

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap daerah di Indonesia memiliki tempat wisata. Pengembangan tempat wisata tiap daerah disesuaikan dengan pemerintah daerah itu sendiri. Maju atau tidaknya suatu daerah ditentukan oleh keinginan untuk melakukan perubahan pada daerahnya sendiri. Kota Banjarmasin memiliki banyak faktor pendukung dalam mengembangkan potensinya yang akan membuat kesuksesan dalam pengembangan pariwisatanya.

Secara administrasi Kota Banjarmasin pada tahun 2016 masih masuk di dalam kewilayahan Kalimantan Selatan. Kota Banjarmasin memiliki julukan sebagai Kota Seribu Sungai, salah satu dari sungai yang tersebar yang mengalir dan membelah Kota Banjarmasin yaitu Sungai Martapura. Salah satu hasil pertemuan antara masyarakat dengan lingkungan secara alami adalah sungai yang memunculkan sebuah budaya yang telah dipertahankan sejak lama hingga saat ini, yaitu adalah budaya berdagang untuk memenuhi kebutuhan pokok masyarakat dengan menyesuaikan kondisi lingkungan yang ada yaitu Pasar Terapung.

Pasar Terapung (*Floating Market*) merupakan salah satu faktor penggerak perekonomian Kota Banjarmasin sejak dulu. Terjadinya Pasar Terapung ini dikarenakan pertemuan antar beberapa anak sungai yang menjadikan lokasinya sangat strategis untuk dijadikan tempat berdagang bagi masyarakat. Keunikan Pasar terapung inilah yang akhirnya menjadikannya

destinasi wisata utama di Banjarmasin dan telah disahkan menjadi asset Negara pada tahun 1980.

Pasar terapung tidak hanya ada di satu lokasi, kawasan pasar Terapung termasuk dalam bagian Pelabuhan Bandarmasih, yang meliputi Sungai Barito, dari Sungai Kuin hingga Muara Sungai Kelayan, Banjarmasin Selatan. Lokasi pasar terapung Lok Baintan berada di Jalan Sungai Martapura, Kecamatan Sungai Tabuk, cara menuju ke pasar terapung Lok Baintan dari pusat kota terdapat dua jalur alternatif. Alternatif pertama dengan menyusuri sungai Martapura dengan menggunakan klotok, sejenis sampan bermesin perjalanan dari pusat kota menuju pasar terapung akan membutuhkan waktu kurang lebih 60 menit. Alternatif kedua yaitu dengan menggunakan kendaraan darat seperti mobil ataupun motor, namun alternatif kedua ini membutuhkan waktu yang lebih Panjang yakni satu jam lebih untuk sampai di pasar terapung. Hal ini disebabkan jalan yang cenderung berat dan berliku.

Eksistensi Pasar Terapung mulai menurun akibat perkembangan zaman yang mengakibatkan bergesernya fungsi utama Sungai dan mengakibatkan berkurangnya aktifitas perdagangan di Pasar Terapung itu sendiri. Sejak semakin majunya sarana prasarana dan alat transportasi, serta para pedagang yang tidak memiliki tempat menetap untuk berdagang, menyebabkan para pedagang memilih untuk berdagang ke pasar tradisional daratan. Akibat dari penurunan jumlah para pedagang di pasar terapung menyebabkan kekecewaan kepada para wisatawan, padahal pasar terapung itu sendiri merupakan daya Tarik utama dari wisata Kota Banjarmasin. Untuk mengatasi krisis pasar

terapung, Pemerintah Kota Banjarmasin menambahkan pasar terapung ke dalam kalender *100 Event Wonderful Indonesia* (Banjarmasin Post, 2018). Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banjar sejak tahun 2015 selalu melaksanakan Event Festival Pasar Terapung Lok Baintan. Salah satu cara mendukung usaha Pemerintah dalam mencegah hilangnya eksistensi wisata pasar terapung ialah dengan memperkenalkan tentang pasar terapung kepada anak-anak.

Agar upaya memperkenalkan pasar terapung berhasil, diperlukan pengetahuan tentang dunia anak-anak yang khas. Pada tahap perkembangan Kognitif anak, anak mulai umur 7-11 tahun mulai mengembangkan pemikiran melalui kata-kata dan gambar, ini menjelaskan bahwa pemikiran logis dengan melampaui hubungan informasi sensoris dan objek fisik. Sehingga pada di usia-usia ini anak memerlukan perhatian yang khusus, dengan melihat perkembangan anak yang mulai menunjukkan kemampuan konservasi (Jean Piaget, Santrock, 2010).

