ini, mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan dalam berpikir kreatif dan inovatif, merancang game, mengumpulkan data, dan berkomunikasi dengan berbagai pihak terkait.
- c. Penelitian perancangan *boardgame* buah dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan nilai akademik, terutama jika penelitian ini berkaitan dengan topik tugas akhir atau penelitian lain yang sedang dijalani.
- d. Dengan terlibat dalam penelitian ini, mahasiswa dapat menambah portfolio dan pengalaman kerja yang bermanfaat untuk memperoleh kesempatan kerja atau pendidikan lanjutan di masa depan.

### **1.5.2 Manfaat Bagi Umum**

- a. Dengan menggunakan permainan *boardgame*, siswa dapat lebih terlibat dalam pembelajaran dan merasa lebih termotivasi untuk belajar mengenai buah-buahan di daerah setempat.
- b. Permainan *boardgame* memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran biasanya. Ini dapat membantu siswa merasa lebih senang dan bersemangat untuk belajar.
- c. Dengan adanya perancangan *boardgame* musim buah yang unik dan inovatif, sekolah dapat memperoleh reputasi dan profil yang lebih baik di masyarakat. Hal ini dapat membantu sekolah dalam meningkatkan jumlah pendaftar dan kepercayaan masyarakat terhadap sekolah tersebut.

### **1.5.3 Manfaat Bagi Akademik**

- a. Meningkatkan popularitas program studi dengan masyarakat.
- b. Dapat dijadikan arsip atau dokumen dan diharapkan dapat bermanfaat untuk proses perkuliahan mahasiswa nantinya.

## BAB 2

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Landasan Teori

Landasan teori adalah dasar atau prinsip-prinsip yang digunakan untuk mengembangkan sebuah teori atau praktik di bidang tertentu. Landasan teori dapat berupa konsep, definisi, asumsi, model, atau prinsip-prinsip yang telah terbukti kebenarannya melalui riset atau studi dalam bidang tersebut.

##### 2.1.1 *Boardgame*

Menurut Mike Scorsviano (dalam Streit & Hadi, 2016 : 89) Sejarah *Boardgame* dan Psikologi Permainan, *boardgame* adalah jenis permainan dimana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan.

Pemain biasanya menggunakan pion atau kartu untuk memainkan permainan tersebut. *Boardgame* dapat dimainkan oleh satu atau beberapa pemain, dan dapat menjadi permainan yang sangat interaktif dan menantang. Jenis-jenis *boardgame* yang ada sangat beragam, mulai dari permainan strategi, permainan keluarga, hingga permainan petualangan dan fantasi. *Boardgame* juga dapat dimainkan oleh berbagai usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa, dan dapat menjadi cara yang menyenangkan untuk bersosialisasi dan belajar bersama.

### 2.1.2 Jenis-Jenis *Boardgame*

#### a. Permainan Strategi.

Permainan strategi adalah jenis *boardgame* yang menekankan pada perencanaan dan pengambilan keputusan yang baik dalam setiap langkah permainan.

#### b. Permainan Keluarga.

Permainan keluarga adalah jenis *boardgame* yang dirancang untuk dimainkan bersama dengan keluarga atau teman-teman. Contoh permainan keluarga yang populer adalah Monopoly.

#### c. Permainan Petualangan.

Permainan petualangan adalah jenis *boardgame* yang menekankan pada eksplorasi, pencarian harta karun, dan bertahan hidup.

#### d. Permainan Kartu

Permainan kartu adalah jenis *boardgame* yang menggunakan kartu sebagai alat bantu permainan utama. Contoh permainan kartu yang populer adalah UNO, Poker.

e. Permainan Edukatif.

Permainan edukatif adalah jenis *boardgame* yang dirancang untuk membantu pengajaran dan pembelajaran di kelas atau di rumah. Contoh permainan edukatif yang populer adalah *Scrabble Junior*.

f. Permainan Kooperatif

Permainan kooperatif adalah jenis *boardgame* yang menekankan pada kerja sama antar pemain untuk mencapai tujuan bersama.

### 2.1.3 Manfaat *Boardgame*

- a. Menurut Hidayati (2019: 4). siswa yang cenderung pasif dan kurang antusias dapat menjadi aktif dan sangat antusias. Strategi pengajaran seperti ini membantu siswa saling koreksi dalam memahami konten dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis.
- b. Menurut Hamshire, Forsyth, & Whitton, (2013: 209) *Boardgame* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa karena *provide a safe space in which students could interact and make mistakes, removing the pressure and adding a layer of fun to the learning experience*. Bermain *boardgame* memungkinkan siswa melatih kemampuan seperti kerja sama, belajar bergilir, saling berbagi, dan mengelola emosi.

c. Menurut Dewi, Kultsum, Armadi (2017: 63) Pembelajaran dengan menggunakan *game* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengurangi kebosanan, dan mengurangi tekanan. *“It gives positive improvement on students active participation, confidence and their fluency in speaking skill”*. Dengan demikian, tingkat kecemasan siswa ketika berbicara dapat terminimalisasi dan kepercayaan diri siswa dapat meningkat.

#### **2.1.4 Warna**

Menurut Anggraini & Nathalia, (dalam teori Brewster, 2014 : 39) warna dibedakan menjadi empat kategori yaitu:

##### **1. Warna Primer:**

Warna primer adalah warna dasar yang terdiri dari warna merah, biru dan kuning.

##### **2. Warna Sekunder:**

Warna sekunder adalah campuran warna yang terjadi antara satu warna primer dengan satu warna primer lainnya. Seperti warna merah dan kuning menjadi jingga, warna biru dan kuning menjadi hijau, warna merah dan biru menjadi ungu.

### 3. Warna Tersier:

Warna tersier adalah campuran warna dari warna primer dengan warna sekunder seperti warna merah dengan warna ungu, warna kuning dengan warna hijau.

#### **2.1.5 Tipografi**

Tipografi adalah karya seni berupa huruf yang memiliki nilai estetika bagi suatu desain komunikasi visual dengan memperhatikan bentuk, karakter dan ukuran berdasarkan pesan yang ingin disampaikan oleh desainer. Menurut Anggraini & Natahalia, (2014) Dalam tipografi hal yang menjadi utama dalam menentukan suatu jenis huruf yaitu karakter suatu produk dan segmen pasar.

#### **2.1.6 Sketsa**

Menurut Ibrahim (dalam Ahmad 2016:128) Media sketsa adalah suatu penyajian secara visual dalam dua dimensi yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau implikatur. Maka berdasarkan penjelasan diatas, penulis menyimpulkan bahwa sketsa adalah proses perancangan awal untuk membentuk suatu objek agar dapat memberikan gambaran.

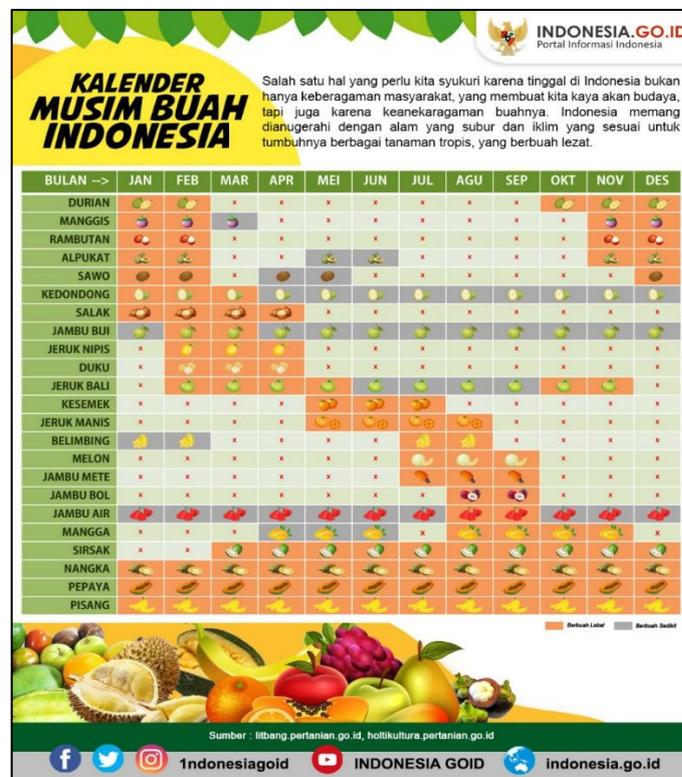
## 2.1.7 Jenis-Jenis Tanaman Buah-Buahan

### a. Berdasarkan Tempat Tumbuh Buah

1. Buah yang hidup di tempat subtropis ialah buah yang tumbuh didataran tinggi 800-3000mdpl.
2. Buah yang hidup di daerah tropis dataran rendah ialah buah yang tumbuh di ketinggian 0-800mdpl.

### b. Berdasarkan Musim Buah

Musim buah di Indonesia dari januari sampai desember adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Gambar Kalender Musim Buah

(Sumber: Indonesia.go.id)

## 2.2 Hasil Penelitian Terdahulu

Penulis mendapatkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan *boardgame*, penulis berhasil mendapatkan beberapa hasil penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penelitian penulis lakukan, sehingga dapat digunakan untuk memperkuat karya ilmiah penulis.

NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
	M Rahardian Halim, Hardman Budiardjo, Sigit Prayitno (2016)	Perancangan Papan Permainan Tentang Pentingnya Sayuran Berbasis Family Games Sebagai Sarana Pendidikan Anak-Anak Usia 6-12 Tahun	Hasil Penelitian ini adalah merubah kebiasaan anak-anak yang tidak menyukai sayuran untuk dapat lebih menyukai sayuran, dengan 14 macam sayuran diangkat kembali menjadi bahan untuk dipelajari untuk kesehatan anak .
2	Biliam Wijaya, Obed bima Wicandra, Asthararianty (2017)	Perancangan <i>Boardgame</i> Sebagai Media Pembelajaran Manfaat Sayuran untuk Kesehatan Bagi Anak Usia 6-8 Tahun	Hasil dari penelitian ini adalah membuat pemainnya memahami tentang manfaat yang terkandung dalam tiap sayuran. Pemain juga bisa belajar berinteraksi satu sama lain, baik bersama orang tua maupun teman. Gaya desain yang sesuai, memudahkan minat audiens untuk mencoba permainan ini.

NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
3	Stephanie Theodora Susilo, Bramantya, Ryan Pratama Sutanto (2015)	Perancangan <i>Boardgame</i> untuk Remaja Tentang Kandungan Mie Instan dan Dampaknya pada Kesehatan.	Hasil dari penelitian ini adalah Pemainnya mengetahui dampak mie instan dan hanya dikonsumsi sebagai hidangan tunggal bukan menggantikan fungsi nasi dan lauk. Dengan demikian <i>boardgame</i> ini mampu menyampaikan informasi mengenai kandungan mie instan sehingga sasaran informasi perancangan diharapkan mampu mengubah pandangan pola pikir mengenai mie instan.

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka dalam kajian pustaka ini penelitian mencantumkan hasil – hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Hasil dari M. Rahardian Halim, Hardman Budiardjo, Sigit Prayitno (2016) yang berjudul “Perancangan Papan Permainan Tentang Pentingnya Sayuran Berbasis Family Games Sebagai Sarana Pendidikan Anak-Anak Usia 6-12 Tahun”, menghasilkan berupa *boardgame* dengan media utama dan terdapat juga media pendukung seperti poster, x-banner, stiker, kartu karakter dan merubah kebiasaan anak-anak yang tidak menyukai sayuran untuk dapat lebih menyukai

sayuran, dengan 14 macam sayuran diangkat kembali menjadi bahan untuk dipelajari untuk kesehatan anak .

The image displays a comprehensive set of materials for a 'SAYUR RUN' educational game. At the top left is a title card with the text 'RUN SAYUR RUN' and illustrations of various vegetables. To its right are four cartoon characters: a girl with a skateboard, a boy with a hand on his chin, a boy with a backpack, and a girl with pigtails. Below these is a large, colorful game board featuring a winding path with numbered sections (1, 2, 3), a 'START' line, a 'FINISH' line, and various vegetable-themed obstacles and power-ups. At the bottom, there are two grids of cards. The left grid contains 12 cards, each featuring a vegetable illustration, its name, and a brief description of its health benefits. The right grid contains 12 cards, each featuring an illustration of a character performing an action, the name of the action, and instructions for how to use it during the game.

Gambar 2.2 Hasil Perancangan Papan Permainan Tentang Pentingnya Sayuran Berbasis Family Games Sebagai Sarana Pendidikan Anak-Anak Usia 6-12 Tahun.

(Sumber : Jurnal Art Nouveau, Tahun 2016)

2. Hasil dari Biliam Wijaya, Obed bima Wicandra, Asthararianty (2017) yang berjudul “Perancangan *Boardgame* Sebagai Media Pembelajaran Manfaat Sayuran untuk Kesehatan Bagi Anak Usia 6-8 Tahun”, menghasilkan konsep visual yang digunakan adalah karakter yang lucu dan menarik, karena disukai oleh target sasaran. Desain karakter sederhana namun tetap menonjolkan kesan hidup dan mudah diingat oleh anak-anak. Warna yang memiliki berbagai corak juga mampu menarik minat anak-anak. Bentuk huruf yang mudah dibaca dan unik agar tidak membosankan.



Gambar 2.3 Hasil Perancangan *Boardgame* Sebagai Media Pembelajaran Manfaat Sayuran untuk Kesehatan Bagi Anak Usia 6-8 Tahun

(Sumber : Jurnal DKV Adiwarna, Vol 1, No 10, Tahun 2017)

3. Hasil penelitian dari Stephanie Theodora Susilo, Bramantya, Ryan Pratama Sutanto (2015), yang berjudul “Perancangan *Boardgame* untuk Remaja Tentang Kandungan Mie Instan dan Dampaknya pada Kesehatan”, menghasilkan bahwa *playtester* atau pemain pada uji coba mempelajari dampak mi instan. Ketiga pemain menyatakan senang bermain dan mau mencoba lagi bila ada kesempatan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *Hurdle Noodle* mampu menyampaikan informasi mengenai kandungan dan dampak mi instan.





## 2.4 Identifikasi Masalah

Pada penelitian ini dapat diidentifikasi bahwa memiliki permasalahan pemahaman yang terbatas tentang buah-buahan. Mereka mungkin tidak

mengenalinya. Kurangnya pemahaman ini dapat mempengaruhi pola makan mereka dan kesehatan secara keseluruhan.

Metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih baik. Namun, seringkali sumber pembelajaran yang tersedia dalam konteks sekolah belum mencakup aspek interaktif dan menyenangkan secara memadai. Diperlukan sumber pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan untuk membantu siswa mempelajari buah-buahan.

## **2.5 Teori Pendukung**

### **2.5.1 Teori Pembelajaran Bermain (*Play-Based Learning*)**

Teori Pembelajaran Bermain (*Play-Based Learning*): Teori ini mengemukakan bahwa pembelajaran melalui permainan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa.

### **2.5.2 Teori Membangun (*Konstruktivisme*)**

Teori ini menekankan bahwa siswa secara aktif membangun pengetahuan dan pemahaman mereka melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar.

## **2.6 Metode yang Digunakan**

Penulis menggunakan beberapa metode yang digunakan untuk penelitian ini yaitu:

## 2.6.1 Metode Pengumpulan Data

### 1. Wawancara

Menurut Mulyani dikutip dalam Edwin, Pratama, (2021: 17), wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara jawab dimana analis selaku penanya bertemu langsung dengan narasumber. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang paling efektif dan dapat menghasilkan data yang relevan.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat penulis simpulkan bahwa, wawancara merupakan metode pengambilan data dengan bertukar informasi melalui tanya jawab antara penulis dengan siswa siswi kelas I, II, dan III dalam suatu topik tertentu.

### 2. Observasi

Menurut Sugiyono dikutip dalam Joesyiana (2018: 95) observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis kata observasi berarti suatu pengamatan yang teliti dan sistematis, dilakukan secara berulang-ulang.

Dapat penulis simpulkan bahwa observasi merupakan metode untuk mencapai hasil yang maksimal dengan cara mengamati dan memperhatikan setiap hal yang terjadi selama proses penelitian berlangsung.

### 3. Studi Pustaka

Menurut Damayanti dikutip dalam Edwin, Pratama, (2021: 18), studi kepustakaan adalah sumber-sumber kepustakaan yang dapat diperoleh dari buku, jurnal, majalah website, hasil-hasil penelitian (tesis dan disertasi), dan sumber lainya yang sesuai. Penulis melakukan pencarian jurnal yang ada di internet yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

Dalam perancangan *Boardgame* ini, objek penelitian adalah pengenalan buah-buahan studi kasus SD Negeri 11 Palembang. Oleh karena itu penulis mengupayakan untuk mencari segala informasi dan melakukan analisa terkait dengan objek penelitian melalui jurnal terdahulu serta karya-karya terdahulu yang berkaitan dengan perancangan *Boardgame*.

#### 4. Kuesioner

Menurut Sugiyono (2019:199), Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

### **2.6.2 Metode Perancangan *Boardgame***

#### 1. Pra-Produksi

Sebelum melakukan tahap produksi, penulis melakukan tahap pra produksi terlebih dahulu, dimana tahap ini melalui

beberapa proses yang diantaranya adalah Brainstroming dan referensi.

### 1.1 *Brainstroming*

Pembuatan suatu konsep perancangan desain tentunya memerlukan ide-ide baru dan solusi-solusi inovatif terhadap suatu masalah atau tantangan tertentu. Tujuan dari *brainstorming* adalah merangsang pemikiran bebas, mendorong partisipasi aktif dari semua anggota kelompok, dan menghasilkan sebanyak mungkin ide dalam waktu singkat. Metode inilah yang kemudian bisa dilakukan untuk memecahkan berbagai masalah dan menghasilkan beragam ide baru sebanyak mungkin dengan cepat.

### 1.2 Referensi

Tahap ini penulis akan mencari referensi mengenai seperti apa desain *boardgame*, serta elemen-elemen yang terdapat di dalamnya seperti sketsa, warna, konsep permainan,

dan tipografi, yang nantinya akan dapat dijadikan sebuah acuan untuk mendesain. Referensi yang digunakan dapat berupa buku maupun gambar-gambar di internet serta karya-karya yang dipublikasikan terdahulu.

## 2. Produksi

### 2.1 Pembuatan Desain

penulis akan menuangkan konsep dan ide dari hasil brainstorming serta referensi tersebut kedalam bentuk desain dalam bentuk digital, yang mana desain tersebut berupa desain, konsep *boardgame*, beserta elemen-elemen yang terdapat didalamnya.

## 3. Pasca Produksi

### 3.1 Desain Akhir

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam proses perancangan boardgame. Yang mana desain yang telah dibuat oleh penulis telah melalui semua proses diatas,

karena dinilai telah mengalami perbaikan dan desain telah sesuai dengan konsep yang ingin ditampilkan. Dalam tahap ini juga penulis akan melakukan finishing desain yang telah di proses.

## **2.7 Hasil Perancangan/Simulasi**

Berikut adalah hasil perancangan/simulasi dari karya yang akan dibuat oleh penulis:

### **2.7.1 Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan adalah untuk merancang *boardgame* untuk membantu siswa untuk mengenali dan mempelajari berbagai macam buah-buahan secara interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan boardgame, siswa dapat belajar mengenali buah-buahan seperti nama, bentuk, warna, dan manfaat buah-buahan.

### **2.7.2 Konsep permainan**

Konsep permainan yang digunakan adalah papan permainan dengan jenis *family games* yang menggunakan kartu dan dadu sebagai bantuannya. Permainan cukup sederhana, dengan

mengikuti peraturan permainan, pemain dapat dengan mudah memahami cara bermain papan permainan ini. Papan permainan ini lebih ditekankan pada interaksi antar pemain sesering mungkin. Manfaat dan informasi tentang buah akan tersaji di dalam permainan dengan visualisasi karakter didalamnya. Di dalam permainan ini pemain harus melalui perjalanan yang akan melalui berbagai hambatan dan rintangan, sedangkan pihak yang menang ditentukan oleh siapa yang paling cepat sampai pada tujuan akhir atau *finish*, yaitu desa buah.

Tingkat kesulitan yang dipilih adalah mudah agar anak-anak dengan mudah memainkan dan memahami informasi papan permainan tersebut. Sehingga tujuan utama tetap tercapai meskipun dengan permainan yang cukup kompleks.

Pemain ditampilkan dalam 4 bidak yang disebut sebagai *runner* untuk berkompetisi satu sama lain untuk mencapai tujuan. Berbagai hambatan akan dihadirkan dalam bentuk *case card* yang memuat penyakit yang biasa dialami oleh anak-anak karena kurang memperhatikan kebiasaan makannya. Selain itu juga dilengkapi

dengan kartu kesempatan yang dihadirkan dalam bentuk *lucky card* yang memuat informasi penting mengonsumsi buah-buahan.

### 2.7.3 Konsep Warna

Pemilihan warna disesuaikan berdasarkan target audience. Target audience adalah anak-anak dengan SD yang memiliki sifat aktif dan ceria, sehingga pemilihan warna yang sesuai adalah penggunaan warna yang bright.

### 2.7.4 Konsep Tipografi

Tipografi adalah unsur yang sangat penting dalam sebuah *layout*, tipografi tidak hanya sekedar pemilihan jenis *font* tetapi juga harus memperhatikan jarak yang akan digunakan. Tipografi yang akan digunakan dalam perancangan papan permainan tentang pengenalan buah-buahan, yaitu Akrab.

Jenis huruf yang akan digunakan pada papan permainan ini adalah jenis *Font Poetsen One* dan juga akan digunakan dalam papan permainan karena jelas dan mudah untuk dibaca. Sedangkan untuk judul papan permainan digunakan *font* lain yang akan digunakan dalam papan permainan ini adalah *font LT COMIC*. *Font*

jenis ini sangat cocok karena memiliki karakter yang mudah dibaca untuk anak. Penggunaan jenis *font* ini akan memunculkan kesan akrab.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Teknik Pengumpulan Data**

Pada Penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode yang digunakan dalam mengumpulkan data, yaitu sebagai berikut:

##### **3.1.1 Wawancara**

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Dalam wawancara murid kelas IV penulis memperoleh beberapa hasil data sebagai berikut:



Gambar 3.1 Wawancara

(Sumber: Marten Adi Sanjaya, 2023)

- a. Dari kelas IV menghasilkan 60% mengetahui nama buah-buahan yang penulis tunjukkan gambar buah-buahan .
- b. Perwakilan murid kelas IV diketahui jarang memakan buah-buahan pada kehidupan sehari hari.
- c. Diketahui bahwa murid kelas IV suka memakan buah buahan.
- d. Diketahui bahwa murid kelas IV 50% tidak mengetahui bahwa memakan buah-buahan membuat tubuh sehat.

### 3.1.2 Observasi

Menurut Sugiyono dikutip dalam Joesyiana (2018: 95) observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis kata observasi berarti suatu pengamatan yang teliti dan sistematis, dilakukan secara berulang-ulang. Siswa kelas 5 SD masih dalam tahap perkembangan awal. Mereka mungkin belum memiliki kemampuan yang matang untuk mengisi kuesioner dengan benar atau memberikan respons yang tepat dalam wawancara. Observasi langsung memberikan kesempatan untuk melihat langsung perilaku dan respons siswa tanpa perantara. Dalam observasi yang penulis lakukan, penulis memperoleh beberapa hasil data sebagai berikut:



Gambar 3.2 Gambar Kegiatan Belajar

(Foto: Raihan Akbar, 2023)

- a. Pada kegiatan belajar pada kelas IV terlihat suasana belajar kurang interaktif dan menyenangkan padahal dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih baik.
- b. Terlihat beberapa siswa yang cenderung pasif dan kurang antusias saat belajar di dalam kelas.

### **3.1.3 Studi Pustaka**

Dalam perancangan *Boardgame* ini, objek penelitian adalah pengenalan buah-buahan studi kasus SD Negeri 11 Palembang. Oleh karena itu penulis mengupayakan untuk mencari segala informasi dan melakukan analisa terkait dengan objek penelitian melalui jurnal terdahulu serta karya-karya terdahulu yang berkaitan dengan perancangan *Boardgame*. Dalam studi Pustaka yang penulis lakukan, selain dari jurnal dan penelitian terdahulu penulis juga memperoleh beberapa data dari karya terdahulu yang telah di *publish* sebagai pedoman penggunaan *boardgame*.



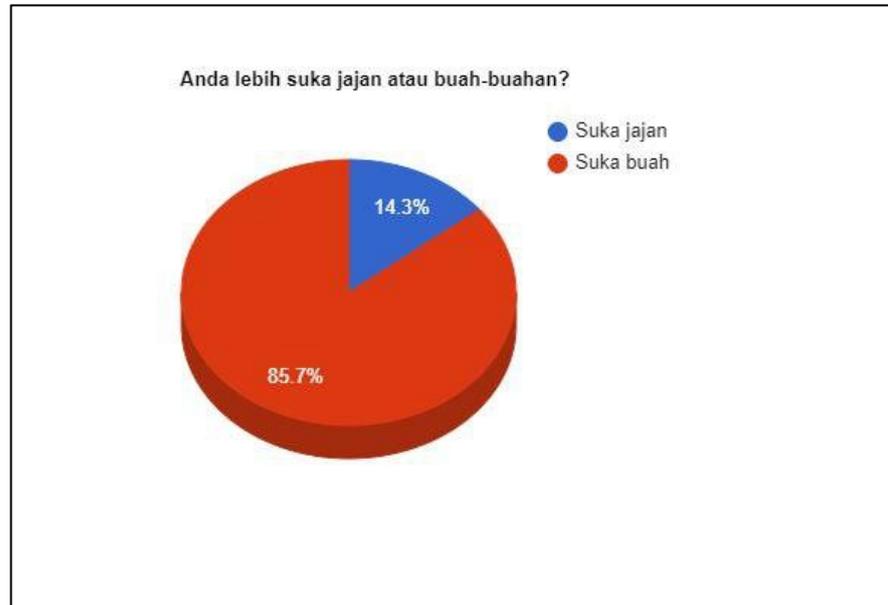
Gambar 3.3 Hasil Beberapa Karya Studi Pustaka Penelitian Terdahulu

(Sumber : Jurnal DKV Adiwarna, Vol 1, No 6, Tahun 2015, Jurnal DKV Adiwarna, Vol 1, No 10, Tahun 2017, Jurnal Art Nouveau, Tahun 2016)

### 3.2.4 Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Penulis menghitung data kuesioner lewat website bernama [rapidtables.org](http://rapidtables.org) . Penulis mendapatkan hasil data dari kuesioner sebagai berikut:

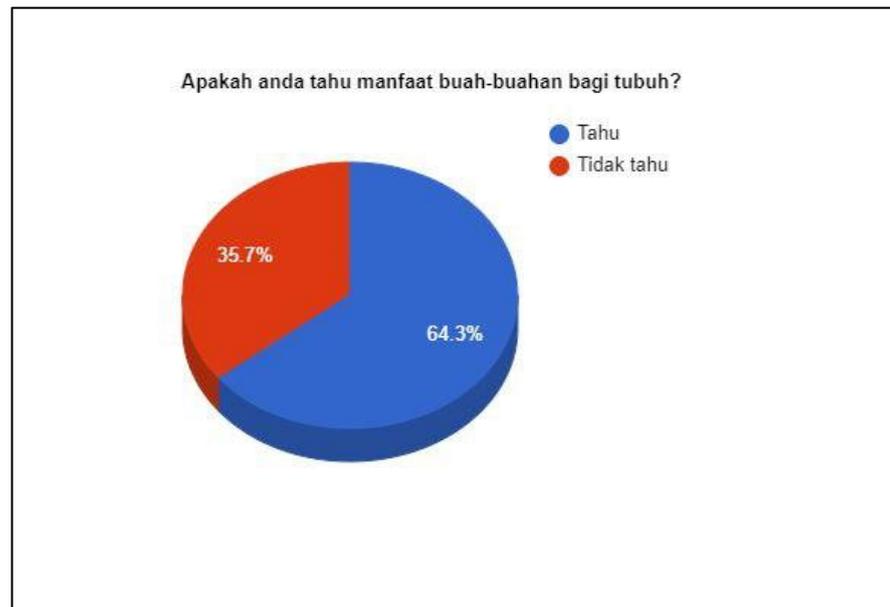
a. Penulis mendapatkan data hasil dari kelas 5 sebagai berikut:



**Gambar 3.4 Gambar Data Kuesioner Kelas 5**

(Sumber: Raihan Akbar, 2023)

Dari gambar data di atas bahwa kelas 5 yang berjumlah 28 orang, sebanyak 4 (14,3%) orang yang menyukai jajan dari pada buah, dan sebanyak 24 (85,7%) orang yang lebih menyukai buah dari pada jajanan.

