

**PERANCANGAN *BOARDGAME* “COCOBU” SEBAGAI  
UPAYA MENGURANGI PENGGUNAAN GAWAI PADA  
ANAK USIA 3-5 TAHUN DI BLITAR**

**TUGAS AKHIR**



**Disusun Oleh :**

**Lini Estetia Prasasti Dewinta P.**

**11161031**

**STRATA I  
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2020**

## ABSTRAK

### PERANCANGAN *BOARDGAME* “COCOBU” SEBAGAI UPAYA MENGURANGI PENGGUNAAN GAWAI PADA ANAK USIA 3-5 TAHUN DI BLITAR

Oleh

Lini Estetia Prasasti Dewinta P.

11161031

Masuknya era globalisasi ke Indonesia berdampak pada perkembangan teknologi dan informasi. Dengan adanya perkembangan ini semakin banyak teknologi yang hadir dan sangat membantu manusia dari segala usia salah satunya adalah gawai. Terlepas dari banyaknya manfaat yang disediakan oleh gawai, penggunaan gawai yang berlebihan dapat menimbulkan rasa ketergantungan. Anak pada usia dini termasuk salah satu objek yang rawan memiliki rasa ketergantungan pada gawai yang artinya anak tidak bisa lepas dari gawai. Penggunaan gawai yang berlebihan pada anak dapat menyita waktu untuk mengeksplorasi lingkungan dan mengembangkan kemampuannya untuk mengoptimalkan perkembangan pada masa keemasannya.

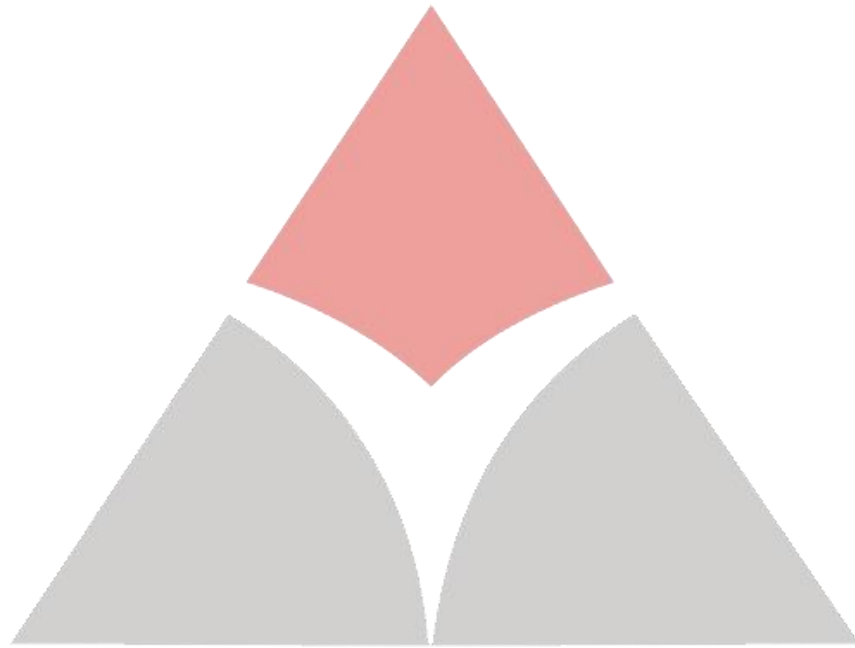
Masa keemasan atau *Golden Age* adalah masa dimana perkembangan berbagai aspek pada anak berjalan secara pesat dan hanya terjadi sekali seumur hidup. Maka akan lebih baik jika pada masa itu orangtua mengontrol penggunaan gawai pada anak dan membimbing serta memberikan rangsangan atau stimulus yang tepat guna mengoptimalkan perkembangan anak.

*Boardgame* menjadi salah satu media yang dapat membantu merangsang perkembangan anak dan dapat menjadi media untuk mengurangi penggunaan gawai pada anak. Dengan bermain *boardgame* anak akan melakukan aktivitas bermain namun juga belajar sehingga materi atau pengetahuan yang dipelajari akan lebih mudah diserap karena dilakukan dengan cara yang menyenangkan.

Perancangan *boardgame* Cocobu yang berkonsep permainan *puzzle* susun mencocokkan warna bertujuan untuk mengajak anak belajar warna dan dapat membantu mengoptimalkan perkembangan visual pada aspek kognitif anak usia dini serta untuk membantu mengurangi angka ketergantungan gawai pada anak.

**Kata kunci:** anak usia dini, *golden age*, *boardgame*, ketergantungan gawai.

## LEMBAR PERSETUJUAN



# STSRD VISI

**Yogyakarta, Juli 2020**

Telah disetujui dan diterima oleh

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Dwi Savogo'.

