

## **BAB III**

### **KONSEP DAN PERANCANGAN**

#### **III.1. Pengumpulan Data**

Dalam tahap pengumpulan data pengkarya menggunakan beberapa macam metode yaitu :

1. Kuesioner

Kuesioner dilakukan untuk mengetahui bagaimana pemahaman anak-anak mengenai tata surya.

2. Studi Pustaka

Mengambil informasi sumber dari buku-buku seperti Menjelajah Antariksa, Tata Surya, Cerdas dengan Game, Media dan Sumber Belajar, Bermain untuk Belajar dan Pengembangan Media Pembelajaran anak Usia Dini untuk memperkuat materi dari suatu karya yang akan diciptakan oleh penulis.

#### **III. Analisis Data**

Analisis data yang dapat digunakan dalam melakukan penelitian ialah metode penelitian 5W + 1H, yaitu :

**Tabel III.1 Metode Penelitian 5W + 1H**

(Sumber: Dokumen Pribadi 2021)

<b>5W + 1H</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
<b>What</b>	Apa yang menjadi masalah ?	Sebagian anak-anak yang belum mengetahui tentang tata surya, terutama tentang susunan planet-planet didalam tata surya
<b>Who</b>	Siapa target sasaran <i>Boardgame</i> Tata Surya ?	Adalah masyarakat, target utama anak-anak di usia 6-12 tahun untuk menambah wawasan mereka tentang Tata Surya .
<b>Why</b>	Mengapa topik ini penting untuk diangkat ?	Untuk menambah wawasan mereka tentang tata surya dimana mereka akan dapat memahami tentang apa saja yang ada di dalam tata surya.
<b>When</b>	Kapan permasalahan tersebut terjadi ?	Saat minat anak-anak untuk mempelajari astronomi dan hal ini yaitu tata surya mulai menurun, dan saat rasa sosialisasi mereka menurun karena asik dengan <i>game</i> yang ada <i>gadget</i> mereka.

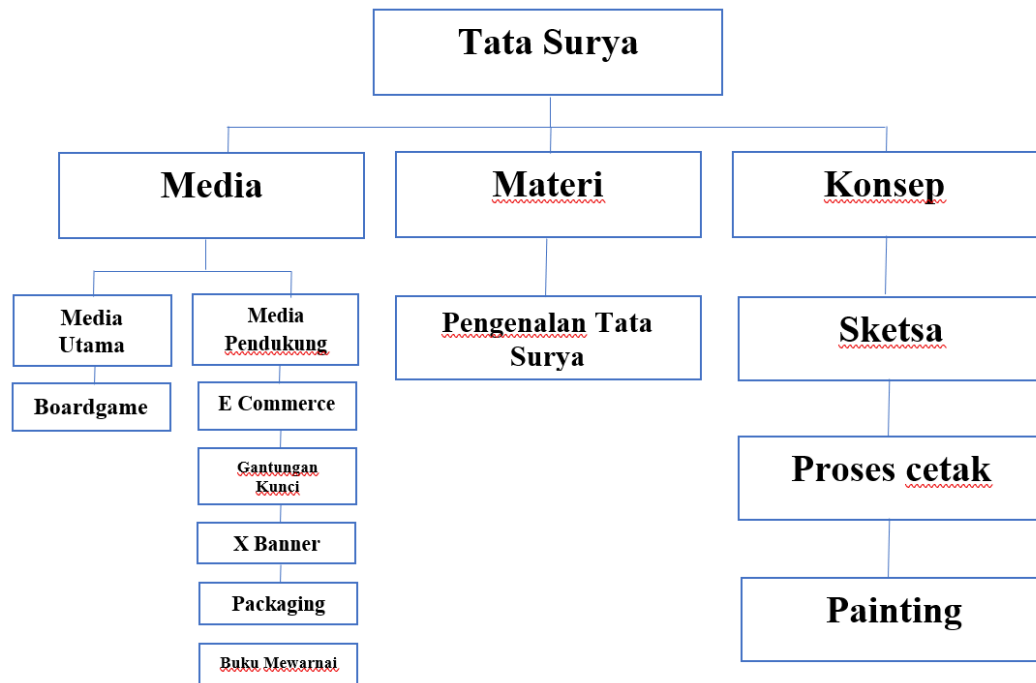
<b>Where</b>	Dimana sajakah permasalahan itu terjadi ?	Di Kota Medan, dikalangan anak-anak yang tidak banyak menemukan media pembelajaran yang menarik dan asik bermain dengan <i>gadget</i> mereka.
<b>How</b>	Bagaimana solusi ataupun tahapan untuk menyelesaikan masalah tersebut	Solusi yang diberikan oleh penulis adalah menggunakan <i>boardgame</i> sebagai media edukasi bagi anak-anak, dimana anak-anak dapat bermain sambil mendapatkan informasi dalam hal ini seputar tata surya yang disajikan <i>boardgame</i> tersebut.

