

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BOARD GAME TENTANG PASAR TERAPUNG SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK ANAK-ANAK

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mencapai
Gelar Sarjana Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta



Disusun Oleh :

RIZKY MOULIDA ADININGTYAS
NIM. 2018021029

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SOSIAL, HUMANIORA DAN SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2022

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN BOARD GAME TENTANG
PASAR TERAPUNG SEBAGAI MEDIA EDUKASI
UNTUK ANAK-ANAK**

Disusun oleh:

**RIZKY MOULIDA ADININGTYAS
2018021029**

Tugas Akhir ini telah disetujui
untuk dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Tugas Akhir
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta.

Pada tanggal: Selasa, 19 Juli 2022

Pembimbing I

Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0630017802

Pembimbing II

Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn
NIDN. 0622048001

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0630017802

LEMBAR PENGESAHAN

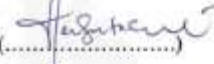


PERANCANGAN BOARD GAME TENTANG PASAR TERAPUNG SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK ANAK-ANAK

Disusun oleh:

RIZKY MOULIDA ADININGTYAS
2018021029

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan
oleh Dewan Penguji Tugas Akhir
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta.

Pada tanggal: Selasa, 19 Juli 2022

1. Penguji I
Nama : Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn. (.....)
NIDN : 0630017802
2. Penguji II
Nama : Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn (.....)
NIDN : 0622048001
3. Penguji III
Nama : Arif Yulianto, S.Sn., M.Sn. (.....)
NIDN : 0606077302

Dekan
Fakultas Sosial, Humaniora, dan Seni



Marwahyudi, S.Pd., M.T.
NIDN. 0607107103

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual


Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0630017802

**LEMBAR PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Saya Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Sosial,
Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta yang bertamda tangan dibawah
ini,

Nama : Rizky Moulida Adiningtyas
NIM : 2018021029

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir yang berjudul :
**PERANCANGAN BOARD GAME TENTANG PASAR TERAPUNG
SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK ANAK-ANAK**

Adalah benar-benar karya yang saya susun sendiri. Apabila kemudian terbukti
bahwa saya ternyata melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan / karya
orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi
sesuai peraturan yang berlaku di Universitas.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila di
kemudian hari terbukti melakukan kebohongan maka saya sanggup menanggung
segala konsekuensinya.

Surakarta, 18 Juli 2022
Yang menyatakan,



Rizky Moulida Adiningtyas

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai Sitivas Akademik Universitas Sahid Surakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rizky Moulida Adiningtyas
NIM : 2018021029
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Sosial, Humaniora, dan Seni
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (**Non Excludife Royalti Free Right**) atas Tugas Akhir/Skripsi/Laporan Penelitian saya yang berjudul : **Perancangan Board Game Tentang Pasar Terapung Sebagai Media Edukasi Untuk Anak-anak**. Beserta instrument/desain/perangkat (jika ada). Berhak menyimpan, mengalihkan bentuk, mengalihmediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat serta mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis (*Author*) dan pembimbing sebagai co author atau pencipta dan juga sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya secara sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Surakarta, 18 Juni 2022

Menyatakan

Rizky Moulida Adiningtyas
2018021029

MOTTO

Better Days Always Come

PERSEMBAHAN

Jazakumullahkhoiron, untuk mereka yang telah memberi doa, dukungan serta ikut berperan dalam perancangan Tugas Akhir ini dan banyak membantu dalam mewujudkan sebuah karya yang luar biasa ini.

Allah SWT,

Diri Sendiri,

Bapakku Sunardi,

Ibuku Nining Herawati,

Mbakku Nindita Kurnia Ramadhani,

Keluarga Besar Soewarnak,

Bu Evelyne Henny Lukitasari, M.Sn,

Bapak Yudi Wibowo, M.Sn,

Sahabat-Sahabat WLB,

Bestieku Rose Marry, Vina Widya, Kak Sania, Nadhira, dan Ina

RINGKASAN

Pasar terapung (*Floating Market*) merupakan tempat jual beli yang berada di atas perairan sungai, para pedagang dan pembeli menggunakan jukung untuk melakukan transaksi jual beli dan juga menjadi salah satu destinasi wisata yang ada di Banjarmasin. Namun, eksistensi Pasar Terapung di Banjarmasin kian menurun dikarenakan telah majunya sarana dan prasarana alat transportasi yang menyebabkan para pedagang beralih berjualan di pasar Tradisional darat. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk membantu dalam mencegah hilangnya eksistensi Pasar Terapung dengan memperkenalkan kepada anak-anak melalui Media Edukasi *Board Game*, yang dianggap cukup efektif agar anak dapat berinteraksi langsung kepada lawan mainnya, melalui Board Game tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif pada anak namun juga agar anak-anak tidak lupa akan warisan budaya.