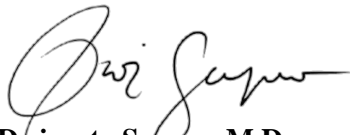
**Dwisanto Savogo, M.Ds**

**PERANCANGAN BOARDGAME “COCOBU” SEBAGAI UPAYA  
MENGURANGI PENGGUNAAN GAWAI PADA ANAK USIA 3-5 TAHUN DI  
BLITAR**

Tugas akhir ini telah diujikan dan dipertahankan  
Di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Jenjang Strata 1 Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia  
pada tanggal 1 Agustus 2020 di STSRD Visi Indonesia

**STSRD VISI**

**Dewan Penguji**



**Dwisanto Sayogo, M.Ds**  
Pembimbing/Anggota

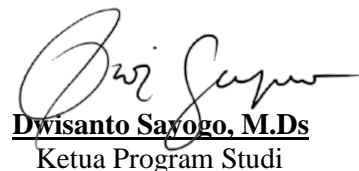


**Hadapiningrani Kusumohendrarto, M.Ds**  
Penguji/Ketua

Mengetahui



**Sudjadi Tjipto Raharjo, M.Ds**  
Ketua STSRD Visi



**Dwisanto Sayogo, M.Ds**  
Ketua Program Studi

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Tugas Akhir dengan judul “Perancangan *Boardgame* Sebagai Upaya Mengurangi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia 3-5 Tahun di Blitar” ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan di program studi Desain Komunikasi Visual jenjang Strata 1, di Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia.

Selama penyusunan tugas akhir ini banyak pihak yang telah memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis. Untuk semua dukungan yang telah diberikan, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Sudjadi Tjipto R, M.Ds selaku ketua STSRD Visi.
2. Bapak Dwisanto Sayogo, M.Ds selaku Ketua Program Studi STSRD Visi dan dosen pembimbing perancangan tugas akhir yang dengan sabar mengarahkan dalam perancangan ini.
3. Bapak Danu Widianoro, M.Sn selaku dosen wali.
4. Bapak, Ibu dan keluarga dirumah yang selalu memberi semangat dan fasilitas.
5. Para responden dan narasumber yang telah bersedia membantu dalam proses pengumpulan data.
6. Mbak Joszy selaku staf perpustakaan yang telah memberikan bantuan dan kerjasamanya dalam proses perancangan ini.
7. Seluruh teman-teman dan para sahabat yang telah mendukung, memberi semangat dan motivasi selama perkuliahan.
8. Seluruh staf dosen STSRD Visi yang telah membantu selama perkuliahan.
9. Seluruh staf dan karyawan STSRD Visi yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama perkuliahan.
10. Seluruh pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Penulis berharap semoga karya ini dapat memberikan manfaat kepada semua pihak terlebih dapat menjadi referensi alternatif dalam pembelajaran anak usia dini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam perancangan tugas akhir ini dikarenakan keterbatasan ilmu yang penulis miliki untuk membuat tugas akhir ini jauh dari sempurna.

Untuk itu dengan tidak mengurangi rasa hormat, dengan segala kerendahan hati, penulis sangat mengharapkan saran atau kritik yang sifatnya membangun, dan bermanfaat untuk kesempurnaan tugas akhir ini.

Yogyakarta, Juli 2020

Lini Estetia Prasasti Dewinta Puspitalaksmi

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	1
ABSTRAK.....	2
LEMBAR PERSETUJUAN .....	3
LEMBAR PENGESAHAN .....	4
KATA PENGANTAR .....	5
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR GAMBAR.....	10
BAB I PENDAHULUAN.....	12
I.1 LATAR BELAKANG MASALAH PERANCANGAN .....	12
I.2 RUMUSAN MASALAH.....	14
I.3 BATASAN PERANCANGAN .....	14
I.4 TUJUAN PERANCANGAN.....	14
I.5 MANFAAT PERANCANGAN .....	15
I.6 SKEMA PERANCANGAN .....	16
BAB II DATA DAN ANALISA .....	17
II.1 DATA OBJEK.....	17
II.1.1 Gawai dan Pengaruhnya Terhadap Anak.....	17
II.1.2 Perkembangan Anak Pada Masa <i>Golden Age</i> .....	19
II.1.3 Bermain Sebagai Media Pendukung Perkembangan Anak Pada Masa <i>Golden Age</i> .....	20
II.1.4 Tujuan dan Manfaat Bermain .....	20
II.1.5 Tahap Perkembangan Anak Dalam Bermain.....	21
II.1.6 Dimensi Permainan Anak Pada Masa <i>Golden Age</i> .....	22
II.1.7 Peran Orangtua dalam Aktivitas Bermain Anak.....	23
II.1.6 <i>Boardgame</i> .....	23
II.1.7 Manfaat <i>Boardgame</i> .....	24
II.1.8 Permainan <i>Puzzle</i> Mencocokkan Warna Untuk Anak Usia Dini.....	25
II.2 ANALISA OBJEK .....	26
II.2.1 Analisa SWOT .....	26
II.3 <i>TARGET AUDIENCE</i> .....	27
II.3.1 Demografis.....	27
II.3.2 Psikografis.....	28
II.3.3 Geografis.....	28