### III.3. Ide Kreatif

Dalam membuat suatu konsep perancangan maka dibutuhkan ide kreatif yang berguna untuk menyampaikan pesan dan nilai yang terakandung di dalam sebuah karya. Ide kreatif dari skripsi karya ini adalah sebagai berikut :

Membuat sebuah rancangan media pembelajaran dalam bentuk permainan yaitu *Board Game* yang bertujuan memberikan informasi kepada masyarakat terutama anak-anak tentang planet-planet atau objek yang ada di dalam Tata Surya.

### III.3.1. Metode Berpikir



Gambar III. 1 Metode Berpikir

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 16 Agustus 2021)

Dari metode berfikir di atas dapat disimpulkan bahwa tema yang akan diangkat oleh penulis adalah Tata Surya. Media yang digunakan di gunakan di bagi menjadi 2 macam yaitu media utama dan media pendukung. Untuk media utama penulis menggunakan *boardgame* (permainan papan) yang dimana anak-anak dapat bermain sambil belajar dengan menggunakan *boardgame* tersebut, sedangkan media pendukung yang digunakan adalah *e commerce*, *packaging*, *x banner*, buku mewarnai dan gantungan kunci. Proses pembuatan *boardgame* tersebut di mulai dengan membuat sketsa papan, pion, dadu, planet, dan kartu.

Lalu dilanjutkan dengan proses *painting* (pewarnaan) di mana untuk papan, pion, dadu dan planet penulis menggunakan cat minyak dan *clear*, sedangkan untuk kartu dan stiker papan penulis menggunakan adobe photoshop dan adobe illustrator untuk memberikan warna.

### **III.3.2. Tema**

Tema yang diambil yaitu “ Perancangan *Board Game* Edukasi Tentang Pengenalan Tata Surya”, yang menampilkan berbagai informasi Tata Surya terkhususnya planet-planet di Tata Surya kita yang dibuat dengan tampilan menarik dan mudah dipahami,

### **III.3.3. Target Pengguna**

*Target audience* merupakan individu ataupun kelompok yang menjadi sasaran pengaplikasian karya yang dibuat. Penjabaran mengenai *target audience* berisi profil sasaran sebagai berikut:

a. Demografis

Jenis Kelamin : Laki-Laki dan Perempuan

Umur : 6 – 12 tahun

Agama : semua agama

Kelas Sosial : semua lapisan masyarakat

b. Psikografi

Target menurut psikografi adalah anak-anak. Secara umum target psikografi ini adalah anak-anak yang gemar bermain terutama bermain *board game*.

c. Geografis

Target geografis disini adalah daerah yang menjadi sasaran produk ini :

Daerah Sasaran : Kota Medan

### **III.3.4. Strategi Kreatif**

Adapun strategi kreatif yang telah pengkarya jabarkan menjadi beberapa bagian adalah sebagai berikut:

A. *What To Say*

Pengkarya ingin menyampaikan informasi tetanng Tata Surya melalui sebuah game edukasi yang dalam hal ini adalah *board game* di mana anak-anak dapat bermain sambil mendapatkan ilmu dari *board game* tersebut.