Kata Kunci : Pasar Terapung, *Board Game*, Anak-anak, Perancangan

ABSTRACT

A floating market is a place for buying and selling on the river. Traders and buyers use *jukung* (boat) to make buying and selling transactions and become one tourist destination in Banjarmasin. However, the existence of the floating market in Banjarmasin has declined due to advanced transportation facilities and infrastructure, so that it has caused traders to switch to selling in traditional markets. The objective of this design is to prevent the loss of the existence of the floating market by introducing it to children through board game educational media. This media is effective enough for children to interact directly with their opponents. Therefore they improve children's cognitive abilities and do not forget their cultural heritage.

Keywords: Floating Market, Board Game, Children, Design



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan segala rahmat- Nya, sehingga dalam penyusunan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Board Game* tentang Pasar Terapung Sebagai Media Edukasi Untuk Anak - Anak” ini dapat terselesaikan dengan baik guna memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana strata satu Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Sosial, Humaniora, dan Seni Universitas Sahid Surakarta.

Penulis menyadari segala keterbatasan pengalaman, pengetahuan, dan kemampuan penulisan Tugas Akhir ini tidak luput dari kekurangan dan dan belum sempurna. Namun penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi penulis saja namun juga bagi para pembaca yang memanfaatkannya.

Proses penulisan Tugas Akhir tersebut dapat terselesaikan dengan baik dan lancar tidak terlepas dari bantuan semua pihak baik dari lingkungan keluarga, lingkup kampus Universitas Sahid Surakarta maupun dari lembaga/perorangan tempat penelitian ini dilakukan. Maka ungkapan rasa terima kasih serta segala penghargaan yang pantas disampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Mohamad Harisudin, M.Si, selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta.
2. Ibu Destina Paningrum, SE., MM, selaku Wakil Rektor bidang Sumberdaya, Keuangan dan Pengembangan Universitas Sahid Surakarta.
3. Ibu Dr. Erwin Kartinawati, S.Sos, M.I.Kom., selaku Wakil Rektor bidang Akademik Kemahasiswaan, Alumni dan Kerjasama Universitas Sahid Surakarta.

4. Bapak Marwahyudi, S.Pd., MT. selaku Dekan Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta.
5. Ibu Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta dan selaku Dosen Pembimbing I yang telah begitu sabar memberikan bimbingan, koreksi, kritik dan saran dalam proses penyusunan Karya Tugas Akhir ini dari awal hingga Akhir.
6. Bapak Yudi Wibowo, S.Pd, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang baik selama proses penyusunan karya tugas akhir ini.
7. Bapak Arif Yulianto, S.Sn, M.Sn selaku dosen penguji.
8. Seluruh dosen pengajar Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta yang telah mengajar dan berbagi ilmu dari awal semester hingga akhir semester.
9. Segenap karyawan staff dan staff pengajar Universitas Sahid Surakarta.
10. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik yang telah menerbitkan surat izin penelitian.
11. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banjar, yang telah bersedia memberikan izin untuk Pasar Terapung dijadikan objek dalam perancangan tugas akhir ini dan telah membantu dalam melengkapi data-data yang penulis butuhkan.
12. Bapak, Ibu, Mbak, dan keluarga besar atas segala dukungannya, pengorbanan serta harapan yang besar kepada penulis.
13. Teman-teman yang telah banyak membantu memberikan informasi, saran, dan masukan dalam proses penyusunan karya Tugas Akhir ini.
14. Semua pihak yang terlibat dan berperan membantu proses penyusunan Karya Tugas Akhir ini tidak dapat disebutkan satu persatu.