II.4 <i>TARGET MARKET</i> .....	28
II.4.1 Demografis.....	28
II.4.2 Psikografis.....	28
II.4.3 Geografis.....	29
II.5 REFERENSI PERANCANGAN.....	29
II.5.1 Permainan Ludo .....	29
II.5.2 Permainan Sneaky Snacky Squirrel .....	30
II.5.3 Permainan Twister Versi Mc Donald .....	31
II.5 LANDASAN TEORI .....	32
II.5.1 Perkembangan Aspek Kognitif Pada Anak Usia Dini .....	32
II.5.2 Prinsip Desain Komunikasi Visual .....	33
II.5.3 Warna .....	35
II.5.4 Ilustrasi.....	37
II.5.5 Tipografi .....	40
II.5.6 Kemasan.....	41
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	43
III.1 KONSEP VERBAL .....	43
III.1.1 Nama Permainan.....	43
III.1.2 Spesifikasi Permainan.....	44
III.1.3 Cara Bermain .....	46
III.2 KONSEP VISUAL.....	47
III.2.1 Konsep Dasar.....	47
III.2.2 Konsep Ilustrasi .....	48
III.2.3 Konsep Warna .....	48
III.2.4 Konsep Tipografi.....	50
III.2.5 Studi Kemasan .....	52
III.2.6 Rough Sketch.....	54
BAB IV PERANCANGAN .....	59
IV.1. Perancangan <i>Boardgame</i> Cocobu .....	59
IV.1.1 <i>Boardgame</i> .....	59
IV.1.2 Aplikasi <i>Boardgame</i> dan Kemasan .....	61
IV.1.3 Detail <i>Boardgame</i> dan Kemasan .....	62



BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	71
V.1 Kesimpulan.....	71
V.2 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA .....	72
LAMPIRAN.....	74

# DAFTAR GAMBAR

## BAB I

Gambar 1.1 Skema perancangan .....	16
------------------------------------	----

## BAB II

Gambar 2.1 Anak bermain gawai.....	18
Gambar 2.2 Contoh <i>boardgame</i> .....	24
Gambar 2.3 <i>Puzzle</i> belajar warna untuk anak.....	26
Gambar 2.4 Permainan Ludo.....	29
Gambar 2.5 Permainan Sneaky Snacky Squirrel.....	30
Gambar 2.6 Pembagian kelompok warna .....	36

## BAB III

Gambar 3.1 Referensi <i>puzzle</i> .....	45
Gambar 3.2 Referensi <i>puzzle</i> .....	45
Gambar 3.3 Referensi visual.....	47
Gambar 3.4 Referensi visual.....	47
Gambar 3.5 Referensi ilustrasi.....	48
Gambar 3.6 Referensi pengaplikasian warna.....	49
Gambar 3.7 Referensi pengaplikasian warna.....	49
Gambar 3.8 Warna dasar yang banyak digunakan.....	50
Gambar 3.9 referensi <i>font display</i> dekoratif.....	51
Gambar 3.10 Referensi bentuk kemasan.....	53
Gambar 3.11 Referensi bagian dalam kemasan.....	53
Gambar 3.12 Referensi grafis kemasan.....	54
Gambar 3.13 Sketsa papan dan tiang.....	55
Gambar 3.14 Sketsa Lingkaran pemutar.....	56
Gambar 3.15 Sketsa buah.....	56
Gambar 3.16 Sketsa <i>puzzle</i> .....	57
Gambar 3.17 Sketsa kemasan .....	58
Gambar 3.18 Sketsa brosur panduan.....	58
Gambar 3.19 Sketsa brosur panduan.....	59

## BAB IV

Gambar 4.1 <i>Boardgame</i> Cocobu.....	60
Gambar 4.2 Pengaplikasian <i>boardgame</i> dan kemasan.....	62
Gambar 4.3 Papan.....	63
Gambar 4.4 Tiang kayu.....	64
Gambar 4.5 <i>Puzzle</i> merah.....	65
Gambar 4.6 <i>Puzzle</i> kuning.....	65
Gambar 4.7 <i>Puzzle</i> oranye.....	66
Gambar 4.8 <i>Puzzle</i> ungu.....	66
Gambar 4.9 <i>Puzzle</i> hijau.....	67
Gambar 4.10 Lingkaran pemutar.....	68
Gambar 4.11 <i>Mock up</i> kemasan.....	69
Gambar 4.12 Bagian dalam kemasan.....	69
Gambar 4.13 Jaring-jaring kemasan.....	70
Gambar 4.14 Desain samping kemasan.....	70
Gambar 4.15 Brosur panduan.....	71