B. *How To Say*

Pada strategi kreatif ini, cara pengkarya untuk menyampaikan informasi adalah memperkenalkan media *boardgame* kepada anak-anak, lalu mereka akan memainkannya yang dimana mereka harus mengumpul delapan planet, cara mendapat delapan planet tersebut dengan cara berjalan menggunakan dadu dan bidak atau pion, di mana setiap mereka mendapatkan satu planet mereka juga akan mendapatkan

informasi seputar planet tersebut. Tidak hanya planet, mereka juga akan mendapatkan informasi seputar objek-objek tata surya yang lain dari *board game* tersebut.

### **III.4. Konsep Media**

Konsep media merupakan pembagain dari media yang akan digunakan seperti media utama dan media pendukung, pertimbangan dari pemilihan media berpengaruh pada kegiatan publikasi. Berikut adalah media utama dan media pendukung yang digunakan dalam *Boardgame* Edukasi Tata Surya :

#### **III.4.1. Media Utama**

##### **1. Papan *Game***

Media Utama merupakan bentuk desain papan game sebagai media paling dasar diantaranya, papan game yang dibuat dengan kayu kokoh berukuran 48 x 48 ketebalan 4cm dan dapat dilipat menjadi dua lipatan dengan ketebalan 8cm. Konsep desain pada papan game menggunakan gambar planet-planet dan objek luar angkasa yang menarik, menggunakan warna kuning dan orange yang cerah menggambarkan keceriaan, dan kehangatan. Serta bentuk jalur persegi para pemain menggunakan pion/bidak dan dadu untuk berjalan. Pada papan tersebut juga terdapat berbagai warna yang mengisyaratkan hukuman atau hadiah.

##### **2. Pion/Bidak**

Pion/bidak merupakan media penting sebagai pendukung dalam menjalankan permainan. Terdiri dari 4 pion yang didesain berbentuk roket dan warna yang

cerah. Pion dibuat dari bahan kayu dengan ukuran tinggi 5cm dan berdiameter 1,5cm.

### **3. Dadu**

Dadu dalam permainan merupakan bagian dari penentuan jumlah langkah yang dilakukan para pemain. Dadu yang dipilih berbahan kayu dan bercorak warna hitam pada titik-titik yang disebut sebagai jumlah angka. Dadu berukuran 2 x 2 cm.

### **4. Kartu**

Kartu dalam permainan merupakan hal yang terpenting, karena dalam permainan ada hadiah dan hukuman di dalam kartu tersebut berupa. Pada bagian pinggir kartu hadiah terdapat warna masing-masing pemain kartu-kartu tersebut berisi tentang informasi seputar planet, informasi seputar benda-benda langit dan hadiah. Pada kartu hukuman terdapat berbagai hukuman seperti kehilangan, masuk kedalam *black hole* (lubang hitam), dan lain-lain. Kartu juga didesain dengan bahan kertas tebal dan berukuran 7x11 cm.

### **5. Buku Panduan**

Buku panduan merupakan inti dari permainan, karena tanpa buku panduan pemain tidak tahu bagaimana cara bermain dengan benar. Maka dari itu penulis memasuki buku panduan dalam kategori media utama. Buku panduan dicetak berukuran A5 dan didesain menggunakan font yang mudah di mengerti.

### **6. Planet**

Dalam permainan ini planet-planet tersebut berfungsi sebagai poin. Pemain yang berhasil mengumpul 8 planet lebih dulu adalah pemenang. Planet-planet

tersebut terbuat dari bahan kayu berbentuk bola dengan ukuran dan warna yang beranekaragam dan menarik.

### **III.4.2. Media Pendukung**

Media pendukung diciptakan dengan tujuan untuk mendukung penyebaran informasi dari media utama. Beberapa media pendukung yang dibuat sebagai berikut :

#### **1. Gantungan kunci**

Gantungan kunci digunakan sebagai merchandise menarik yang bisa di letakan di tas atau kunci yang dapat menarik perhatian orang untuk melihat. Gantungan kunci tersebut bergambar planet-planet, objek, rocket, pesawat, hingga astronot dengan desain yang menarik.

#### **2. *Stand Banner***

Sebuah *stand banner* untuk menyebarkan informasi, digunakan di *stand* guna untuk menyebarkan informasi produk board game.