Di samping perkembangan kognitif, pengembangan motorik anak juga penting. Cara untuk mengembangkan potensi keterampilan motorik anak membutuhkan latihan ataupun pendekatan melalui permainan untuk memperbaiki motorik anak yang kasar melalui penanganan yang sesuai dengan karakteristik dan juga kemampuan anak. Menggunakan media edukasi adalah salah satu strategi jitu yang dapat dilakukan agar proses belajar pada anak dapat mencapai tujuan yang telah disusun secara sistematis.

Media edukasi adalah salah satu perantara yang biasanya digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi dan edukasi. Tujuannya adalah untuk anak-anak dapat belajar sambil bermain menggunakan media edukasi. *Based Learning* juga termasuk dari salah satu bentuk media pembelajaran sebagai strategi yang menarik dalam penyampaian pembelajaran. Target media edukasi yang dipilih merupakan anak-anak dengan usia 7-11 tahun, dan dikatakan bahwa anak yang berada di usia 7-11 tahun dinilai cukup efektif untuk memperkenalkan tempat wisata Pasar Terapung, dikarenakan pada usia ini anak-anak sedang berada di tahap *reasoning mind*.

Kita telah hidup di zaman modern yang dimana teknologi telah menggeser penggunaan media pembelajaran konvensional dengan pesat. Media permainan digital dianggap sudah terlalu mendominasi dan juga tidak terlalu memberikan dampak yang baik. Menurut Yusuf (2015) apabila terlalu lama menghabiskan waktu untuk bermain *video games*, akan memberikan dampak negatif yang cukup besar bagi perkembangan anak yang menyebabkan anak-anak malas beraktivitas dan berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitar. *Video Games* yang dimainkan pada akhirnya lawan main yang juga *virtual* tanpa interaksi secara langsung, hal ini juga dapat membuat pemain memiliki sifat yang cenderung individual dan juga kurangnya kepekaan terhadap lingkungan sekitar.

Media permainan konvensional dipilih sebagai media pembelajaran untuk anak-anak karena dinilai lebih tepat, dengan alasan permainan konvensional dapat membangun interaksi antar pemain, agar anak-anak mampu

berinteraksi di kehidupan sosial. Penggunaan media edukasi yang tepat dalam proses pembelajaran dapat digunakan sebagai salah satu sarana penyampaian pembelajaran. Maka dari itu *Board Game* dipilih untuk pengenalan tempat wisata Pasar Terapung kepada anak-anak.

Board Game adalah sebuah permainan non-elektronik yang menggunakan *board* atau karton tebal (papan) sebagai bagian utamanya. Adapun bagian lainnya adalah kartu, token, uang kertas, bidak, dadu yang harus dimainkan lebih dari satu orang dalam satu tempat dan juga papan yang sama. *Board Game* merupakan salah satu permainan konvensional yang paling digemari, karena permainan ini memiliki berbagai macam variasi yang sangat menarik dinilai dari segi cara bermainnya dan juga genre yang ditawarkan.

Bermain merupakan salah satu bagian paling penting dalam proses tumbuh kembang anak. Karena melalui kegiatan bermain, anak dapat belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Anak juga akan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial budaya, lingkungan sosial ekonomi, maupun lingkungan fisik atau alam, yang berguna untuk meningkatkan kemampuannya dalam berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya. Adapun manfaat lain dari *Board Game* digunakan sebagai media edukasi kepada anak yaitu sebagai sarana melatih aspek psikomotorik, kognitif, emosional, moral, seni dan juga bahasa.

Berdasarkan observasi awal dan studi pustaka, ditemukan informasi bahwa belum ada media edukasi melalui permainan konvensional *Board Game* tentang Pasar Terapung. Sejauh ini media pembelajaran yang digunakan untuk

mengedukasi anak-anak tentang pasar terapung menggunakan media gambar dan juga video.