Dengan segala kekurangan yang ada, penulis menyadari bahwa konsep Tugas Akhir ini jauh dari sempurna. Kritik dan saran yang bersifat membangun diharapkan. Semoga penulisan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Surakarta, 18 Juli 2022

Rizky Moulida Adiningtyas
2018021029

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
<u>Pernyataan Orisinalitas Karya</u>	iv
Pernyataan Persetujuan Publikasi	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
RINGKASAN	viii
Abstract.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5

C. Tujuan	5
D. Manfaat	6
E. Tinjauan Pustaka	6
F. Landasan Teori.....	9
G. Metode Perancangan	15
H. Sistematika Penulisan.....	17
BAB II.....	18
A. Identifikasi Data	18
B. Analisis SWOT	23
BAB III	24
A. Analisa Data.....	24
B. USP (Unique Selling Proposition)	27
C. ESP (Emotional Selling Proposition).....	27
D. Positioning	28
E. Strategi Kreatif.....	28
F. Media Plan	39
BAB IV	48
1) Media utama.....	48
1. Board Game	48
2. Packaging.....	51
3. Pion	55
4. Kartu Destinasi.....	57
5. Kartu Misi	59
6. Token Uang.....	62
7. Instruksi Manual	64
8. Spinning Wheels	67
9. Token Buah & Sayur.....	70
2) Media Plan.....	73
1. Pita Kartu	74
2. <i>Pouch</i> Token uang, buah & sayur	77
3. Kaos.....	80
4. Totebag.....	83
5. Tripod Banner.....	86
6. Alat Tulis (Notebook, pensil & penghapus).....	90

7. Kotak Pensil.....	97
8. Poster.....	101
9. <i>Standing Character</i>	104
10. Sticker Pack.....	108
BAB V	110
A. Kesimpulan	111
B. Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA	113
GLOSARI	116
LAMPIRAN.....	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh Strategy Board Game (Catur)	12
Gambar 2. Contoh German Style Board Game (Puerto Rico)	13
Gambar 3. Contoh Race Game (Ular Tangga).....	14
Gambar 4. Contoh Roll and Move Board Game (Monopoly)	15
Gambar 5. Contoh Trivia Board Game (Trivial Pursuit)	16
Gambar 6. Contoh Word Board Game (Take A Letter).....	17
Gambar 7. Contoh Wargame Board Game (Squad Leader)	18
Gambar 8. Bagan Metode Perancangan	20
Gambar 9. Pasar Terapung Siring di Banjarmasin.....	23
Gambar 10. Pasar Terapung Muara Kuin	25
Gambar 11. Pesebaran Lokasi Pasar Terapung.....	25
Gambar 12. Pasar Terapung Lok Baintan	26
Gambar 13. Jukung Yang Digunakan Untuk Bertransaksi	26
Gambar 14. Suasana Pasar Terapung.....	27
Gambar 15. Festival Budaya Pasar Terapung	27
Gambar 16. Festival Budaya Pasar Terapung	28
Gambar 17. Contoh Layout dengan Axial Layout.....	34
Gambar 18. Palet Warna kartun.....	35
Gambar 19. Font Gretoon	36
Gambar 20. Font louis George.....	37
Gambar 21. Contoh Ilustrasi	38
Gambar 22. Contoh Kartun.....	39
Gambar 23. Sketchbook.....	41
Gambar 24. Pensil 2B	41
Gambar 25. Print Scanner	42
Gambar 26. Pentab Wacom	42
Gambar 27. Adobe Illustrator	43
Gambar 28. Sketsa Board Game	53
Gambar 29. Desain Board Game	54
Gambar 30. Guideline Board Game.....	54
Gambar 31. Color Guide Board Game.....	55
Gambar 32. Mockup Board Game	55
Gambar 33. Sketsa Desain Packaging.....	56
Gambar 34. Desain Packaging Box luar	56
Gambar 35. Desain Packaging dalam	57
Gambar 36. Guideline Packaging luar	57
Gambar37. Guideline packaging.....	58
Gambar 38. Color Guide Packaging	58
Gambar 39. Mockup Packaging Board Game	59
Gambar 40. Sketsa Pion.....	60
Gambar 41. Desain Pion	60
Gambar 42. Guideline Pion.....	61
Gambar 43. Color Guide Pion	61
Gambar 44. Pion	61
Gambar 45. Sketsa Kartu Destinasi	62
Gambar 46. Desain Kartu Destinasi.....	62
Gambar 47. Guideline Kartu Destinasi	63
Gambar 48. Color Guide Kartu Destinasi.....	63