#### **3. Buku mewarnai**

Buku mewarnai digunakan sebagai merchandise yang dapat digunakan anak-anak untuk melatih kreatifitasnya.

#### **4. *Packaging***

Sebuah *packaging* untuk menarik perhatian produk yang diciptakan, digunakan untuk board game dan kartu.

## 5. E Commerce

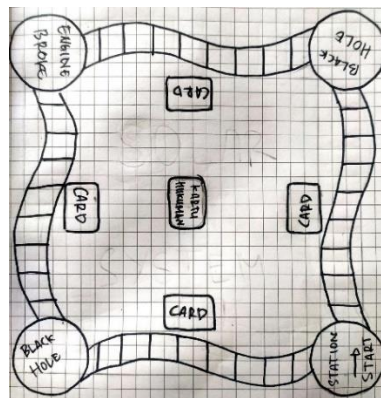
*E Commerce* digunakan untuk memasarkan produk *board game* tersebut.

### III.5. Visualisasi

#### III.5.1. Pengembangan Elemen Visual

Pengembangan elemen visual merupakan bentuk visual dari sketsa tentang media-media yang akan di buat adalah sebagai berikut :

#### Sketsa *Boardgame*

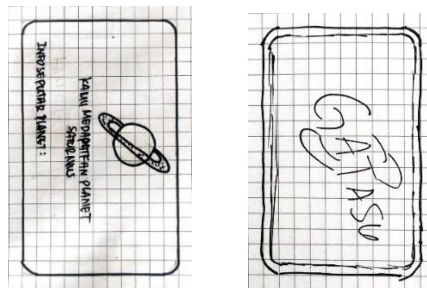


Gambar III.2 Sketsa *Boardgame*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 16 Agustus 2021)

Gambar sketsa yang digunakan pada sketsa *boardgame* ini adalah tentang gambaran mengenai bentuk dari *game* yang akan dibuat.

### Sketsa Kartu

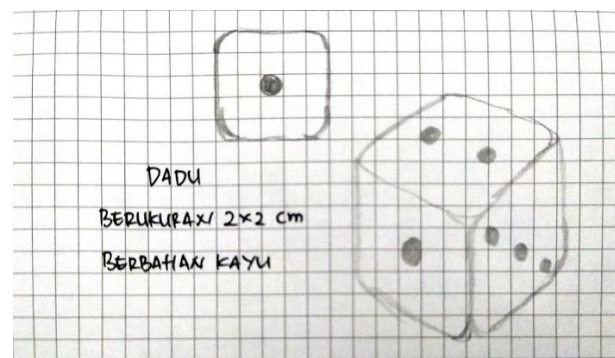


Gambar III.3 Sketsa Kartu

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 16 Agustus 2021)

Gambar sketsa yang digunakan tentang desain kartu tantangan dan juga kartu informasi yang akan diberikan.

### Sketsa Dadu

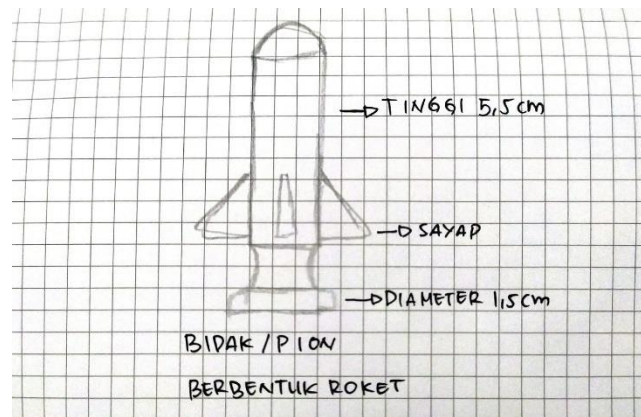


Gambar III.4 Sketsa Dadu

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 16 Agustus 2021)

Gambar sketsa yang digunakan untuk dadu didalam *board game* tersebut.