Terdapat alasan lain dalam Perancangan media edukasi melalui *Board Game*, yaitu dalam keadaan yang nyata jarak tempuh ke tempat wisata pasar terapung memakan waktu cukup lama dan berat, juga jam operasional untuk tiap Pasar Terapung tersebut bukan jam yang tepat untuk anak-anak pergi ke tempat wisata melainkan untuk ke sekolah. Oleh karena itu perancangan *Board Game* ini dapat menjadi media edukasi untuk melatih anak-anak agar dapat mengembangkan kreativitasnya, juga belajar sesuatu yang baru, dan menjadi sarana hiburan yang dapat dimainkan kapan saja sekaligus belajar dengan cara yang mengasyikkan serta mengenal lebih dekat Pasar Terapung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan masalah di atas, maka permasalahan perancangan dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep Perancangan *Board Game* tentang Pasar Terapung Sebagai Media Edukasi untuk Anak-anak?
2. Bagaimana Perancangan *Board Game* tentang Pasar Terapung Sebagai Media Edukasi untuk Anak-anak?

C. Tujuan

1. Membuat konsep Perancangan *Board Game* tentang Pasar Terapung Sebagai Media Edukasi untuk Anak-anak
2. Merancang *Board Game* tentang Pasar Terapung Sebagai Media Edukasi untuk Anak-anak.

D. Manfaat

Adapun manfaat dari penyusunan Laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Desainer

Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama kuliah dengan mengkomunikasikan ide dan pikiran yang kreatif melalui karya yang telah dihasilkan, menjadi sarana untuk menambah ilmu dan pengalaman dalam perancangan pembuatan *Board Game*, serta menjadi salah satu persyaratan kelulusan Strata Satu (S1) Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.

2. Bagi Akademik

Sebagai bahan referensi, sumber acuan, dan kepustakaan untuk keperluan mahasiswa yang akan mengerjakan tugas akhir dengan topik yang sama.

3. Bagi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banjar

Menjadi contoh dalam mempromosikan tempat pariwisata kedepannya dalam media yang menarik untuk anak-anak dan dapat digunakan untuk mengedukasi kepada anak-anak.

E. Tinjauan Pustaka

Kegiatan perancangan karya biasanya dimulai dengan menggali informasi dari penelitian-penelitian, hasil perancangan sebelumnya sebagai bahan perbandingan, dari segi kekurangannya maupun kelebihanannya yang telah ada. Pentingnya mendapatkan informasi melalui jurnal, skripsi, dan tugas akhir yang telah dilakukan berfungsi sebagai pemahaman akan teori yang berkaitan dengan tema sebelumnya agar memperkuat teori yang diambil, dan juga sebagai acuan dan perbandingan antara karya yang sedang dikerjakan dengan karya yang pernah dibuat sebelumnya.

Tugas Akhir tahun 2019 yang berjudul "*Perancangan Board Game Berdasarkan Kisah Bharatayudha*" oleh Gisnawati dari Universitas Pasundan. Pada tugas akhir ini membahas tentang pengenalan Bharatayudha melalui media *Board Game*. Pada tugas akhir ini juga menjelaskan Langkah-langkah dalam perancangan karya mulai dari mencari solusi, *consumer journey*, sosialisasi kepada *target audience*, mengenalkan kisah Bharatayudha, *MDA Framework*, Konsep Perancangan Visual, dan terakhir Instrumen Pembuatan Karya Visual. Terdapat perbedaan Tugas akhir "*Perancangan Board Game Berdasarkan Kisah Bharatayudha*" dengan yang dibuat yaitu mengangkat tentang kisah Bharatayudha melalui pendekatan wayang golek, dan metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Kualitatif. Tugas akhir ini berguna bagi penulis sebagai inspirasi dalam Langkah-langkah yang digunakan dalam perancangan *Board Game*. (<http://repository.unpas.ac.id/43567/>)

Tugas Akhir tahun 2013 yang berjudul “*Perancangan Board Game “Kusuka Aksara”*” oleh Grace Nathaniel dari Universitas Multimedia Nusantara. Tugas akhir ini membahas tentang rancangan *Board Game* sebagai pengenalan aksara untuk anak usia dini bagi masyarakat kurang mampu. Selain itu, pada tugas akhir ini juga menjelaskan tentang unsur & elemen desain, asal mula dan jenis-jenis Aksara, sejarah huruf, anatomi huruf. Langkah-langkah pada pembuatan *board game* ini yaitu *Mind Mapping*, analisis SWOT, Konsep karya, hasil karya. Terdapat perbedaan dengan tugas akhir yang sedang dibuat mulai dari target audience yang ditujukan untuk anak PAUD, metode penelitian yang digunakan terjun langsung ke lapangan. (<https://kc.umn.ac.id/1859/>)