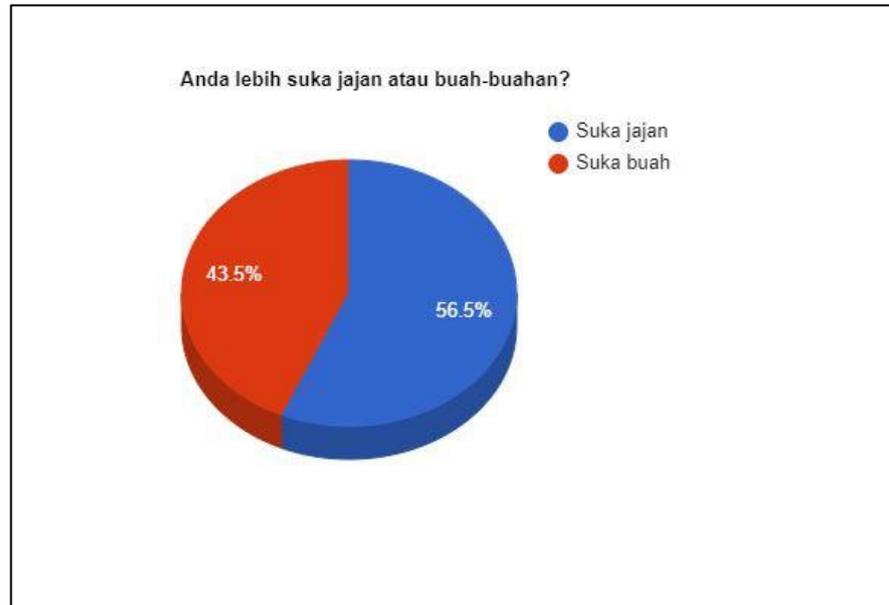


**Gambar 3.5 Gambar Data Kuesioner Kelas 5**

(Sumber: Raihan Akbar, 2023)

Dari data di atas bahwa kelas 5 dengan jumlah 28 siswa, bahwa mereka tahu akan manfaat buah sebanyak 18 (64,3%) orang siswa, sedangkan sebanyak 10 (35,7%) orang siswa yang tidak tahu akan manfaat buah bagi tubuh.

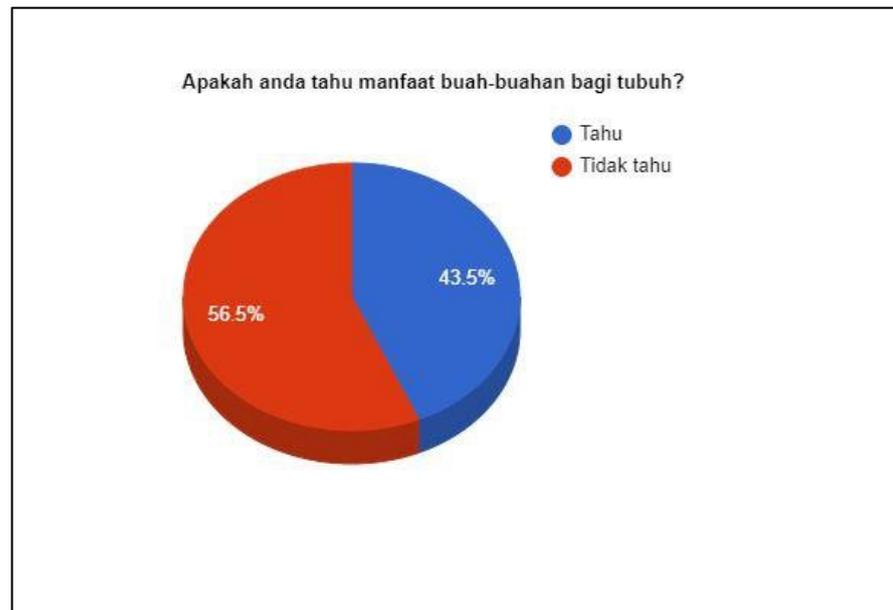
b. Penulis mendapatkan data hasil dari kelas 6 sebagai berikut:



**Gambar 3.6 Gambar Data Kuesioner Kelas 6**

(Sumber: Raihan Akbar, 2023)

Dari gambar data di atas dapat diketahui bahwa kelas 6 dengan jumlah 23 orang siswa lebih suka jajan sebanyak 13 (56,5%) orang, sedangkan siswa yang lebih suka buah sebanyak 10 (43,5%) orang.



**Gambar 3.7 Gambar Data Kuesioner Kelas 6**

(Sumber: Raihan Akbar, 2023)

Dari gambar data di atas diketahui bahwa kelas 6 dengan jumlah 23 orang siswa, sebanyak 13(56,5%) tidak tahu akan manfaat buah, sedangkan sebanyak 10(43,5%) orang siswa yang tahu akan manfaat buah-buahan.

## 3.2 Metode Pengembangan

### 3.2.1 Pra-Produksi

#### 1. Pengembangan Ide

##### a. Konsep Visual

Konsep visual dari *boardgame* tentang pengenalan buah-buahan antara lain 1 *boardgame*, 4 bidak, 12 *lucky card* dan *case card*, 1 buah dadu 6 bidang.

Papan permainan dibuat menggunakan bahan *art carton* ukuran 30 x 40cm, dikarenakan kertas yang tergolong tebal dan memiliki permukaan berkilau (*glossy*) yang tampak sekilas mirip dengan *art paper*, namun ketebalannya lebih besar dan tahan lama karena tahan air (*waterproof*). Tidak akan rusak, meski disimpan dalam waktu lama.

Didalam *lucky card* terdapat instruksi yang juga berisi tentang manfaat dan informasi buah-buahan. Didalam *case card* terdapat instruksi yang juga berisi tentang penyakit dan aktivitas yang kurang sehat yang biasa dilakukan oleh anak-anak. Didalam *lucky card* dan *case card* terdapat 12 ilustrasi buah-buahan dan karakter agar permainan semakin menarik bagi anak-anak.

Didalam *lucky card* terdapat 12 ilustrasi buah-buahan yang dipakai dalam *boardgame* pengenalan buah,

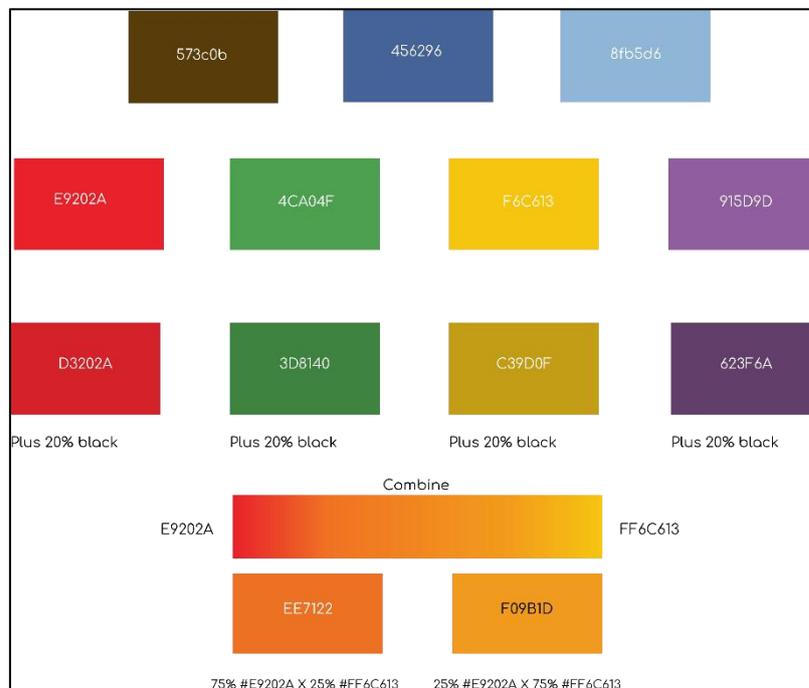
yaitu manggis, salak, mangga, pepaya, duku, nanas, jambu air, Semangka, rambutan, sawo, belimbing dan pisang. Ukuran *lucky card* dan *case card* berukuran 8,5 x 6,5cm dengan bahan *art* karton. Buah-buahan tersebut dipakai karena buah tersebut merupakan buah-buahan lokal yang ada di Indonesia dan banyak dijumpai di setiap daerah.

Didalam *boardgame* ini terdapat 4 bidak/pion buah-buahan berkarakter agar lebih unik dan menarik. Bidak berkarakter buah yang digunakan adalah buah apel, semangka, papaya dan manggis. Bidak ini nantinya akan dibuat menggunakan bahan *clay* yang lebih mudah dibentuk dan punya banyak pilihan warnanya.

*Boadgame* ini juga mempunyai 1 buah instruksi atau petunjuk yang berukuran A4 agar pemain mengetahui aturan-aturan yang ada pada permainan contohnya efek dari *lucky card* yaitu + 3 langkah, efek *case card* yaitu lewat 1 putaran, dan ketika bidak berhenti pada kotak *lucky card* akan menerima kartu *lucky card* begitu juga sebaliknya.

### b. Konsep Warna

Pemilihan warna disesuaikan berdasarkan target audience. Target *audience* adalah anak-anak dengan SD yang memiliki sifat aktif dan ceria, sehingga pemilihan warna yang sesuai adalah penggunaan warna yang bright.



Gambar 3.8 Gambar Palette Warna

(Sumber: Raihan Akbar, 2023)

Warna ini dipilih untuk menyesuaikan warna pada ke-12 macam buah dan juga diterapkan pada semua elemen yang ada didalam *boardgame* seperti papan *boardgame*, *lucky card*, *case card*, dan petunjuk permainan.

### c. Konsep Tipografi

Tipografi yang akan digunakan dalam perancangan *boardgame* tentang pengenalan buah-buahan, yaitu sesuai karakteristik anak-anak yakni bersifat ceria, akrab, lebih suka bermain, dari sekian banyak *font* yang mencakup sifat tersebut salah satunya adalah jenis *font lt comic* yang akan digunakan dalam papan permainan karena memunculkan kesan akrab dan memiliki karakter mirip seperti tulisan anak SD yang mudah dibaca untuk anak.



Gambar 3.9 Jenis *Font* Pada Judul

(Sumber: Dafont, 2023)

Sedangkan jenis *font* pada *icon* dan kertas petunjuk adalah jenis *font sans serif*. *Font Poetsen One* akan

digunakan pada *boardgame* karena jelas mudah dibaca.

Kesan pada *font sans serif* adalah modern dan efisien.



Gambar 3.10 Jenis *Font* Pada *Boardgame*

(Sumber: Dafont, 2023)

#### d. *Background Story*

latar belakang cerita dari *boardgame* ini bercerita tentang 4 karakter buah yang ditampilkan sebagai bidak yang memiliki misi untuk pulang ke desa buah, namun 4 karakter buah tersebut tersesat di perjalanan, maka dari itu mereka menuju desa buah melalui jalan yang baru mereka telusuri yang disebut juga garis *finish*, namun ternyata untuk menuju desa buah tersebut memiliki banyak rintangan dan hambatan yang harus dilewati.

#### e. Konsep dan Materi *Boardgame*

*Boardgame* pengenalan buah-buahan sendiri bertujuan agar murid SD Negeri 11 Palembang dapat dengan mudah memahami macam-macam buah, warna buah dan manfaat buah, yang nantinya menjadi alat pembelajaran di sekolah SD Negeri 11 Palembang maupun sebagai alat bermain dan berinteraksi dalam memainkan *boardgame* tersebut secara efisien.

#### f. Konsep Permainan

##### 1. Objek permainan

Objek permainannya adalah dimulai dari 4 bidak pemain yang berada di garis *start* yang menuju ke garis *finish*.

##### 2. Persiapan Permainan

- a. pemain menyiapkan boardgame, 1 buah dadu, dan 2 jenis kartu (*lucky card* dan *case card*), dan 4 bidak.
- b. Dimulai dari 4 bidak yang diletakkan di garis *start* dan 2 jenis kartu (*lucky card*

dan *case card*) di letakkan pada posisi jenis kartu pada tempatnya.

- c. Dimulai dari 4 atau 2 pemain yang duduk secara berhadapan dan menentukan siapa pemain yang lebih dahulu dengan melakukan batu gunting kertas atau hompimpah.

### 3. Cara Permainan

- a. Pemain pertama yang melaju lebih dahulu dipersilahkan mengoncang dadu, dan bidak melaju sesuai angka yang muncul pada dadu, bidak yang melaju mengikuti arah panah berwarna hitam, begitu seterusnya bergiliran pada pemain ke-dua, ke-tiga dan ke-empat.
- b. Ketika bidak pemain berhenti pada kotak *lucky card*, maka pemain berhak mendapatkan *lucky card* dan melakukan perintah sesuai yang ada pada *lucky card* tersebut begitu juga sebaliknya jika mendapatkan *case card* maka pemain berhak mendapatkan *case card* dan

melakukan perintah sesuai yang ada pada *case card* tersebut.

- c. Ketika bidak pemain berada di petak tanda panah, maka bidak tersebut akan pindah menuju arah panah.
- d. Ketika salah satu bidak pemain sampai dulu ke desa buah (garis *finish*) maka pemain dinyatakan menang dan permainan akan selesai jika semua bidak pemain sampai di garis *finish*.

## 2. Referensi

Tahap referensi ini merupakan proses yang akan dilakukan sebagai tahapan pertimbangan dalam perancangan boardgame pengenalan buah-buahan untuk menemukan apa saja yang dibutuhkan dan apa saja isi yang terdapat dalam boardgame tersebut. Penulis menelusuri beberapa jurnal dan karya terdahulu dari penulis lain guna mengamati hasil visual dan isi dari jurnal dan karya terdahulu yang menjadi acuan pada saat tahap perancangan boardgame dilaksanakan.