### Sketsa Pion/Bidak

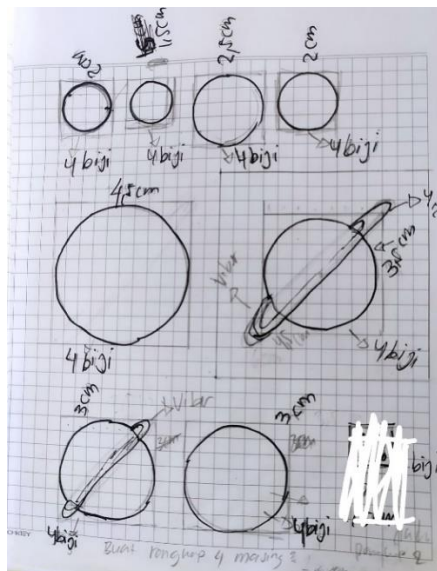


Gambar III.5 Sketsa Pion

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 16 Agustus 2021)

Gambar sketsa yang digunakan untuk pion/bidak didalam *board game* tersebut.

### Sketsa Planet



Gambar III.6 Sketsa Planet

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 16 Agustus 2021)

Gambar sketsa yang digunakan untuk pion/bidak didalam *board game* tersebut.

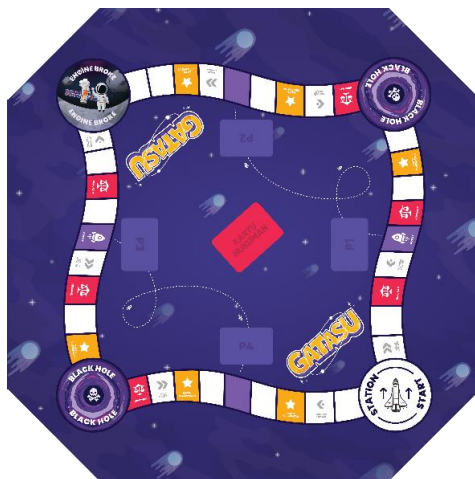
### III.5.2. Alternatif Desain

Alternatif desain dimaksudkan sebagai opsi bagi *user* dalam menentukan karya yang paling sesuai dengan konsep. Alternatif desain meliputi berbagai macam *asset* desain, pada skripsi karya berikut ini adalah

#### III.5.2.1. Alternatif Desain Papan

##### 1. Desain Papan 1

Desain papan yang pertama berbentuk persegi 8 dimana ukurannya sama pada setiap sisi yang berhadapan. Papan ini dapat dilipat agar memudahkan pemain untuk membawanya.



Gambar III.7 Alternatif Desain Papan 1

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 16 Agustus 2021)

## 2. Desain Papan 2

Desain papan yang kedua berbentuk lingkaran, sama seperti desain papan pertama desain papan yang kedua ini juga dapat dilipat agar memudahkan pemain untuk membawanya

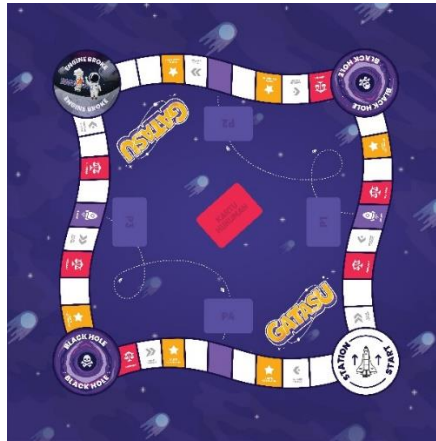


Gambar III.8 Alternatif Desain Papan 2

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 16 Agustus 2021)

## 3. Desain Papan 3

Desain papan yang ketiga berbentuk persegi dimana setiap sisinya sama besar. Pada desain ini setiap sudut akan di haluskan agar tidak membahayakan bagi anak-anak. Sama seperti desain papan pertama dan kedua desain papan yang ketiga ini juga dapat dilipat agar memudahkan pemain untuk membawanya



Gambar III.9 Alternatif Desain Papan 3

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 16 Agustus 2021)

Dari ketiga alternatif desain papan di atas penulis memilih desain papan ketiga agar pemain lebih mudah untuk menentukan posisi mereka saat bermain kerana ada maksimal 4 pemain yang dapat memainkan permainan ini dalam waktu yang bersamaan, sehingga 4 sisi dari papan permainan ini dapat memfasilitasi keperluan tersebut.