Jurnal Desain tahun 2020 dengan Judul “*Boardgame Sebagai Media Untuk Membangun Karakter Kemandirian Anak Usia 4-6 Tahun*” oleh Cahyaning Umul Chasanah Nursyifani dari Teknologi dan Desain, dan Lutfi Ti Atmaji dari Univeraitas Bina Nusantara. Pada jurnal ini membahas tentang pembelajaran kemandirian anak yang berpotensi melalui media *Board Game*. Tahapan yang dilakukan pada perancangan ini yaitu penyusunan konsep, penentuan *gameplay*, penggunaan *asset*, dan barulah dihasilkan *prototype*. Perbedaan tugas akhir ini dengan yang sedang dibuat adalah menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan psikologi anak, dan juga menggunakan penelitian deskriptif. (<http://journal2.um.ac.id/index.php/dart/article/view/12883>)

Demikian tinjauan pustaka ini, terdapat perbedaan dalam perancangan di atas dalam perancangan *Board Game* Pasar Terapung adalah perancangan dengan sumber ide yang didapatkan dari Pasar Terapung. Perancangan *Board Game*

tentang Pasar Terapung ini bertujuan agar anak-anak mengenal lebih dini tentang salah satu tempat wisata yang ada di Banjarmasin dan juga yang telah dijadikan sebagai asset budaya.

F. Landasan Teori

1. Perancangan

Perancangan merupakan sebuah rangkaian kegiatan dalam proses pembuatan produk. Sesuai dengan pendapat Sadjjan Ebdy Sanyoto (2006:61) Kata 'rancang' diambil dari hasil terjemahan kata *design* dalam Bahasa Inggris yang artinya pendesainan atau pembuatan desain. Dengan demikian, konsep perancangan bisa disebut konsep pendesainan atau konsep pembuatan desain yang wujudnya berupa konsep tertulis atau verbal. Sedangkan pelaksanaan pendesainan atau pembuatan desain berikutnya disebut visualisasi desain.

Dalam jurnal Nataniel Degen dan Heliza Rahmania Hatta vol 4 nomor 1 tahun 2009:48 pengertian Perancangan menurut Bin Ladjamudin (2005:39) dalam bukunya yang berjudul Analisis dan Desain Sistem Informasi, adalah sebagai berikut : "tahap perancangan (*design*) memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik".

Berdasarkan beberapa pengertian perancangan yang telah dikemukakan oleh beberapa tokoh di atas, dapat disimpulkan bahwa perancangan merupakan sebuah proses mendesain yang merupakan salah satu proses dari tindak lanjut dari kegiatan analisis data untuk menciptakan satu ataupun beberapa alternatif pemecah masalah.

2. *Board Game*

a. Pengertian *Board Game*

Board Game atau permainan papan merupakan sebuah jenis permainan yang terdiri dari papan sebagai sentral dari permainan, pemain biasanya diberikan pion atau karakter untuk dimainkan. *Board Game* sudah banyak sekali dimainkan dalam kebudayaan dan juga peradaban dalam sepanjang sejarah.

Menurut Mike Scoviano (dalam Streit & Hadi, 2016:89) dalam Sejarah *Board Game* dan Psikologi Permainan, *Board Game* adalah jenis permainan di mana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Permainan yang didasarkan pada strategi murni, kesempatan, atau campuran dari keduanya dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai.

Board Game adalah permainan yang mempunyai sejumlah aturan yang bersifat pasti, yang membatasi aksi pemain dan jumlah bidak di papan. Batasan inilah yang membedakan *Board Game* dengan *game of skill* biasa, yang memiliki kemungkinan aksi tidak terbatas. Karakteristik yang kedua adalah adanya papan dengan bidak di atasnya. Pergantian posisi atau peletakkan bidak tersebut dapat mempengaruhi situasi permainan di atas papan atau situasi bidak lainnya. Inilah yang membedakan *Board Game* dengan *game lotere*, yang aksinya tidak selalu berhubungan dengan aksi lainnya. (Gobet, Voogt, dan Retchitzki, 2004:2).