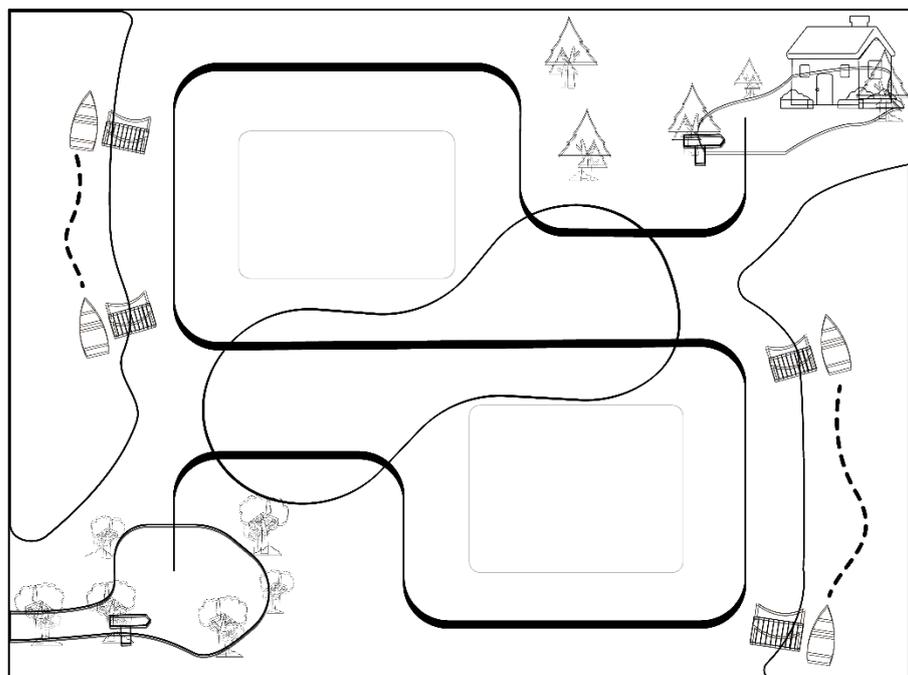
Pada tahapan ini juga penulis akan mengembangkan ide yang kemudian akan dituangkan baik kedalam sketsa manual,

digital, maupun catatan materi yang nantinya berguna pada saat proses produksi berlangsung.

### 3.2.2 Produksi

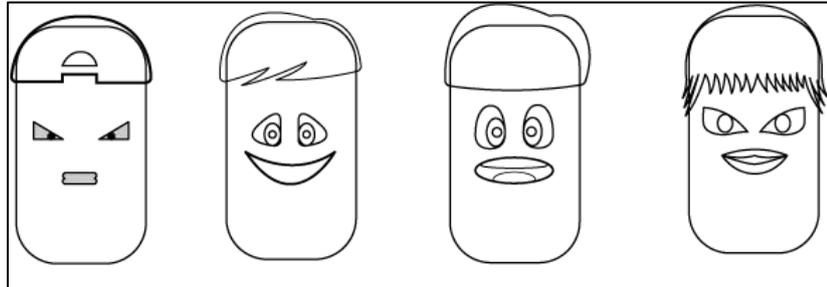
#### 1. Sketsa Awal

Dimulai dengan membuat sketsa kasar papan permainan. Tentukan rute permainan, lokasi tujuan, tempat *case card* dan *lucky card*. Juga, memikirkan tentang cara menggambarkan buah-buahan pada papan *boardgame*, kartu (*case card* dan *lucky card*), kertas panduan, *icon* dan bidak yang nantinya akan menjadi media cetak.



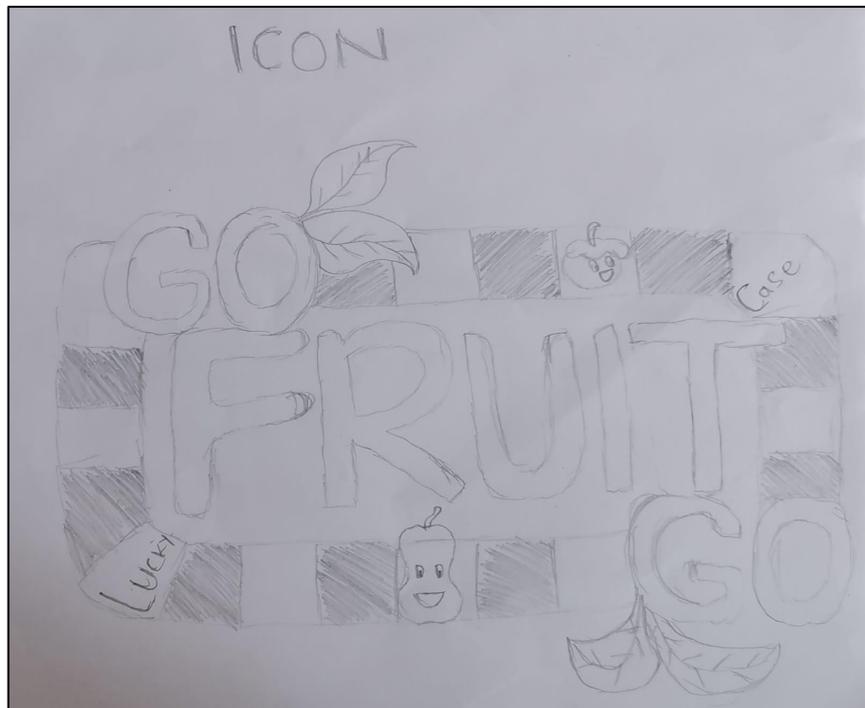
Gambar 3.11 Gambar Sketsa *Boardgame*

(Sumber: Raihan Akbar, 2023)



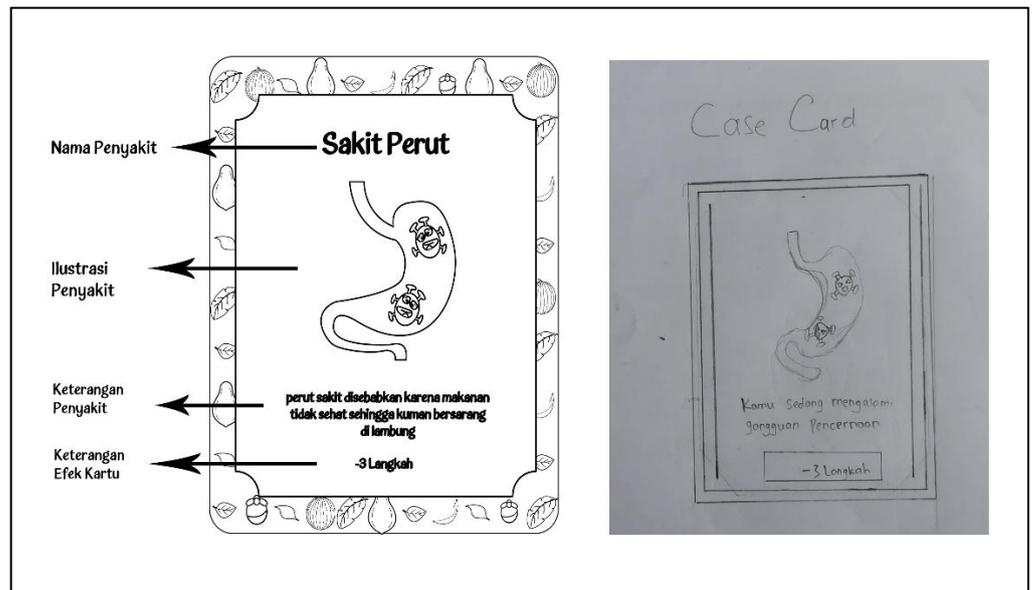
Gambar 3.12 Gambar Sketsa Karakter Bidak

(Sumber: Raihan Akbar, 2023)



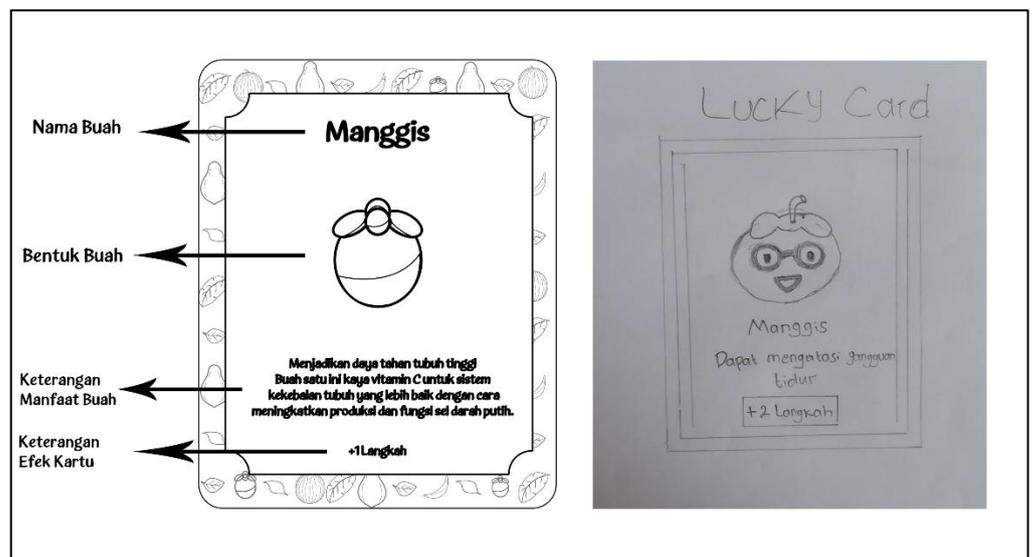
Gambar 3.13 Gambar Sketsa Icon

(Sumber: Raihan Akbar, 2023)



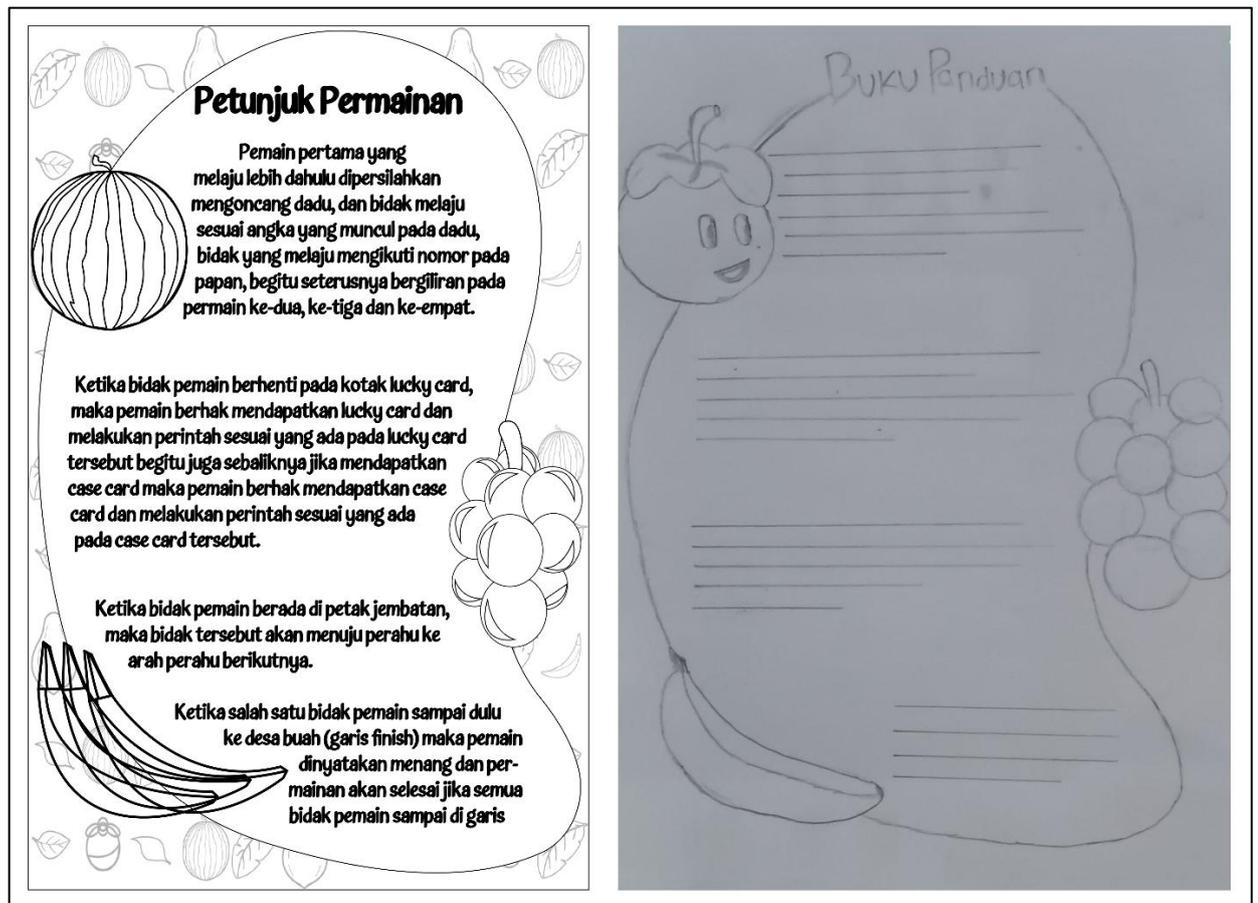
**Gambar 3.14 Gambar Sketsa Case Card**

(Sumber: Raihan Akbar, 2023)



**Gambar 3.15 Gambar Sketsa Lucky Card**

(Sumber: Raihan Akbar, 2023)



Gambar 3.16 Gambar Sketsa Panduan

(Sumber: Raihan Akbar, 2023)

## 2. Produksi

Pada tahapan ini akan melanjutkan proses produksi sketsa awal, yang mana desain pada tahap produksi ini akan meliputi elemen yang terdapat di dalam boardgame baik warna, tipografi, dan template yang telah tersusun dalam kesatuan di dalam sebuah layout yang nantinya menjadi boardgame.

