

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BOARD GAME UNTUK MEDIA BELAJAR TENTANG
SISINGAAN KEPADA ANAK - ANAK**



Disusun Oleh :

Muh. Rijal Gunawan Hardik
176010030

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS ILMU
SENI DAN SASTRA UNIVERSITAS PASUNDAN
BANDUNG 2021**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS (Anti Plagiarisme)



Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Seni dan Sastra
Universitas Pasundan

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan (dan menjamin) bahwa karya/penulisan skripsi/TA ini dilakukan secara mandiri dan disusun tanpa bantuan yang tidak dibenarkan, sebagaimana lazimnya penyusunan sebuah skripsi/TA.

Semua **elemen karya, kutipan tulisan dan/atau pemikiran orang lain** yang digunakan dalam penyusunan skripsi/TA, baik dari sumber yang dipublikasi ataupun tidak (termasuk buku, artikel jurnal, catatan kuliah, tugas mahasiswa lain, dan lainnya), telah direferensikan dengan baik dan benar menurut kaidah akademik yang baku dan berlaku.

Skripsi/TA ini **belum pernah** diajukan pada pendidikan program sarjana di perguruan tinggi lain, dan **tindak plagiarisme** akan dikenakan sanksi seperti yang tercantum dalam peraturan Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pasundan.

Bandung, / /2021
Penulis :

Muh Rijal Gunawan Hardik

NIM : 176010030

HALAMAN PENGESAHAN

Halaman pengesahan ini diajukan oleh :

Nama : Muhammad Rijal Gunawan Hardik

NPM : 176010030

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul Pengkaryaan : Perancangan Board Game Untuk Media Belajar Tentang Sisingaan Kepada Anak - Anak

Telah berhasil dipertahankan dihadapan dewan penguji dan diterima sebagai persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra, Universitas Pasundan.

Pembimbing I : Henry H.Loupias,. M.Sn. (.....)

Pembimbing II : Boy Irwan,. S.Sn. (.....)

DEWAN PENGUJI

1. Henry H.Loupias,. M.Sn. (.....)
2. Dr.Waska Warta (.....)
3. Erna Nurmalinda,. M.Sn. (.....)
4. Yudi Rudiansyah,. S.Sn. (.....)

Ditetapkan di : Bandung

Tanggal :

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kehadirat Allah SWT atas rejeki, kesehatan dan kesabaran serta pertolongannya yang telah diberikan agar penulis mampu menjalani tugas akhir dan menyelesaikan laporan pengkaryaan yang berjudul “Perancangan Board Game Untuk Media Belajar Tentang Sisingaan Kepada Anak - Anak”, tak lupa shalawat serta salam kepada junjungan besar Nabi Muhammad SAW. Adapun pengerjaan laporan pengkaryaan tugas akhir ini ditujukan sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra Universitas Pasundan.

Dalam penyelesaian tugas akhir ini, tentunya penulis banyak mengalami kesulitan dan juga penulis sangat menyadari akan banyak ditemukan kekurangan pada laporan ini dari segi kualitas, pengetahuan dan pengalaman serta keterbatasan kemampuan. Akan tetapi laporan ini dengan sepenuh hati dibuat dengan rasa tanggung jawab meskipun penulis sadar bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna, berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya tugas ini dapat terselesaikan dengan baik.

Karena itu, sudah sepantasnya jika penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini. Penulis berharap semoga penulisan ini bermanfaat bagi semua pihak dan bila terdapat kekurangan dalam pembuatan penulisan ini penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya, karena penulis menyadari penulisan ini masih jauh dari kesempurnaan

Untuk menyelesaikan penulisan ini adalah suatu hal yang mustahil apabila tidak mendapatkan bantuan dan Kerjasama dari berbagai pihak. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan ini, diantaranya :