Berdasarkan penjelasan di atas diketahui bahwa *Board Game* merupakan permainan papan yang dimainkan oleh lebih dari satu orang dalam tempat dan papan yang sama, agar para pemain dapat berinteraksi secara langsung.

b. Jenis-Jenis *Board Game*

Selama perkembangannya, *Board Game* telah mengembangkan banyak jenis. Kebanyakan dari *Board Game* itu sendiri lebih mengandalkan *strategy*, diplomasi dan kreatifitas. Terdapat beberapa kategori berdasarkan jenisnya :

1) *Strategy Board Game*

Strategy Board Game ini mengutamakan rencana dan juga keahlian dari para pemain agar dapat memenangkan permainan ini. Contoh dari *Strategy Board Game* ini adalah permainan Catur. Karena pada permainan ini, di setiap bidaknya memiliki rencana bergerak yang berbeda antara satu sama lain.



Gambar 1. Contoh Strategy Board Game (Catur)
Sumber (<https://www.receptix.uk/Jobs>, Tahun 2021)

2) *German-Style Board Game* atau *Eurogames*

Board game jenis ini mempunyai peraturan yang cukup sederhana, dengan mengajak para pemainnya untuk mengolah strategi lebih, tidak bergantung kepada keberuntungan. *Board Game* ini kebanyakan bertema tentang ekonomi dan kesederhanaan.



Gambar 2. Contoh *German Style Board Game* (*Puerto Rico*)

Sumber (<https://www.ebay.com/itm/Puerto-Rico-Board-Game-SEALED-UNOPENED-FREE-SHIPPING-/124330259434>, Tahun 2021)

3) *Race Game*

Board Game satu ini memiliki cara bermain dengan cara berlomba agar mencapai akhir permainan dengan cara menggerakkan bidak. Contoh dari permainan ini adalah *Pachisi* yang sekarang orang mengenal dengan sebutan ludo.



Gambar 3. Contoh *Race Game* (*Ular Tangga*)

Sumber (<https://fortoys.com/product/snake-ladder-paper/>, Tahun 2021)

4) *Roll and Move Game*

Cara bermain permainan satu ini dengan menggunakan dadu ataupun media lainnya untuk dapat menghasilkan angka yang acak. Gunanya angka tersebut adalah untuk digunakan sebagai penentu jumlah Langkah yang harus diambil oleh para pemain. Contoh dari permainan ini adalah *monopoly*.



Gambar 4. Contoh *Roll and Move Board Game (Monopoly)*

Sumber (<https://www.walmart.com/ip/Monopoly-Board-Game-Nostalgia-Edition-Game-Tin/37809825>, Tahun 2021)

5) *Trivia Game*

Permainan satu ini lebih mengandalkan pengetahuan umum para pemainnya, kemenangan didapatkan saat para pemain dapat menjawab pertanyaan paling banyak. Contoh dari permainan ini adalah *Trivial Pursuit*.

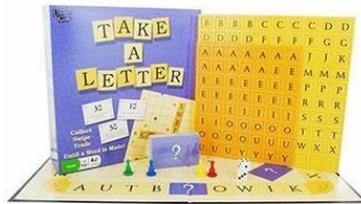


Gambar 5. Contoh *Trivia Board Game (Trivial Pursuit)*

Sumber (<https://acrosstheboardcafe.com/product/trivial-pursuit-classic/>, Tahun 2021)

6) *Word Game*

Jenis permainan ini cara bermainnya adalah dengan mengandalkan kepintaran para pemainnya dalam mengolah kata-kata dan juga huruf. Contoh dari permainan ini adalah *Take A Letter*.



Gambar 6. Contoh Word Board Game (*Take A Letter*)

Sumber (<https://www.ebay.com/p/1000278278?iid=260511894588>, Tahun 2021)

7) *Wargame*

Sistem dari permainan ini menggunakan metode yang meniru sistem operasi militer dengan aturan yang biasanya dibuat dengan mengikuti perang sebenarnya.