Gambar 49. Mockup Kartu destinasi	64
Gambar 50. Sketsa Kartu Misi.....	64
Gambar 51. Desain Kartu Misi	65
Gambar 52. Guideline Kartu Misi.....	65
Gambar 53. Color Guide Kartu Misi	66
Gambar 54. Mockup Kartu misi	66
Gambar 55. Sketsa Token Uang	67
Gambar 56. Desain Token Uang.....	67
Gambar 57. Guideline Token Uang	68
Gambar 58. Color Guide Token Uang	68
Gambar 59. Token Uang.....	68
Gambar 60. Sketsa Instruksi Manual	69
Gambar 61. Desain Instruksi Manual	70
Gambar 62. Guideline Instruksi Manual.....	70
Gambar 63. Color Guide Instruksi Manual.....	71
Gambar 64. Mockup Instruksi Manual	71
Gambar 65. Sketsa Spinning Wheels	72
Gambar 66. Desain Spinning Wheels	72
Gambar 67. Guideline Spinning Wheels.....	73
Gambar 68. Color Guide Spinning Wheels	73
Gambar 69. Spinning Wheels	74
Gambar 70. Sketsa Token Sayur.....	74
Gambar 71. Sketsa Token Buah & Sayur	75
Gambar 72. Desain Token Buah & Sayur.....	75
Gambar 73. Guideline Token Buah & Sayur.....	76
Gambar 74. Color Guide Token Buah & Sayur	76
Gambar 75. Token Buah & Sayur.....	77
Gambar 76. Sketsa Pita Kartu	78
Gambar 77. Desain Pita Kartu	78
Gambar 78. Guideline Pita Kartu.....	79
Gambar 79. Color Guide Pita Kartu.....	79
Gambar 80. Pita Kartu	80
Gambar 81. Sketsa Pouch	81
Gambar 82. Desain Pouch.....	81
Gambar 83. Guideline Pouch	82
Gambar 84. Color Guide Pouch.....	82
Gambar 85. Pouch.....	83
Gambar 86. Sketsa Kaos	84
Gambar 87. Desain Kaos	84
Gambar 88. Guideline Kaos.....	85
Gambar 89. Color Guide Kaos.....	85
Gambar 90. Kaos	86
Gambar 91. Sketsa Totebag	87
Gambar 92. Desain Totebag	87
Gambar 93. Guideline Totebag.....	88
Gambar 94. Color Guide Totebag.....	88
Gambar 95. Mockup Totebag	89
Gambar 96. Sketsa Tripod Banner.....	90
Gambar 97. Desain Tripod Banner	91
Gambar 98. Guideline Tripod Banner.....	92

Gambar 99. Color Guide Tripod Banner	92
Gambar 100. Tripod Banner	93
Gambar 101. Sketsa Alat Tulis	94
Gambar 102. Desain Notebook Depan	95
Gambar 103. Desain Notebook Belakang.....	95
Gambar 104. Desain Isi Notebook.....	96
Gambar 105. Desain Pita Penghapus & Pensil	96
Gambar 106. Guideline Notebook Depan.....	97
Gambar 107. Guideline Notebook Belakang	97
Gambar 108. Guideline Isi Notebook	98
Gambar 109. Guideline pita Pensil & Penghapus.....	98
Gambar 110. Color Guide Alat Tulis.....	99
Gambar 111. Notebook.....	99
Gambar 112. Penempatan media pensil & penghapus	100
Gambar 113. Sketsa Kotak Pensil.....	101
Gambar 114. Desain Kotak Pensil luar	101
Gambar 115. Desain Kotak Pensil Base	102
Gambar 116. Guideline Kotak Pensil luar	102
Gambar 117. Guideline Kotak Pensil Base.....	103
Gambar 118. Color Guide Kotak Pensil	103
Gambar 119. Kotak Pensil	104
Gambar 120. Sketsa Poster	105
Gambar 121. Desain Poster.....	106
Gambar 122. Guideline Poster.....	106
Gambar 123. Color Guide Poster.....	107
Gambar 124. Poster.....	107

Gambar 125. Sketsa Standing Character.....	108
Gambar 126. Desain Standing Character.....	109
Gambar 127. Guideline Standing Character	110
Gambar 128. Color Guide Standing Character	110
Gambar 129. Standing Character.....	111
Gambar 130. Sketsa Sticker Pack	112
Gambar 131. Desain Sticker Pack.....	112
Gambar 132. Guideline Sticker Pack.....	113
Gambar 133. Color Guide Sticker Pack.....	113
Gambar 134. Mockup Sticker Pack	114

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat permohonan penelitian	124
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian Kesatuan Bangsa dan Politik	125
Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kab. Banjar	126