

TUGAS AKHIR

BOARD GAME ADVENTURE CERITA RAKYAT
SEJARAH PEKALONGAN SEBAGAI MEDIA
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK



RINA DAMAYANTI

18105027

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO

2022

TUGAS AKHIR

***BOARD GAME ADVENTURE CERITA RAKYAT
SEJARAH PEKALONGAN SEBAGAI MEDIA
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK***

***BOARD GAME ADVENTURE FOLKLORE STORY OF
PEKALONGAN AS INTERACTIVE MEDIA TO
IMPROVE CHILDREN'S COGNITIVE ABILITY***

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Desain



RINA DAMAYANTI

18105027

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

2022

Lembar Pengesahan Pembimbing

Lembar Pengesahan Pembimbing

**BOARD GAME ADVENTURE CERITA RAKYAT
SEJARAH PEKALONGAN SEBAGAI MEDIA
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK**

**BOARD GAME ADVENTURE FOLKLORE STORY OF
PEKALONGAN AS INTERACTIVE MEDIA TO
IMPROVE CHILDREN'S COGNITIVE ABILITY**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh

Rina Damayanti

18105027

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Tugas Akhir

Pada hari Senin, 22 Agustus 2022

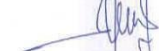
Pembimbing I,

Pembimbing II,



Achmad Sultoni, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0631089101



Emmareta Fauziah, S.Ds., M.Ds.

NIDN. 0613039301

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Desain

Tanggal 08 September 2022

Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain



Muhammad Fajar Sidiq, S. T., M. T.

NIDN. 061902910

Lembar Penetapan Penguji

Lembar Penetapan Penguji

**BOARD GAME ADVENTURE CERITA RAKYAT
SEJARAH PEKALONGAN SEBAGAI MEDIA
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK**

**BOARD GAME ADVENTURE FOLKLORE STORY OF
PEKALONGAN AS INTERACTIVE MEDIA TO
IMPROVE CHILDREN'S COGNITIVE ABILITY**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh

Rina Damayanti
18105027

Tugas Akhir Telah Diuji dan Dinilai Panitia Penguji Program Studi Desain
Komunikasi Visual Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Pada Tanggal : 08 September 2022

Ketua Sidang Tugas Akhir
Achmad Sultoni, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0631089101

()

Sekretaris Sidang Tugas Akhir
Emmareta Fauziah, S.Ds., M.Ds.
NIDN. 0613039301

()

Penguji I
Elianna Gerda Pertiwi, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0624079101

()

Penguji II
Dwi Candra Purnamasari, S.Ds., M.Sn.
NIDN. 0602079601


()

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain


(Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T)
NIDN. 0619029102

Kaprodi
Desain Komunikasi Visual


(Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn)
NIDN.0621018503

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Rina Damayanti**

NIM : **18105027**

Program Studi : **Desain Komunikasi Visual**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Board Game Adventure Cerita Rakyat Sejarah Pekalongan Sebagai Media Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak

Dosen Pembimbing Utama : Achmad Sultoni, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing Pendamping : Emmareta Fauziah, S.Ds., M.Ds.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari tim dosen pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam daftar pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya, bukan tanggung jawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima sanksi akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 9 Agustus 2022

Yang Menyatakan,



(Rina Damayanti)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala karunia, rahmat, serta hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “*Board Game Adventure* Cerita Rakyat Sejarah Pekalongan Sebagai Media Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak”. Tugas akhir ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan jenjang Strata Satu jurusan Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih atas motivasi, dukungan, dan bantuannya kepada semua pihak, sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih tersebut khususnya kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan semangat, dukungan moril dan materil tanpa henti.
2. Bapak Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T., IPM. selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Bapak Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain.
4. Bapak Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Achmad Sultoni, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Emmareta Fauziah, S.Ds., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing dengan sabar dan tanpa henti, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir.
6. Bapak Nurehsan yang telah bersedia menjadi narasumber untuk membantu penulis dalam mengumpulkan data.
7. Siswa/i SD Negeri 02 Bukur dan MI Al-Utsmani yang bersedia meluangkan waktunya, sehingga penulis dapat mengumpulkan data.
8. Yoon Jeonghan yang selalu bersedia menjadi pacar halu penulis, sehingga penulis menjadi semangat dalam menyelesaikan tugas akhir.
9. Sahabat penulis Anel dan Ipi yang senantiasa mendengarkan keluh kesah dan cerita halu penulis.

10. Penghuni Kost Cigolendang yang terdiri dari Ineke, Dinda, dan Junanda yang senantiasa memberikan motivasi dan bersedia memberikan kasbon untuk penulis dikala tanggal tua.
11. Bapak penjual *rice bowl* DeThonk yang selalu mendoakan penulis agar penulis cepat mendapatkan gelar Sarjana.
12. Seluruh orang-orang baik yang penulis kenal yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
13. Kepada diri sendiri yang telah berjuang tanpa henti. Menyelesaikan tugas akhir dengan segala jerih payah dan pantang menyerah, terima kasih telah bertahan dan berusaha memberikan yang terbaik.

Penulis menyadari penelitian ini tidak luput dari kekurangan. Penulis mengharapkan kritik dan saran demi perbaikan tugas akhir, sehingga penelitian ini dapat memberikan manfaat serta dapat dikembangkan lebih lanjut.