Gambar 7. Contoh Wargame Board Game (*Squad Leader*)

Sumber(https://www.vintageplaytime.com/vintage_board_games/prod_2724206-Squad-Leader-Board-Game.html, Tahun 2021)

3. Media

Hafied Cangara (2011) dalam Pengantar Ilmu Komunikasi, media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antar manusia, media yang paling dominan dalam berkomunikasi adalah panca indra manusia, seperti mata dan telinga. Pesan-pesan yang diterima panca indra selanjutnya diproses dalam pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Jika dipahami secara garis besar media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Arsyad, 2003:3).

Berdasarkan pengertian media yang telah dikemukakan oleh beberapa tokoh di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan agar dapat dipahami oleh orang lain.

4. Media Edukasi

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran supaya dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Bovee dalam Hujair AH Sanaky, 2013:3-4).

MeGagne dan Briggs (Arsyad, 2016:4) Secara implisit media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi.

Dari beberapa pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa media edukasi atau media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat membantu dalam proses memperjelas dalam penyampaian materi.

G. Metode Perancangan



Gambar 8. Bagan Metode Perancangan
Sumber (Tugas Akhir Jeremmya Devin Putra Prawina)

1. Ide/Gagasan

Ide dari perancangan *Board Game* tentang Pasar Terapung ini adalah dikarenakan sudah mulai berkurangnya promosi, edukasi tentang tempat wisata Pasar Terapung kepada masyarakat khalayak umum khususnya kepada anak-anak yang belum dikenalkan tentang tempat wisata yang ada di Banjarmasin. Maka dari itu dibuatlah *Board Game* tentang Pasar Terapung melalui media yang menarik minat anak-anak ini dengan harapan agar anak-anak bisa mengetahui sejak dini tempat wisata yang ada di Banjarmasin.

2. *Survey*/observasi

- Pengumpulan data melalui pustaka menjadi acuan dalam pembuatan proposal ini, seperti jurnal, data dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Banjar, buku, tugas akhir, dan skripsi yang telah ditemukan di website ataupun perpustakaan.
- Dokumentasi dijadikan sebagai pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh catatan atau data, pengambilannya melalui data dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Banjar dan juga mendapatkan sumber dari internet.

3. *Brief*

Tujuan dari *Brief* adalah sebagai media edukasi untuk pembelajaran kepada anak-anak serta mengangkat nilai kebudayaan lokal khususnya kepada masyarakat

Banjar. Konsep ini juga akan didiskusikan dengan Dosen pembimbing agar dapat di evaluasi sejak dini agar untuk tahap selanjutnya tidak mengalami kendala yang besar.

4. *Creative Brief*

Creative Brief dimaksudkan untuk mengeksekusi konsep yang telah tersusun dengan rapi secara garis besar perancangan yang akan dibuat. Digunakan menjadi sebuah acuan dalam merancang sebuah bentuk visual dengan hasil observasi yang telah dilakukan.

Perancangan yang dimulai dari mengumpulkan data, membuat sketsa Board Game, kemudian dibuat kedalam digital dan terakhir memasuki tahap memvisualisasikan melalui karya sebenarnya.

5. Final Desain

Setelah melakukan penelitian mengumpulkan data yang diperlukan dan data sudah terkumpul lengkap maka selanjutnya dilakukan dalam tahap perancangan *Board Game* berdasarkan dari struktur konsep rancangan yang telah disusun sebelumnya.

6. Evaluasi

Setelah selesai dalam pembuatan karya, maka diperlukanlah evaluasi hasil dari karya yang telah dirancang dengan guna untuk mengetahui karya yang telah dibuat apakah telah sesuai dengan harapan, dan juga konsep yang telah dibuat.

H. Sistematika Penulisan

Terdiri dari beberapa bab yang dimana antar bab saling berkaitan satu dengan lainnya.

Bab I

Berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, tinjauan pustaka, landasan teori, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

Bab II

Berisikan informasi-informasi lengkap mengenai objek yang dibahas dalam tugas akhir, seperti data perusahaan, sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi, satuan tugas, analisa SWOT.

Bab III

Berisi tentang konsep perancangan karya yang akan dibuat berupa analisa data, USP, ESP, positioning, analisa Board Game, strategi kreatif, konsep teknis dan media plan.

Bab IV

Membahas mengenai perwujudan karya yang dibuat serta penjelasan *mock up* yang akan direalisasikan.

Bab V

Berisi kesimpulan dan saran dari penelitian dan pembuatan karya yang telah dilakukan penulisan untuk institusi maupun dosen pengajar.