### **3.2.3 Pasca Produksi**

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam proses pembuatan boardgame, yang mana pada tahap ini desain yang akan dibuat oleh penulis telah melalui semua proses diatas, karena dinilai telah mengalami proses perbaikan dan desain telah sesuai dengan konsep yang diharapkan maka desain yang telah di proses tersebut merupakan hasil akhir dari desain yang telah dibuat oleh penulis. Kemudian desain tersebut akan melalui proses final yaitu boardgame pada media cetak melalui karya fisik.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

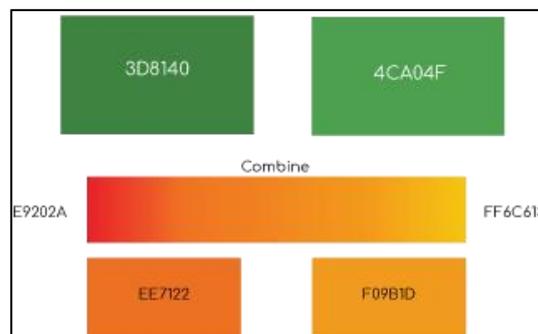
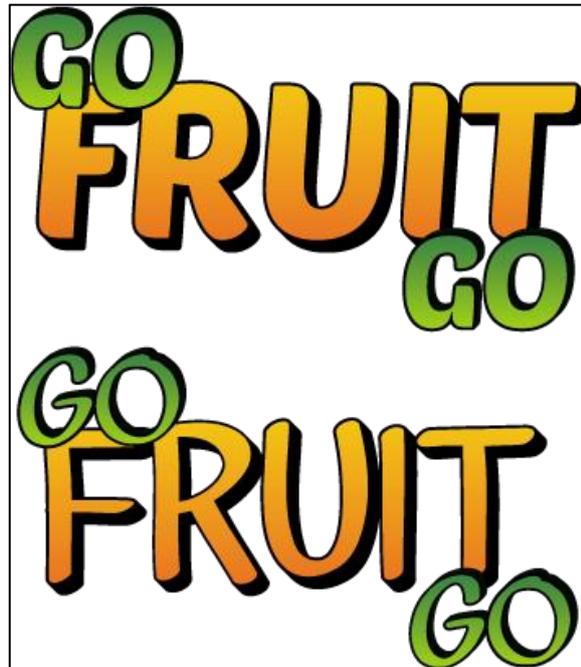
#### 4.1 Hasil

Hasil akhir dari perancangan projek Laporan Tugas Akhir ini dikemas dalam sebuah *boardgame* yang berjudul “*Go Fruit Go*”, dimana ada sekelompok orang yang tersesat saat kembali ke desa buah.

##### 4.1.1 Hasil Perancangan

###### a. Judul

*Go Fruit Go* adalah judul dari *boardgame* yang menceritakan ke-empat orang mencari buah di hutan yang tersesat saat akan menuju desa buah. Proses pemilihan judul adalah hal yang sangat sulit karena judul merupakan identitas dari sebuah ide atau konsep yang mencakup semua isi yang ada didalamnya. *Go Fruit Go* memiliki arti yaitu pergi ke desa buah dengan rintangan di perjalanan. Terdapat objek yang berkaitan dengan judul yang dikombinasikan ke dalam proses pemilihan judul dan proses pembuatan logo, hal ini digunakan untuk menciptakan suatu identitas yang kuat dan selaras berdasarkan dengan konsep yang diambil yaitu pergi ke desa buah dengan melewati rintangan di perjalanan.

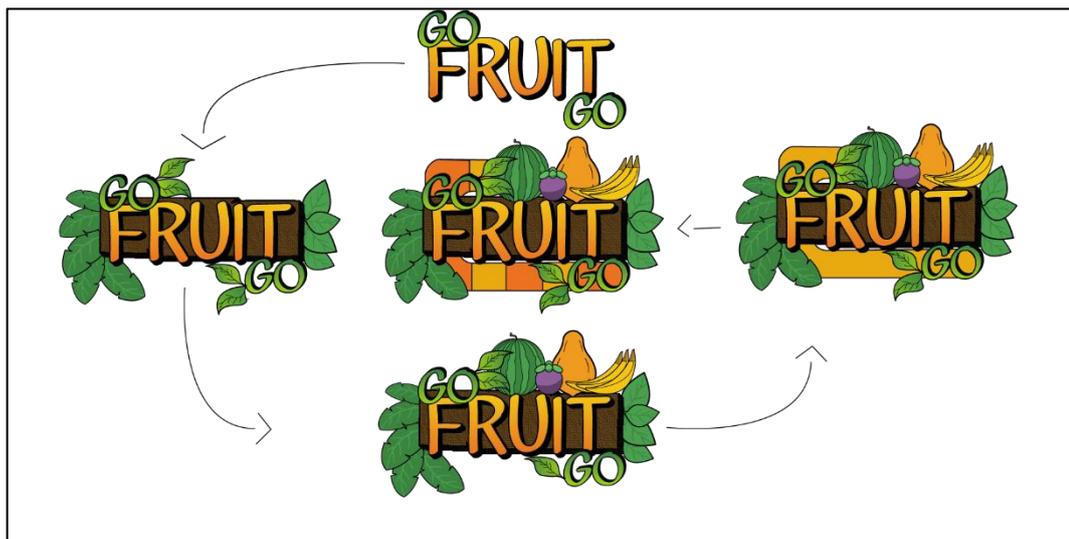


Gambar 4.1 Proses Pemilihan Typography, Layout dan Warna pada Font  
(Sumber: Raihan Akbar, 2023)

Judul menggunakan *font LT Comic* yang merupakan bagian dari *font comic sans*. *Font LT Comic* mempunyai kesan yang sesuai dengan karakteristik anak-anak yakni bersifat ceria, akrab, lebih suka bermain, dari sekian banyak *font* yang mencakup sifat tersebut salah satunya adalah jenis *font lt comic* yang akan digunakan dalam papan permainan karena memunculkan kesan

akrab dan memiliki karakter mirip seperti tulisan anak SD yang mudah dibaca untuk anak.

Terdapat 3 warna yang digunakan pada font yaitu hijau kuning dan orange ditambah efek 3d *extrude depth* 20 pt. Kombinasi warna menggunakan konsep warna komplementer, yakni warna yang saling berseberangan. Warna kuning dan orange memiliki kesan semangat serta rasa bersaing yang sangat kuat, sedangkan warna hijau memiliki kesan pertumbuhan dan kesehatan.

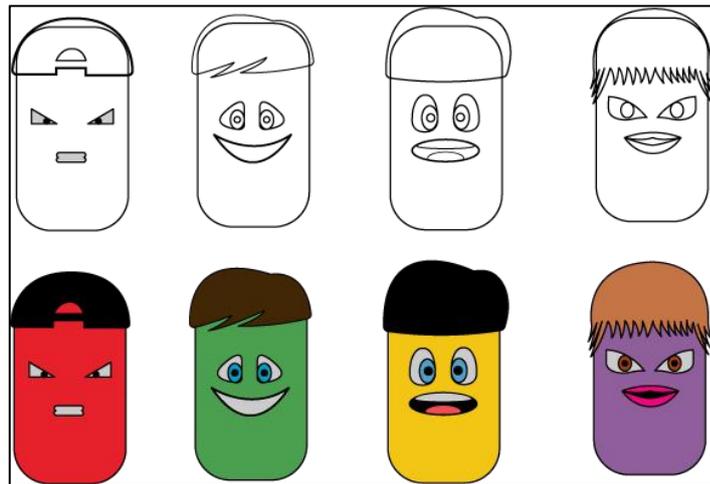


Gambar 4.2 Proses Penggabungan *Typography* dengan Objek Pendukung

(Sumber: Raihan Akbar, 2023)

Penulis menggabungkan *typography* dengan objek pendukung. Objek pendukung yang digunakan ialah, buah papaya, manggis, pisang, semangka, daun, jalan papan permainan dan papan kayu. Semua objek ini menambahkan kesan yang lebih kuat pada tema permainan *boardgame* buah buahan.

#### b. Karakter Bidak

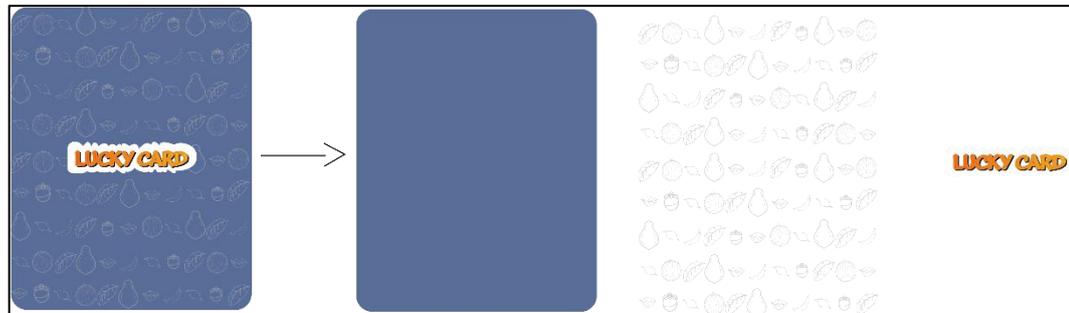


Gambar 4.3 Proses Pembuatan Karakter

(Sumber: Raihan Akbar, 2023)

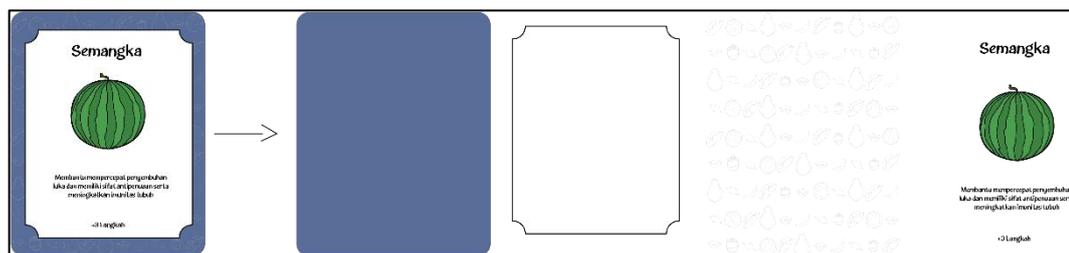
Karakter yang ada di dalam *boardgame* dirancang dengan menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* proses sketsa dan pewarnaan dilakukan secara digital. Ke-empat karakter tersebut dibuat sesuai dengan karakter anak-anak usia 8-12 tahun.

c. Kartu (*Lucky Card* dan *Case Card*)



Gambar 4.4 Proses Pembuatan Kartu Bagian Belakang *Lucky Card*

(Sumber: Raihan Akbar, 2023)

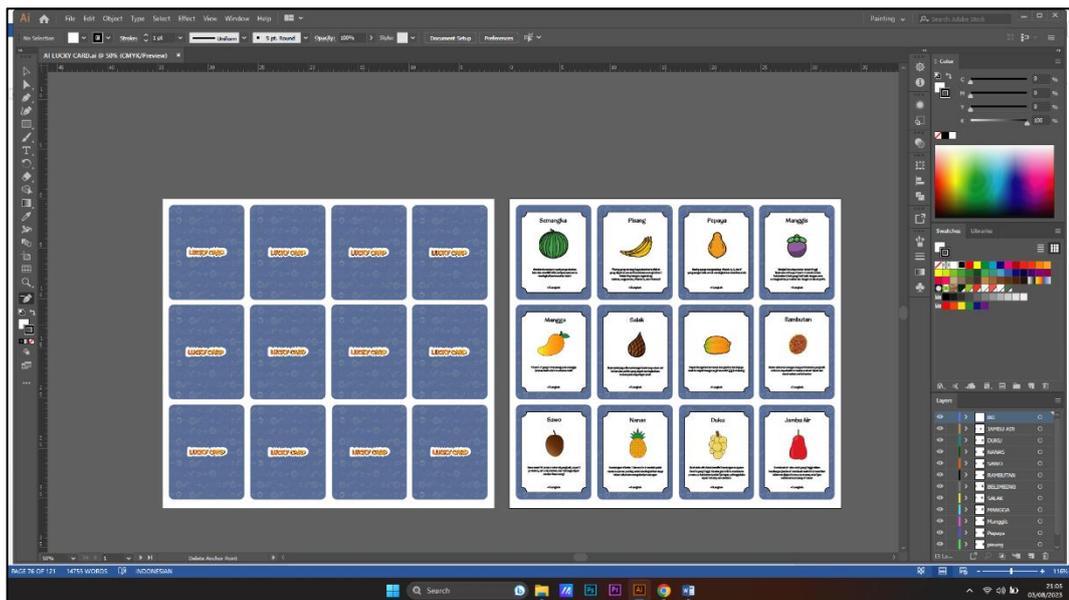


Gambar 4.5 Proses Pembuatan Kartu Bagian Depan *Lucky Card*

(Sumber: Raihan Akbar, 2023)

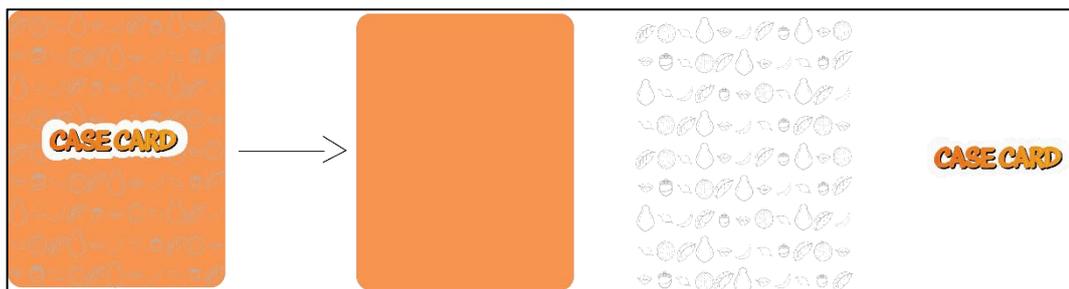
*Lucky Card* adalah kartu yang berisi keterangan manfaat tentang buah-buahan. *Lucky Card* memiliki 12 kartu yang disiapkan agar pemain mengerti akan manfaat akan buah-buahan dan kartu tersebut memiliki efek saat mendapatkannya, membuat permainan *boardgame* menjadi lebih seru dan menyenangkan. Warna biru pada *lucky card* memiliki arti

tenang, kesegaran, kebersihan dan kejernihan, warna yang cocok dalam bermain harus dalam keadaan yang tenang dan tidak tergesa-gesa. Kartu *lucky card* berukuran 9,5x7,5 cm dan dicetak menggunakan kertas konstruk 270g.