### III.5.2.2. Alternatif Desain Kartu Hadiah

#### 1. Desain Kartu Hadiah 1

Pada desain kartu hadiah yang pertama ini berbentuk bulat, dengan warna pinggir kartu yang disesuaikan dengan warna pemain.



Gambar III.10 Alternatif Desain Kartu Hadiah 1

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 16 Agustus 2021)

## 2. Desain Kartu Hadiah 2

Pada desain kartu hadiah yang kedua ini berbentuk persegi Panjang namun dengan sudut yang dihilangkan dan sama seperti desain kartu pertama warna pinggir kartu tersebut disesuaikan dengan warna pemain.



Gambar III.11 Alternatif Desain Kartu Hadiah 2

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 16 Agustus 2021)

### 3. Desain Kartu Hadiah 3

Pada desain kartu hadiah yang ketiga ini sama seperti yang kedua berbentuk persegi panjang namun sudutnya tidak dihilangkan melainkan dihaluskan agar tidak berbahaya bagi anak-anak dan sama seperti desain kartu pertama dan kedua warna pinggir kartu tersebut disesuaikan dengan warna pemain.



Gambar III.12 Alternatif Desain Kartu Hadiah

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 16 Agustus 2021)

Dari ketiga alternatif desain kartu hadiah di atas penulis memilih desain papan ketiga dimana memiliki banyak ruang untuk memberikan informasi seputar planet dan objek tata surya yang akan diberikan.

#### **III.5.2.3. Alternatif Desain Kartu Hukuman**

##### 1. Desain Kartu Hukuman 1

Pada desain kartu hukuman yang pertama ini berbentuk lingkaran, Menggunakan warna merah yang terkesan seperti hal yang buruk.



Gambar III.13 Alternatif Desain Kartu Hukuman 1

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 16 Agustus 2021)

## 2. Desain Kartu Hukuman 2

Pada desain kartu hadiah yang kedua ini berbentuk persegi panjang namun dengan sudut yang dihilangkan dan dan juga menggunakan warna merah.

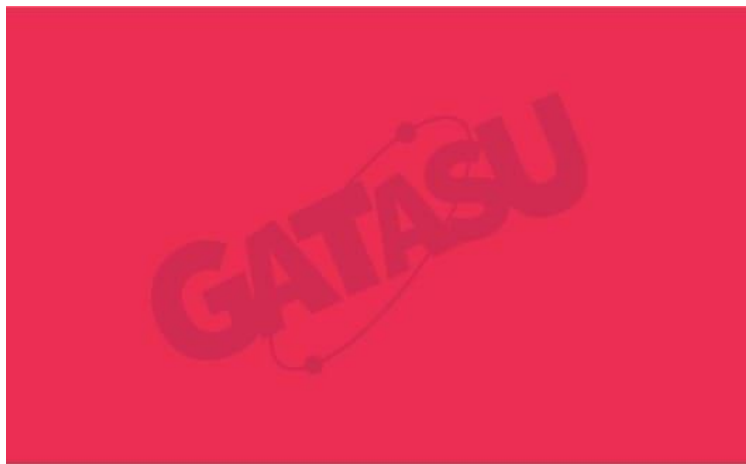


Gambar III.14 Alternatif Desain Kartu Hukuman 2

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 16 Agustus 2021)

### 3. Desain Kartu Hadiah 3

Pada desain kartu hadiah yang ketiga ini sama seperti yang kedua berbentuk persegi panjang namun sudutnya tidak dihilangkan melainkan dihaluskan agar tidak berbahaya bagi anak-anak dan sama seperti desain kartu pertama dan kedua menggunakan warna merah.



Gambar III.15 Alternatif Desain Kartu Hukuman 3

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 16 Agustus 2021)

Dari ketiga alternatif desain kartu hukuman di atas penulis memilih desain papan ketiga yang dimana memiliki banyak ruang untuk informasi yang akan diberikan.