Purwokerto, 22 Agustus 2022



Penulis

DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR	i
SAMPUL DALAM.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENETAPAN PENGUJI	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Referensi Perancangan	5
2.2 Referensi Karya	7
2.3 Landasan Teori	10
2.3.1 <i>Board Game</i> sebagai Media Interaktif	10
2.3.2 Cerita Rakyat.....	13
2.3.3 Bermain untuk Perkembangan Kognitif Anak.....	14
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	16
3.1 Metode Penelitian.....	16
3.1.1 Jenis Pendekatan	16
3.1.2 Objek dan Subjek Penelitian	16

3.1.3	Jenis Data	17
3.1.4	Teknik Pengumpulan Data	17
3.1.5	Teknik Analisis Data	19
3.2	Identifikasi Data	20
3.2.1	Cerita Legenda Berdirinya Pekalongan	20
3.2.2	SD Negeri 02 Bukur	22
3.2.3	MI Al-Utsmani	24
3.2.4	Komunitas Budaya Wiradesa (KOBUIRA)	25
3.2.5	Observasi	26
3.2.6	Studi Literatur	28
3.2.7	Studi Komparasi	28
3.2.8	Analisis Data	31
3.2.9	Target Market	32
3.3	Kerangka Penelitian	34
3.4	Jadwal Penelitian	35
BAB IV KONSEP PERANCANGAN KARYA.....		36
4.1	Ide Dasar Perancangan	36
4.2	Konsep Perancangan	39
4.2.1	Mekanika (<i>Mechanics</i>)	39
4.2.2	Cerita (<i>Story</i>)	43
4.2.3	Teknologi (<i>Technology</i>)	45
4.2.4	Estetika (<i>Aesthetics</i>)	45
4.3	Media	54
4.3.1	Media Utama	54
4.3.2	Media Pendukung	54
4.3.3	Strategi Media	54
4.4	Produksi	55
BAB V VISUALISASI.....		56
5.1	Media Utama	56
5.1.1	Papan permainan	56
5.1.2	<i>Standing Character</i>	57

5.1.3	Kartu Cerita.....	58
5.1.4	Penanda dan <i>Jackpot</i>	61
5.1.5	Papan Susun	62
5.1.6	Buku Panduan	63
5.2	Media Pendukung.....	65
5.2.1	Kemasan.....	65
5.2.2	Kotak Pensil dan Stiker.....	66
5.2.3	Gantungan Kunci	67
5.2.4	<i>Memo pad</i>	68
5.2.5	Stiker <i>Pack</i>	68
5.2.6	<i>Motion Graphic</i>	69
5.2.7	Poster.....	69
BAB VI PENUTUP		70
6.1	Kesimpulan.....	70
6.2	Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA		71
LAMPIRAN 1 DAFTAR PERTANYAAN		xvi
LAMPIRAN 2 DOKUMENTASI WAWANCARA DAN OBSERVASI		xix
LAMPIRAN 3 TEST PRINT		xxii
LAMPIRAN 3 HASIL CEK PLAGIARISME		xxiv

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tahap Perkembangan Kognitif	15
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian.....	35
Tabel 4. 1 Biaya Produksi	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 “ <i>Jungle Quest</i> ” Edukasi Pengetahuan Umum Lima	7
Gambar 2.2 <i>Board game</i> Auho karya Lisa Spiral	8
Gambar 2.3 <i>Board game</i> karya Illias Sounas	9
Gambar 3.1 Buku Cerita Rakyat Pekalongan Karya Slamet Dumadi.....	20
Gambar 3.2 Buku Cerita Rakyat	23
Gambar 3.3 Permainan Ular Tangga Milik Ajeng	24
Gambar 3.4 Pemilihan Jenis Ilustrasi	26
Gambar 3.5 Pemilihan Jenis Ilustrasi	27
Gambar 3.6 Pemilihan Jenis Ilustrasi	27
Gambar 3.7 Pemilihan Jenis Ilustrasi	27
Gambar 3.8 Buku Bahureksa Menyingkap Tabir Sang Legenda Tiga Kota.....	28
Gambar 3.9 Kemasan <i>Board Game</i>	29
Gambar 3.10 <i>Board Game</i>	29
Gambar 3.11 <i>Board Game</i>	30
Gambar 3.12 Kemasan <i>Board Game</i>	30
Gambar 3.13 Kerangka Penelitian	34
Gambar 4.1 Penggalan cerita	37
Gambar 4.2 Uji Coba Permainan	38
Gambar 4.3 Alur Permainan <i>Board Game</i> Bahureksa.....	39
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i>	45
Gambar 4.5 Palet Warna	46
Gambar 4.6 Papan Permainan	48
Gambar 4.7 Karakter Sultan Agung Hanyokrokusumo	49
Gambar 4.8 Karakter Bahureksa	49
Gambar 4.9 Karakter Raja Drubiksa.....	50
Gambar 4.10 Karakter Sekar Wening	50
Gambar 4.11 Karakter Rantamsari.....	51
Gambar 4.12 Kartu Cerita	52

Gambar 4.13 Kemasan Permainan	52
Gambar 4.14 Jenis huruf	53
Gambar 4.15 Jenis brush	53
Gambar 5.1 Papan Permainan	56
Gambar 5.2 <i>Standing Character</i>	57
Gambar 5.3 Kartu Cerita	58
Gambar 5.4 Desain Kartu Cerita	61
Gambar 5.5 Penanda dan Jackpot	61
Gambar 5.6 Papan Susun	62
Gambar 5.7 Buku Panduan	63
Gambar 5.8 Desain Buku Panduan	64
Gambar 5.9 Kemasan	65
Gambar 5.10 Kotak Pensil dan Desain Stiker	66
Gambar 5.11 Gantungan Kunci	67
Gambar 5.12 <i>Memo Pad</i>	68
Gambar 5.13 <i>Stiker Pack</i>	68
Gambar 5.14 <i>Motion Graphic</i>	69
Gambar 5.15 Poster	69