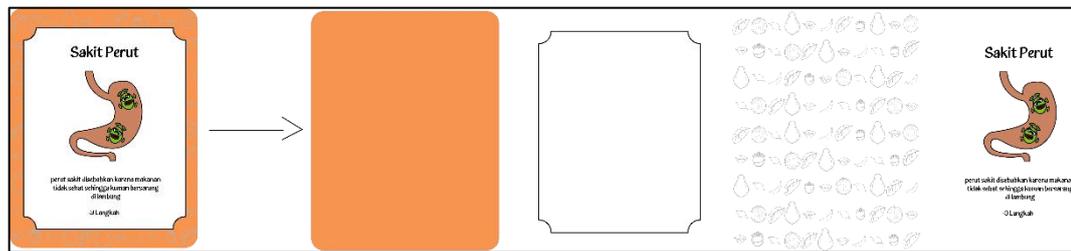
Gambar 4.6 Tampilan Depan dan Belakang *Lucky Card*

(Sumber: Raihan Akbar, 2023)



Gambar 4.7 Proses Pembuatan Kartu *Case Card* Bagian Belakang

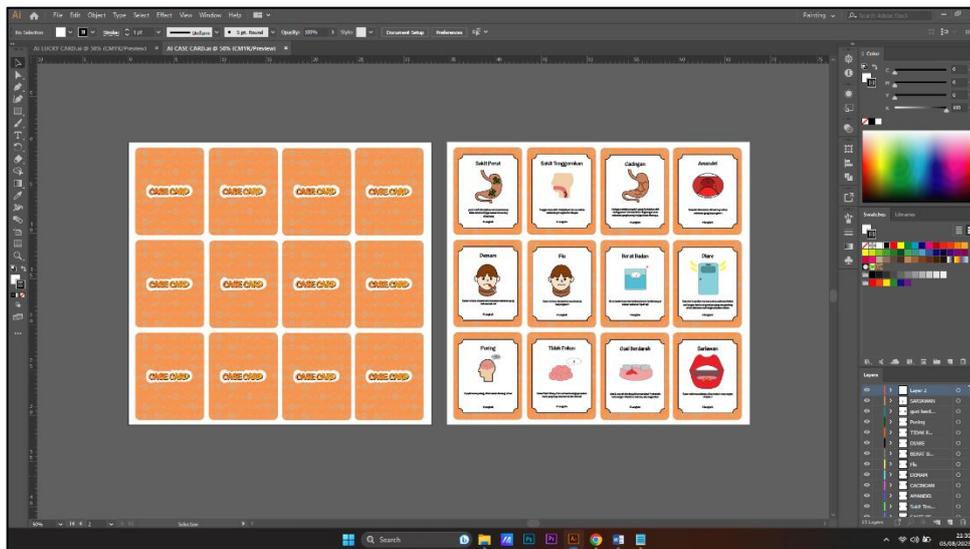
(Sumber: Raihan Akbar, 2023)



Gambar 4.8 Proses Pembuatan Kartu *Case Card* Bagian Depan

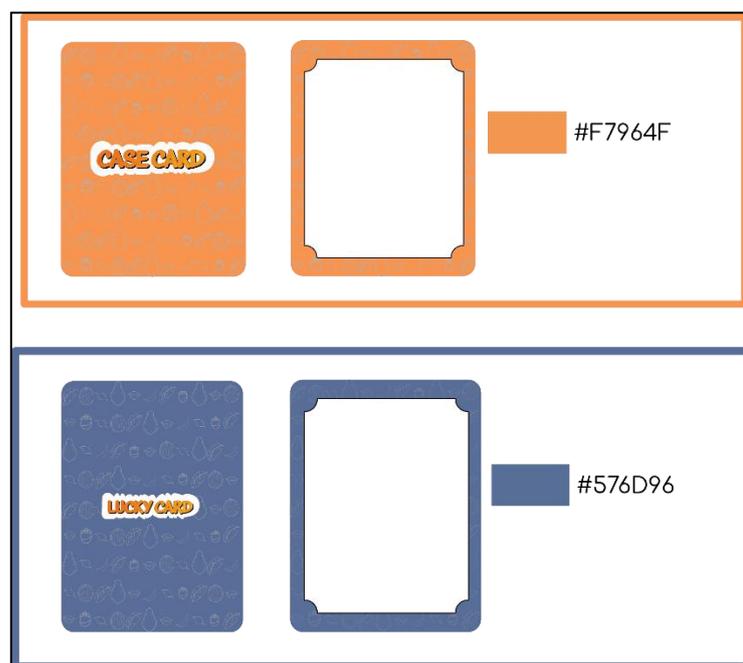
(Sumber: Raihan Akbar, 2023)

*Case Card* adalah kartu yang berisi keterangan akibat kurang memperhatikan makan-makanan tentang buah-buahan. *Case Card* memiliki 12 kartu yang disiapkan agar pemain mengerti akan akibat kurang memperhatikan makan buah-buahan dan kartu tersebut memiliki efek saat mendapatkannya, membuat permainan *boardgame* menjadi lebih seru dan menyenangkan. Warna orange pada *case card* memiliki arti mementingkan diri sendiri dan egoisme, termasuk kesombongan, pamer, dan kurangnya perhatian terhadap orang lain, warna yang cocok dalam bermain *boardgame* jangan egois dan sombong. Kartu *case card* berukuran 9,5x7,5 cm dan dicetak menggunakan kertas konstruk 270g.



Gambar 4.9 Tampilan Depan dan Belakang *Case Card*

(Sumber: Raihan Akbar, 2023)



Gambar 4.10 Warna Kartu *Lucky Card* dan *Case Card*

(Sumber: Raihan Akbar, 2023)

Warna pada *Lucky Card* dan *Case Card* menggunakan perpaduan teori warna komplementer atau warna yang saling berseberangan. Kedua kartu menggunakan warna yang cerah dan hal ini dikarenakan target sasaran dari *boardgame*, kedua kartu ditujukan kepada anak kecil yang cenderung menyukai warna yang cerah dan terang.

**Tabel 4.1 Kartu *Lucky Card* dan *Case Card***

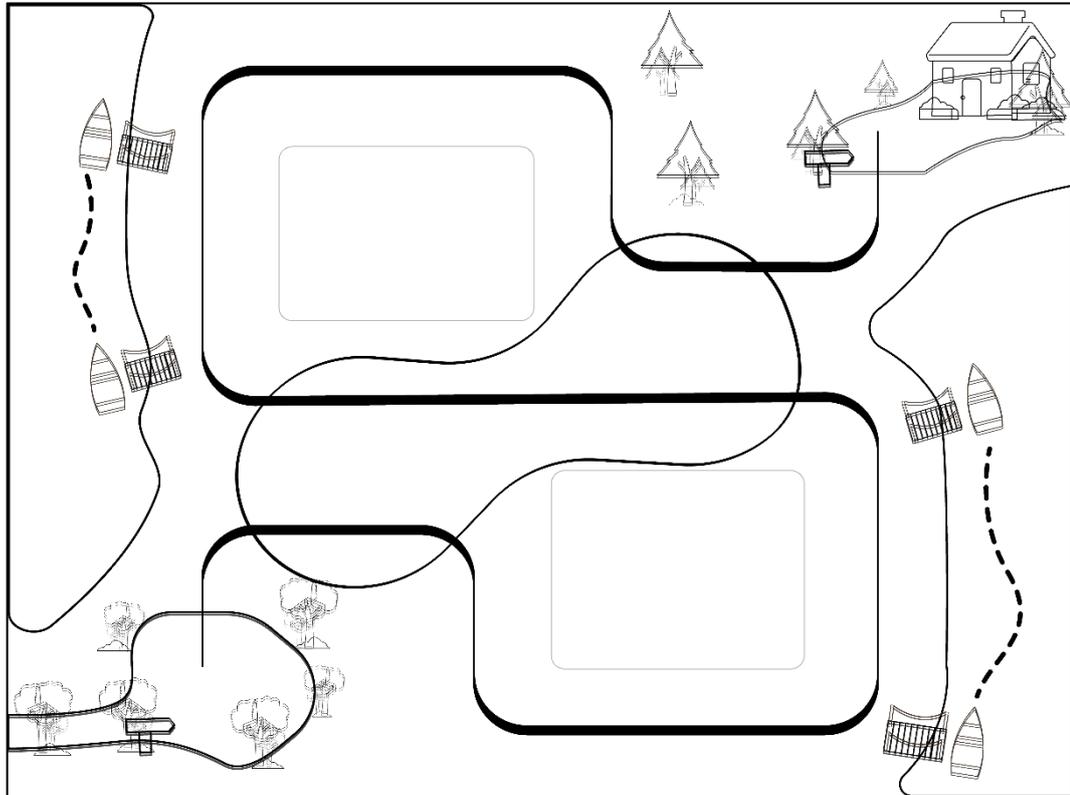
NO	<i>Lucky Card</i>	Efek <i>Lucky Card</i>	<i>Case Card</i>	Efek <i>Case Card</i>
1	Membantu mempercepat penyembuhan luka dan memiliki sifat antipenuaan serta meningkatkan imunitas tubuh	+ 3 langkah	perut sakit disebabkan karena makanan tidak sehat sehingga kuman bersarang dilambung	-3 langkah
2	Pisang yang matang kaya akan karbohidrat yang dapat memenuhi kebutuhan energi si Kecil. Selain itu pisang mengandung kalsium, magnesium, vitamin A, dan vitamin B	+2 langkah	tenggorokan sakit disebabkan karena makan makanan gorengan/berminyak	-2 langkah

NO	<i>Lucky Card</i>	Efek <i>Lucky Card</i>	<i>Case Card</i>	Efek <i>Case Card</i>
3	Buah pepaya mengandung vitamin A, C, dan E yang sangat baik untuk meningkatkan imunitas anak.	+4 langkah	Cacingan adalah penyakit yang disebabkan oleh cacing parasit karena faktor lingkungan atau makanan yang kurang terjaga kebersihannya.	-4 langkah
4	Menjadikan daya tahan tubuh tinggi Buah satu ini kaya vitamin C untuk sistem kekebalan tubuh yang lebih baik dengan cara meningkatkan produksi dan fungsi sel darah putih.	+1 langkah	Amandel disebabkan oleh sering makan makanan yang berpengawet.	-4 langkah
5	Buah rambutan mengandung antioksidan yang baik untuk memperbaiki kerusakan sel-sel tubuh dan menurunkan resiko kanker	+ 2langkah	Kamu terkena diare karena makan pada saat belum cuci tangan dan kurang makan yang mengandung serat, biasakan cuci tangan sebelum makan	-2 langkah
6	Dapat Mengatasi sariawan dan gusi berdarah juga buah ini dapatmengurangi rasa sakit gigi berlubang	+1 langkah	Berat badan kamu bertambah, karena terlalu banyak makan makanan cepat saji	-1 langkah

NO	<i>Lucky Card</i>	<i>Efek Lucky Card</i>	<i>Case Card</i>	<i>Efek Case Card</i>
7	Buah salak juga dikenal sebagai buah kaya akan zat kalium dan pektin yang dapat meningkatkan kemampuan daya ingat anak.	+6 langkah	Kamu terkena demam karena minum es berpengawet	-6 langkah
8	Vitamin C yang terkandung pada mangga bermanfaat untuk kesehatan kulit	+5 langkah	Kamu terkena demam karena makan makanan yang terkena bakteri	-5 langkah
9	Kombinasi air dan serat yang tinggi dalam kandungan jambu air membuat buah ini bermanfaat dalam menjaga system pencernaan, sekaligus melancarkan buang air besar	+6 langkah	Kamu terkena sariawan, dikarenakan kekurangan vitamin C	-6 langkah

NO	<i>Lucky Card</i>	<i>Efek Lucky Card</i>	<i>Case Card</i>	<i>Efek Case Card</i>
10	Buah duku diketahui memiliki kandungan senyawa fenolik yang tinggi. Kandungan ini bisa membantu proses pertumbuhan kembali jaringan, sehingga luka cepat tertutup dan sembuh.	+ 5 langkah	Gusi berdarah bisa terjadi karena tubuh Fruitaholic kekurangan vitamin C, kalsium, dan magnesium	-5 langkah
11	Kandungan vitamin C dan enzim bromelain pada nanas berperan penting untuk meningkatkan daya tahan tubuh dan mengatasi peradangan	+4 langkah	Kamu tidak fokus, dikarenakan kurangnya makan buah yang kaya akan serat dan mineral	-3 Langkah
12	Sawo memiliki sumber mineral yang baik, seperti potasium, zat besi, kalsium, dan tembaga dapat memberikan energi	+3 langkah	Kepala kamu pusing, dikarenakan kurang cairan	-4 langkah