1. Terimakasih untuk semua Keluarga yang tak henti memberikan doa, cinta dan kasih sayangnya serta motivasi dan dukungan maupun materil.
2. Bapak Henry H.Loupias,. M.Sn., selaku pembimbing I dan Bapak Boy Irwan,. S.Sn., selaku pembimbing II yang telah mengarahkan penulis dalam proses penyelesaian tugas akhir dengan memberikan ilmu dan juga motivasi kepada penulis.
3. Semua Sahabat terbaik yang tidak bisa di sebutkan satu persatu yang selalu membantu dalam suka maupun duka, membantu proses penyusunan Tugas akhir dan selalu memberikan semangat dalam setiap langkah
4. Terimakasih untuk diriku sendiri yang telah kuat berjuang sampai saat ini, dalam menyelesaikan Tugas akhir, Meskipun lelah tapi tetap bertahan dan penyusunan Tugas akhir ini akan jadi motivasi hidup saya ke depannya agar menjadi lebih baik lagi..
5. Seluruh dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Pasundan yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Semua pihak narasumber yang telah membantu penyelesaian Tugas akhir ini yang tidak dapat disebut satu persatu.

Akhir kata penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat serta menginspirasi semua pihak, apabila terdapat kekurangan dalam pembuatan laporan ini penulis mohon maaf, karena disadari pada laporan ini masih jauh dari kata sempurna.

Bandung, Februari 2022

Penulis,

Muhammad Rijal Gunawan Hardik

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai siswa akademik Universitas Pasundan, Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Rijal Gunawan Hardik
NPM : 176010030
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Ilmu Seni dan Sastra
Jenis Karya : Pengkaryaan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pasundan Bandung **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty – Free Right*) atas laporan saya yang berjudul **PERANCANGAN BOARD GAME UNTUK MEDIA BELAJAR TENTANG SISINGAAN KEPADA ANAK - ANAK**. Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Pasundan Bandung berhak menyimpan, Mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan laporan saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Dibuat di : Bandung

Pada Tanggal :

Yang menyatakan,

Muh Rijal Gunawan Hardik

ABSTRAK

Muhammad Rijal Gunawan Hardik. 2022. *Perancangan Board Game Untuk Media Belajar Tentang Sisingaan Kepada Anak - Anak*, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra Universitas Pasundan Bandung.

Permasalahan Utama dalam perancangan ini adalah Kurangnya media informasi tentang Sisingaan, sehingga Anak – anak tidak mengetahui sejarah, makna Sisingaan, serta dasar lainnya tentang Sisingaan. Mereka hanya tahu Sisingaan adalah hiburan semata. Karena kurangnya materi tentang kesenian Sisingaan yang diberikan di sekolah dasar dan juga buku – buku Sisingaan yang susah dicari di toko buku. Dilakukannya penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan antusiasme anak kepada kesenian Sisingaan. Dengan media Boardgame sendiri dipilih menghasilkan bahwa Boardgame menjadi media yang cocok untuk media pembelajaran tentang Sisingaan. Karena dengan Boardgame mempunyai kelebihan sendiri salah satunya yaitu membuat pembelajaran akan semakin menyenangkan dan bisa lebih cepat untuk menerima materi yang diberikan karena bisa dimainkan berulang - ulang, dengan Board game membuat Anak – anak bisa lebih fokus sehingga mental blok tentang belajar tentang “Sejarah” itu tidak membosankan. Tidak hanya antusiasme anak yang meningkat, tetapi juga didalamnya terdapat pesan moral yang dapat ditanamkan pada anak juga dapat membantu melatih motorik anak. Metodologi pengumpulan dan juga penerapan data dalam penelitian ini dilakukan dalam bentuk semi eksperimen dan juga didukung dengan pengumpulan data primer dan sekunder (wawancara dan observasi)..

Kata Kunci: *Perancangan, Board Game, Belajar, Sisingaan, Anak - Anak.*

ABSTRACT

Muhammad Rijal Gunawan Hardik. 2022. Board Game Design for Learning Media About Sisingaan for Children, Visual Communication Design Study Program, Faculty of Arts and Letters, University of Pasundan Bandung.