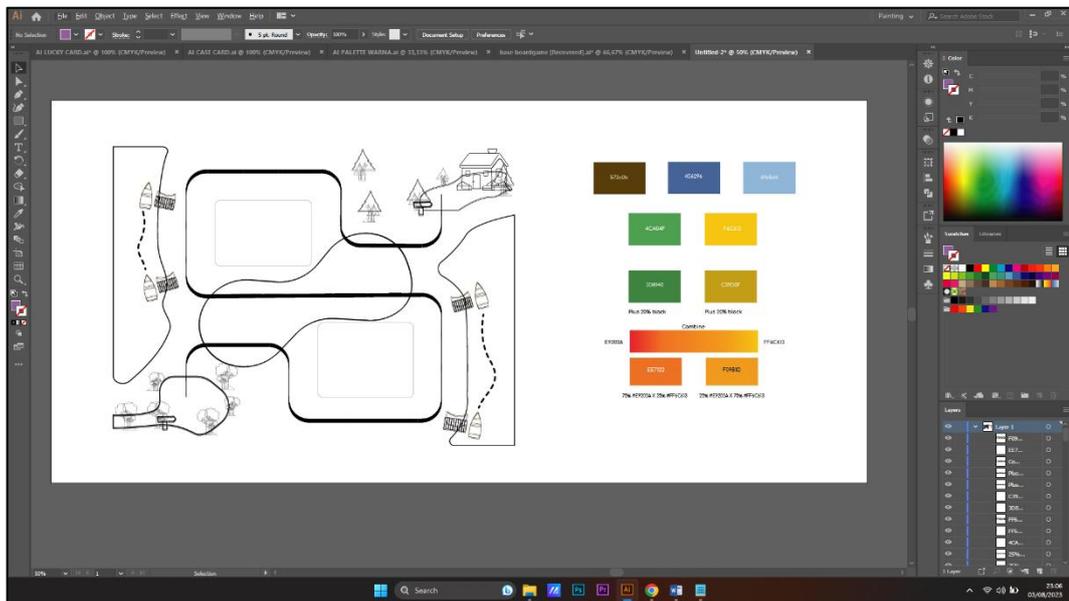
#### d. Papan *Boardgame*



Gambar 4.11 Sketsa *Boardgame*

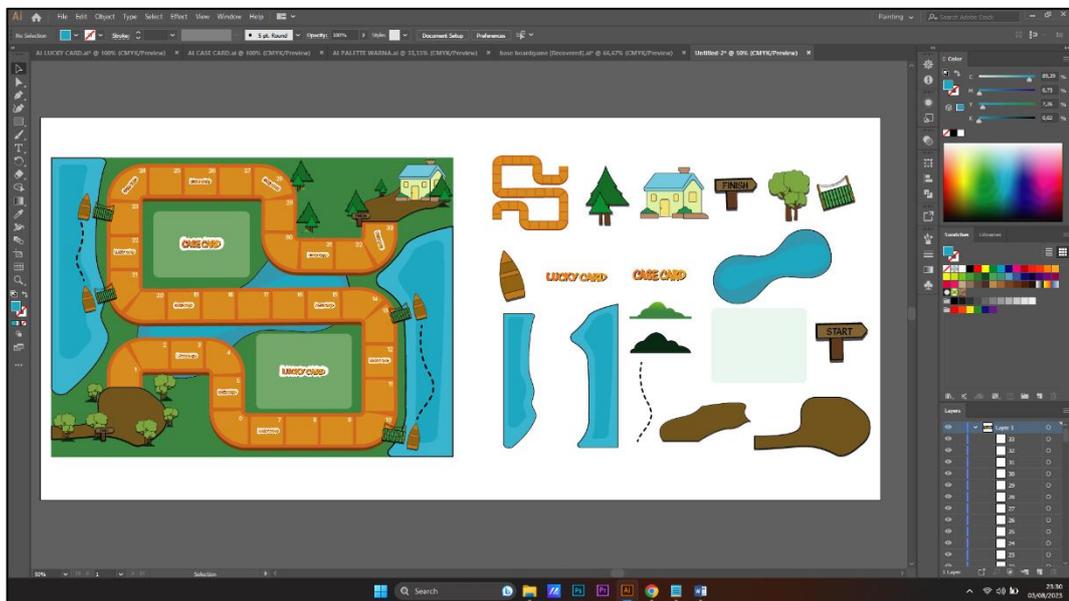
(Sumber: Raihan Akbar, 2023)

Papan *boardgame* merupakan tempat dimana semua permainan akan berlangsung, papan *boardgame* dibuat dengan sketsa digital menggunakan aplikasi adobe illustrator, setelah proses sketsa telah selesai dilanjutkan dengan tahap pembuatan objek *boardgame* mulai dari desain, pewarnaan, jumlah langkah sampai desain simbol dari setiap langkah yang telah dibuat berdasarkan arti yang mempunyai makna masing- masing.



Gambar 4.12 Objek Papan *Boardgame*

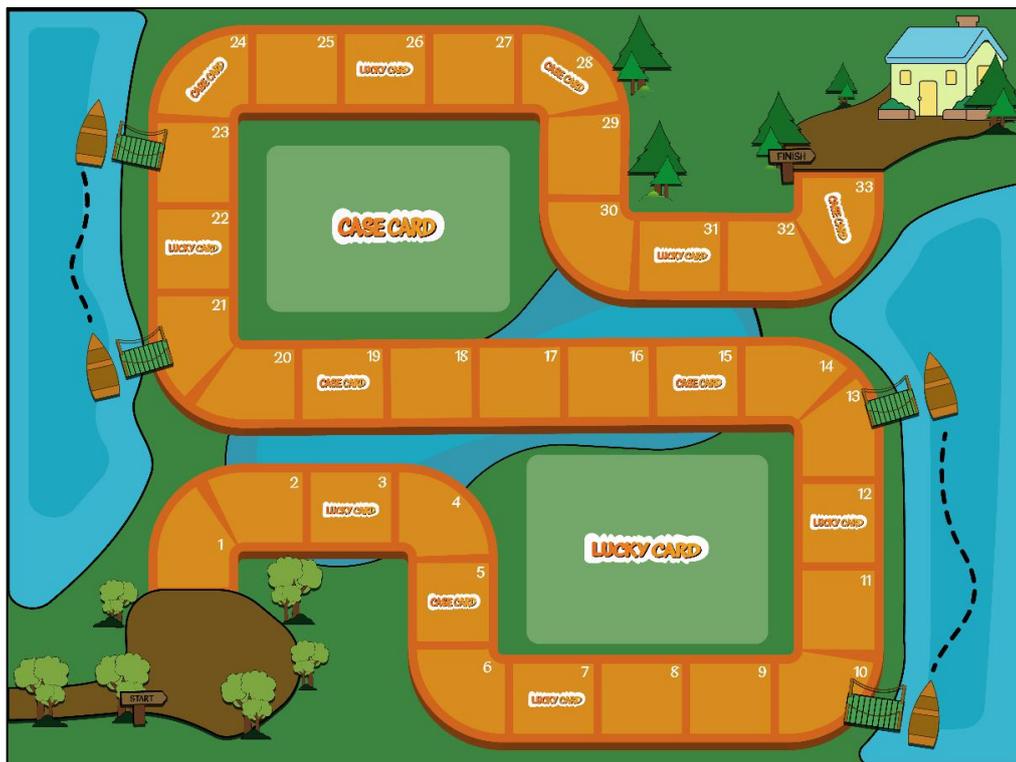
(Sumber: Raihan Akbar, 2023)



Gambar 4.13 Proses Pewarnaan Papan *Boardgame*

(Sumber: Raihan Akbar, 2023)

Proses pembuatan papan permainan menggunakan objek alam seperti jalan, pohon, danau, dan perahu yang ditujukan untuk melewati berbagai rintangan di alam menuju garis *finish*. Pemain di mulai pada garis start menuju garis finish, jika salah satu pemain berada pada *lucky card* atau *case card*, Maka pemain mengambil kartu tersebut dan membaca keterangan dan mengikuti instruksi yang ada pada kartu tersebut sampai ada salah satu pemain mencapai garis finish sebagai pemenang. Papan permainan ini berukuran 30x40cm dan nantinya akan dicetak menggunakan kertas konstruk berukuran 270g.

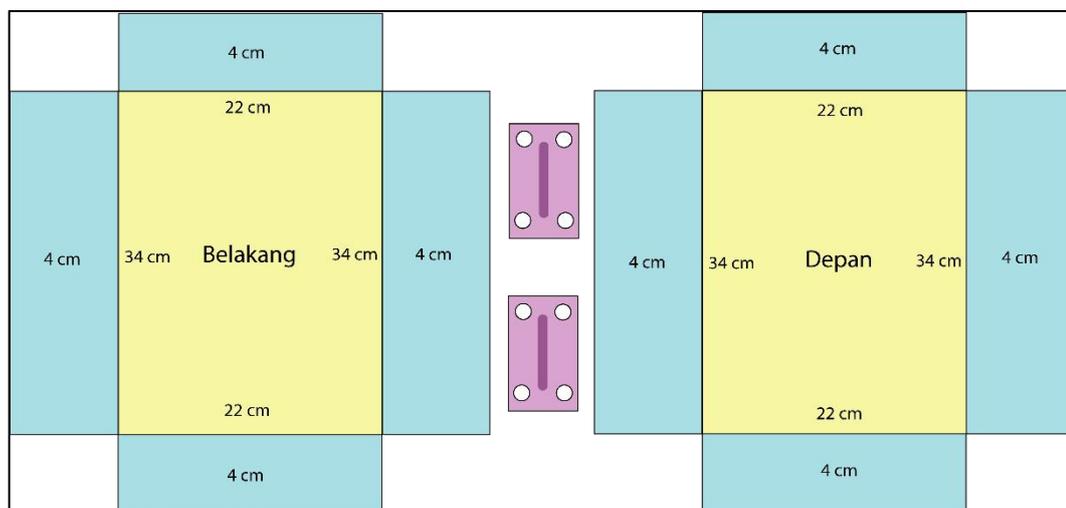


Gambar 4.14 Hasil Akhir Papan *Boardgame*

(Sumber: Raihan Akbar, 2023)

Banyak warna dan objek yang dipakai dalam proses pembuatan papan *boardgame*, hal ini bertujuan untuk membuat anak-anak menjadi tertarik dan membangkitkan rasa ingin tau anak-anak untuk bermain *boardgame*.

e. Kotak Kemasan *Boardgame*

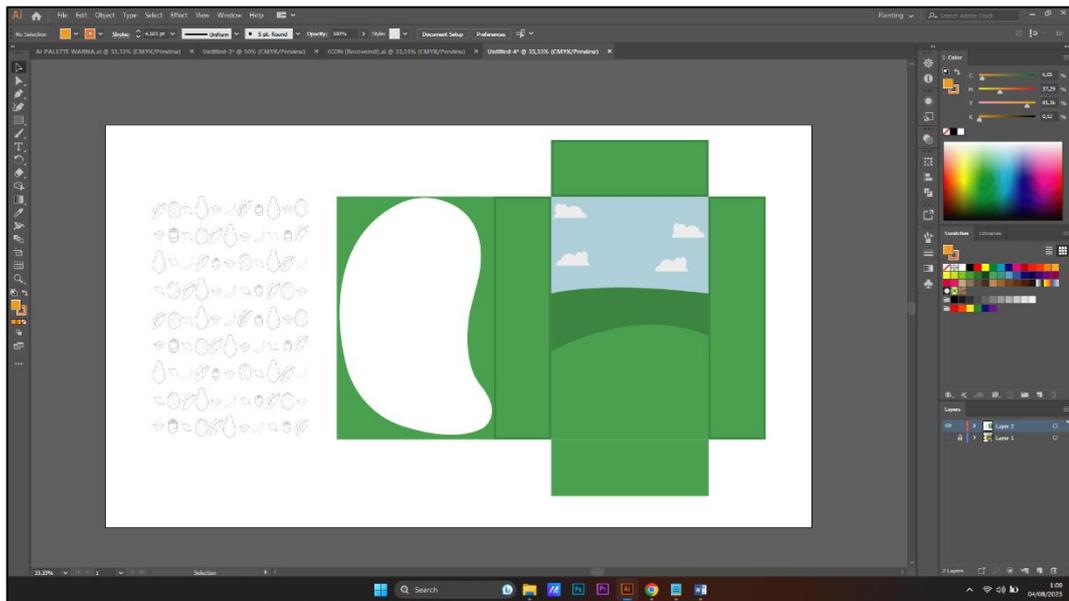


Gambar 4.15 *Layout* Kotak Kemasan Papan *Boardgame*

(Sumber: Raihan Akbar, 2023)

Kotak kemasan *boardgame* menggunakan bahan kayu pinus, yang merupakan jenis kayu yang murah dan banyak ditemukan di tukang mabel. Penulis memilih menggunakan bahan kayu karena kayu lebih tahan lama terhadap benturan dan air, dan juga karena menggunakan kayu sehingga kotak *boardgamennya* lebih berat dibanding menggunakan bahan yang lain. Kotak kemasan memiliki ukuran 22cm x 34cm dengan

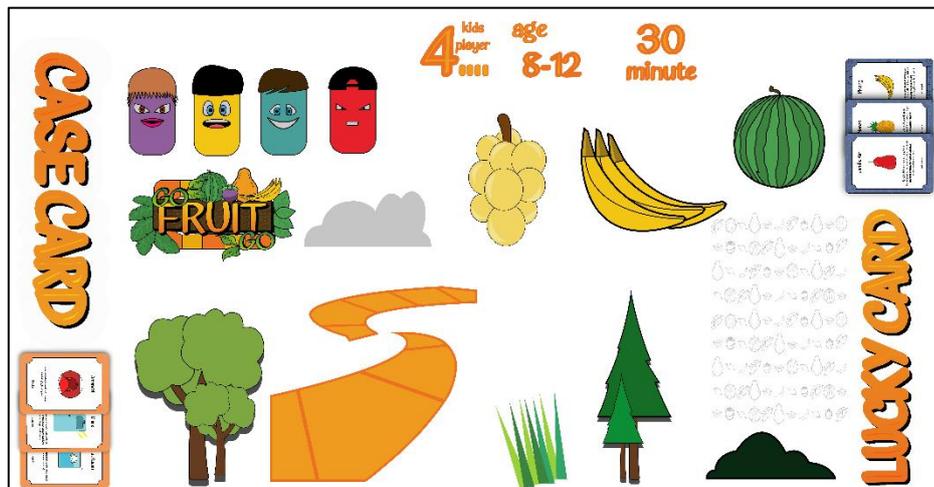
ketebalan setiap bagian 4cm untuk penghubung kotak bagian atas dan bawah menggunakan 2 engsel berukuran 4cm dan lebar 2 cm untuk memperkuat kotak kemasan.



Gambar 4.16 Background *Layout* Kotak Kemasan Papan *Boardgame*

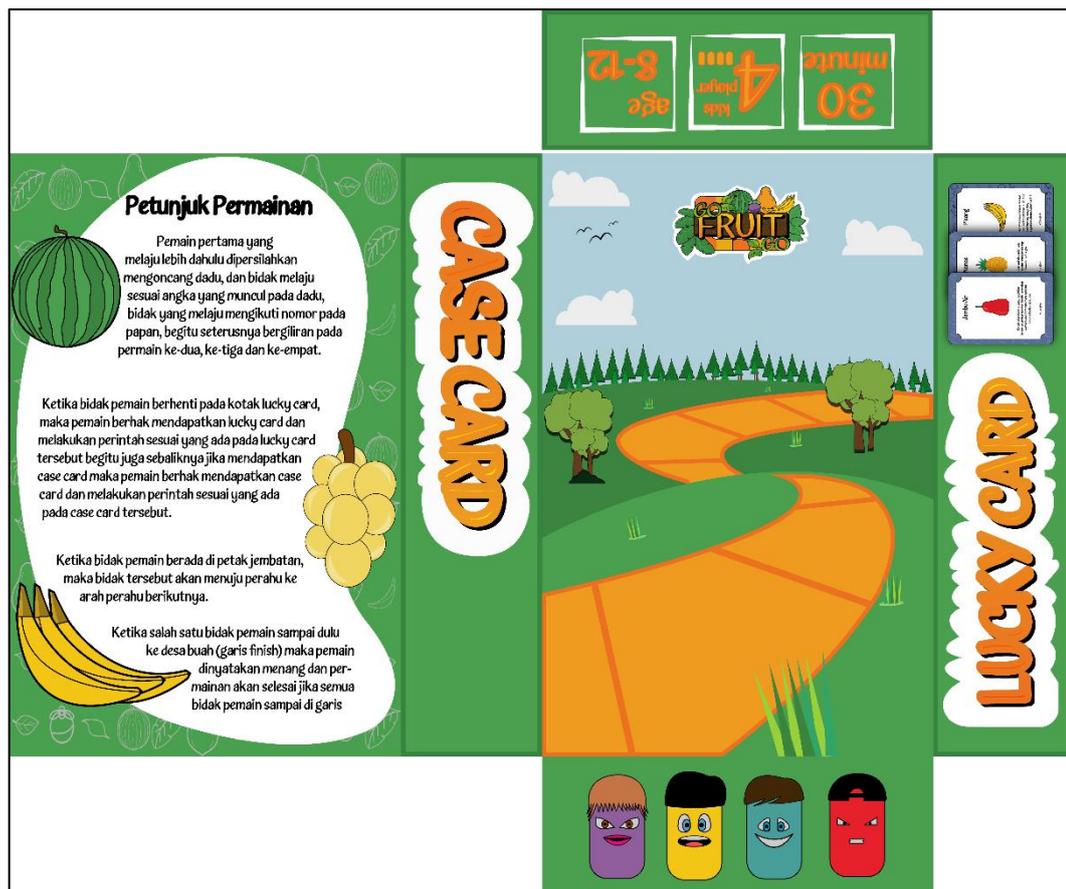
(Sumber: Raihan Akbar, 2023)

Proses desain dari kotak kemasan *boardgame* menggunakan warna yang hampir sama dengan papan *boardgame*, hal ini bertujuan untuk menciptakan suatu kesatuan dari konsep warna board game.



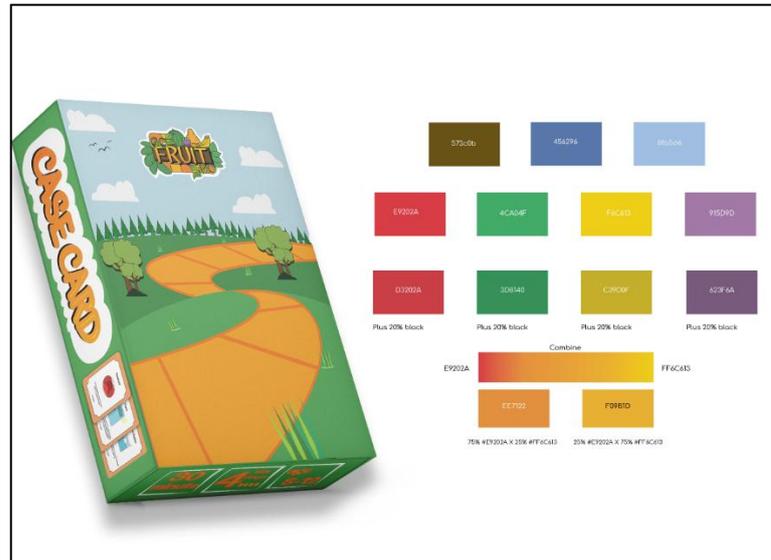
Gambar 4.17 Komponen Desain *Layout* Kotak Kemasan *Boardgame*

(Sumber: Raihan Akbar, 2023)



Gambar 4.18 Desain *Layout* Kotak Kemasan *Boardgame*

(Sumber: Raihan Akbar, 2023)



Gambar 4.19 Hasil Akhir Kotak Kemasan *Boardgame*  
(Sumber: Raihan Akbar, 2023)



Gambar 4.20 Isi Kotak Kemasan *Boardgame*  
(Sumber: Raihan Akbar, 2023)

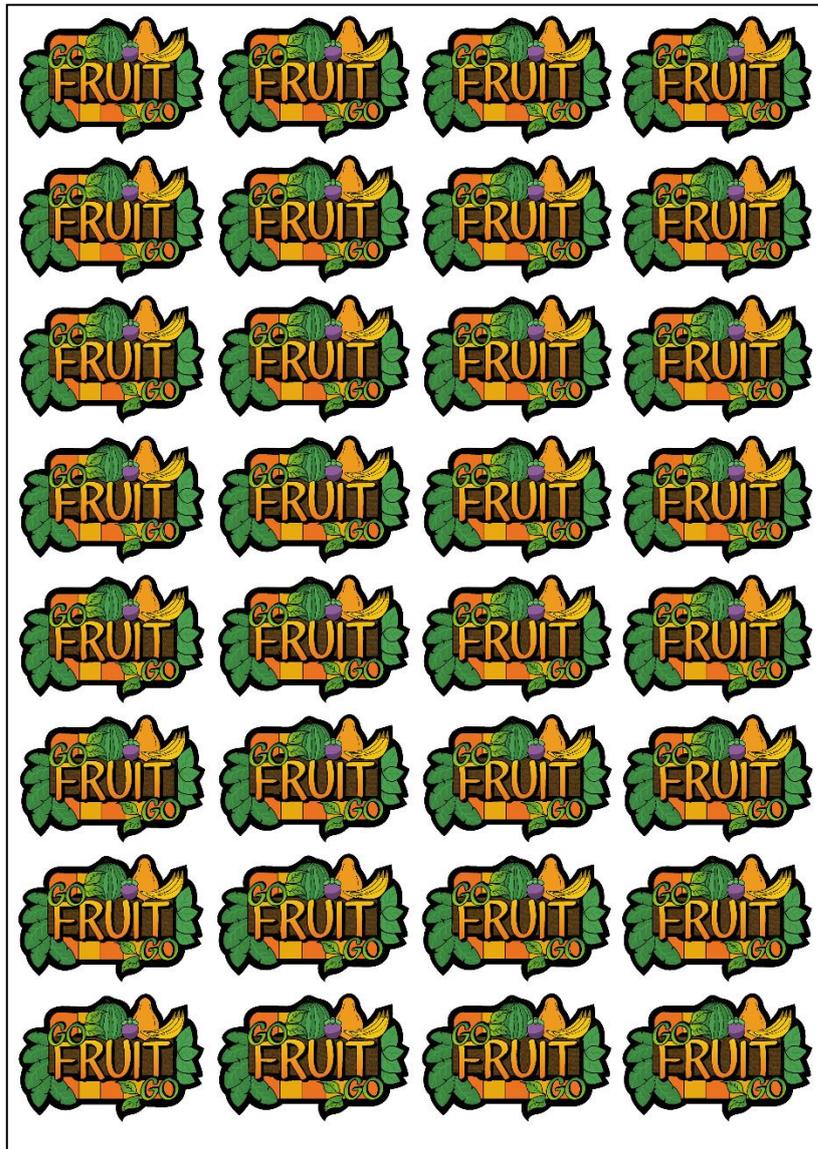


Gambar 4.21 Kotak Kemasan *Boardgame*  
(Sumber: Raihan Akbar, 2023)



Gambar 4.21 Desain Baju, Media Pendukung *Boardgame*  
(Sumber: Raihan Akbar, 2023)

Desain baju menggunakan bahan Cotton Combed 24s *High Quality* proses printing menggunakan sablon teknik dtf plastisol.



Gambar 4.21 Desain Stiker, Media Pendukung *Boardgame*

(Sumber: Raihan Akbar, 2023)

Stiker Ritrama merupakan kertas stiker yang terbuat dari bahan Vinyl atau sebuah plastik lentur yang transparant. Dengan menggunakan stiker Vinyl ini maka daya tahan jenis stiker ini memang sangat baik karena lebih tahan dengan air dan juga cuaca.

## 4.2 Pembahasan

Desain dari *boardgame* dirancang dengan menggunakan warna-warna yang dipilih untuk menyesuaikan warna pada ke-12 macam buah. Warna dari keseluruhan komponen *boardgame* didominasi oleh warna cerah dan cenderung menggunakan banyak perpaduan warna yang bertujuan untuk membangun semangat anak-anak ketika bermain *boardgame*. Setiap warna memiliki efek psikologis yang berbeda-beda oleh karena itu penulis menggunakan warna cerah tujuannya adalah untuk dapat membuat suasana bermain menjadi semangat, aktif, ceria dan membangkitkan gairah untuk bersaing dan menyelesaikan tantangan yang ada dalam *boardgame*.



Gambar 4.22 Proses Pengujian *Boardgame*

(Sumber: Marten Adi Sanjaya, 2023)

Boardgame yang sudah dicetak kemudian di uji kepada anak-anak, Pengujian dilakukan di SD NEGERI 11 PALEMBANG yang beralamat Lrg. Lb. Keranji, Bukit Lama, Kec. Ilir Bar. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30136 pada hari selasa 1 agustus 2023 Pkl 13.30 WIB. Proses penelitian dilakukan berjalan dengan baik, tertib dan penuh semangat.



Gambar 4.22 Proses Pengenalan *Boardgame*  
(Sumber: Marten Adi Sanjaya, 2023)

Proses pengujian dilakukan secara perlahan dan bertahap, dikarenakan jumlah *boardgame* yang terbatas, serta pemahaman anak-anak masih memerlukan penjelasan yang berulang-ulang

agar apa yang disampaikan dapat dimengerti dan dapat diterima dengan baik. Pengujian dilakukan selama hampir 2 jam dimulai dari awal pengenalan dan permainan dari *boardgame*.



Gambar 4.22 Proses Pengenalan *Boardgame*

(Sumber: Marten Adi Sanjaya, 2023)

Pada awal tahap pengenalan *boardgame* anak-anak memberikan respon yang sangat bersemangat, hal ini dikarenakan anak-anak sangat antusias dan rasa penasaran ingin mencoba bermain permainan *boardgame* buah-buahan.



Gambar 4.22 Proses Pengujian *Boardgame*

(Sumber: Marten Adi Sanjaya, 2023)

Ketika permainan boardgame berlangsung masih ada anak-anak yang belum fasih dalam peraturan permainan boardgame, hal ini membuat penulis harus benar-benar menjelaskan peraturan dengan baik dan perlahan, penulis juga harus menciptakan suasana yang baik, tidak terkesan menyalahkan satu sama lain dan menjaga hubungan antar sesama anak-anak tetap baik, hal ini dikarenakan selama permainan berlangsung terjadi beberapa anak-anak yang cukup tegang seperti anak-anak yang saling menyalahkan atau menyudutkan satu anak. Sangat penting pengawas boardgame untuk menjaga suasana bermain dan menghilangkan ketegangan antar sesama pemain.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Hasil akhir dari perancangan projek Laporan Tugas Akhir yang dikemas dalam sebuah *boardgame* yang berjudul “GO Fruit GO”, menghasilkan sebuah permainan edukasi bagaimana pentingnya memperhatikan mengkonsumsi buah-buahan bagi anak-anak usia 8-12 tahun. Media pembelajaran ini dapat digunakan bagi semua kalangan organisasi atau lembaga pendidikan yang ingin mengedukasi anak-anak untuk memperhatikan akan pentingnya mengkonsumsi buah-buahan.

Go Fruit Go adalah judul dari boardgame yang terdiri dari beberapa proses, yaitu pemilihan font, yakni font LT Comic dan poetsen one, pembuatan karakter bidak, pembuatan kartu lucky card dan case card, pembuatan papan boardgame, pembuatan desain kotak kemasan boardgame, dengan karya pendukungnya terdiri dari kaos dan sticker, sehingga menjadi sebuah karya yang diuji di SD NEGERI 11 PALEMBANG dengan hasil anak-anak yang sangat antusias dan rasa penasaran ingin mencoba bermain permainan boardgame dan masih ada anak-anak yang belum fasih dalam peraturan permainan boardgame, hal ini membuat penulis harus benar-benar menjelaskan peraturan dengan baik dan perlahan, penulis juga harus menciptakan suasana yang baik, tidak terkesan menyalahkan satu sama lain dan menjaga hubungan antar sesama anak-anak tetap baik.

## 5.2 Saran

Peran pembimbing dari *boardgame* GO fruit GO menjadi bagian yang terpenting, karena pembimbing harus mengawasi setiap permainan anak-anak agar permainan tetap tenang dan teratur juga agar anak-anak dapat mengingat manfaat dan dampak pada setiap kartu, tidak hanya itu pembimbing juga harus dapat menciptakan suasana bermain yang positif, semangat, dan gembira mengingat usia 8-12th merupakan usia yang sangat aktif sehingga anak-anak memiliki rasa ingin menang yang sangat tinggi

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini. (2014). Desain Komunikasi Visual dasar-dasar panduan untuk pemula. *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*.
- Aras, L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Blok Pecahan Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar Kota Makassar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 3(1), 40. <https://doi.org/10.26858/jkp.v3i1.8164>.
- Dewi, Kultsum, A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Berbantuan Media Kartu Huruf Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(2), 63–71.
- Edwin, dan Pratama. 2021. Perancangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Pentingnya Merawat Gigi Untuk Anak Usia 6–12 Tahun.
- Estiningrum, T., Hidayati, D. W., & Wahyuni, A. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Implementasi Pogil Ditinjau Dari Gaya Kognitif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 3(2), 69–75. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v3i2.1048>
- Joesyiana, Kiki. 2018. Penerapan Metode Pembelajaran Observasi Lapangan (Outdoor Study) Pada Mata Kuliah Manajemen Operasional (Survey Pada Mahasiswa Jurusan Manajemen Semester III Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Beserta Persada Bunda). *PeKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*. 6(2): 90–103.
- Lestari, I. D., Halimatusha'diah, & Puji Lestari, F. A. (2018). Penggunaan Media Audio, Visual, Audiovisual, dalam Meningkatkan Pembelajaran kepada Guru-guru. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(01), 55. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v1i01.2361>.
- Puspita, A., Kurniawan, A. D., & Rahayu, H. M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Pada Materi Sistem Imun Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Sman 8 Pontianak. *Jurnal Bioeducation*, 4(1), 64–73. <https://doi.org/10.29406/524>
- Setiawan, A. R. (2019). Pembelajaran Tematik Berorientasi Literasi Sainifik. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 51–69. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.298>.
- Scorviano, M. (2016). Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan. In *Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama*. PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV.