The main problem in this design is the lack of media information about Sisingaan. children do not know the history, meaning of Sisingaan, and other basics about Sisingaan. They only know Sisingaan is mere entertainment. Due to the lack of material about Sisingaan's art given in elementary schools and also Sisingaan's books which are hard to find in bookstores. The purpose of this research is to increase children's enthusiasm for Sisingaan art. With the Boardgame media itself being chosen, it resulted that Boardgame became a suitable medium for learning media about Sisingaan. Because the Boardgame has its advantages, namely making learning more fun and it can be faster to receive the material given because it can be played over and over again, with Board games makes children more focused so that mental blocks about learning about "History" are not boring. . Not only does the enthusiasm of children increase, but there is also a moral message that can be instilled in children, which can also help train children's motor skills. The methodology of data collection and application in this study was conducted in a semi-experimental form and was also supported by primary data collection and interviews (interviews and observations).

Keywords: Design, Board Game, Learning, Sisingaan, Children

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS (ANTI PLAGIARISME).....	I
HALAMAN PENGESAHAN.....	II
KATA PENGANTAR	III
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	V
ABSTRAK	VI
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL	X
DAFTAR GAMBAR	X
DAFTAR LAMPIRAN	XI

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah.....	4
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Tujuan Penelitian	4
1.6. Manfaat Penelitian	5
1.7. Metode Penelitian	6
1.8. Kerangka Perancangan	7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Perancangan.....	8
2.2. Board Game	8
2.3. Pembelajaran	9
2.4. Kesenian	12
2.5. Sisingaan.....	16
2.6. Ilustrasi	20
2.7. Anak	24

BAB III ANALISIS DATA

3.1. Data dan Analisis Objek Penelitian	26
3.1.1. Studi Literasi	26
3.1.2. Observasi.....	27
3.1.3. Wawancara.....	27
3.1.4. Dokumentasi	31
3.2. Analisis	31
3.3. Data Target	33
3.3.1. Analisis Target	33
3.3.2. Consumer Journey	34
3.4. Referensi Visual	38
3.5. Kesimpulan.....	43

BAB IV PERANCANGAN

4.1. Konsep Komunikasi.....	44
4.1.1. Tujuan Komunikasi	44
4.1.2. Strategi Komunikasi	44
4.2. Konsep Media	45
4.2.1. Tujuan Media.....	45
4.3. Konsep Kreatif	45
4.3.1. Konsep Verbal	45
4.3.2. Konsep Visual	46
4.4. Visualisasi	54

BAB V PENUTUP

5.1. Simpulan.....	67
5.2. Saran	68

DAFTAR PUSTAKA	69
----------------------	----

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Kerangka Perancangan.....	7
Tabel 3.1. <i>Consumer Journey</i>	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Realistis</i>	22
Gambar 2.2. <i>Decoratif</i>	22
Gambar 2.3. Cerita Bergambar	23
Gambar 2.4. <i>Kartun</i>	23
Gambar 2.5. <i>Karikatur</i>	24
Gambar 3.1. Observasi dan Wawancara	31
Gambar 3.2. Referensi Visual Sisingaan dan Ornament Beserta Pakaian	38
Gambar 3.3. Referensi Visual Environment	39
Gambar 3.4. Referensi Visual Karakter	40
Gambar 3.5. Referensi Visual Card Game.....	41
Gambar 3.6. Referensi Media Board Game Anak Sholeh.....	42
Gambar 3.7. Referensi Media Board Game Linimasa	42
Gambar 4.1. Referensi Singa dan Pakaian Yang Di Pakai	47
Gambar 4.2. Karakter 1	48
Gambar 4.3. Karakter 2.....	48
Gambar 4.4. Karakter 3	49
Gambar 4.5. Karakter 4.....	49
Gambar 4.6. Karakter.....	50
Gambar 4.7. Referensi Suasana	51
Gambar 4.8. Desain Board Game	52
Gambar 4.9. Color Palette.....	53
Purwarupa/Visualisasi.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

- A. Dokumentasi
- B. Lampiran penting lainnya