

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Dalam perancangan *boardgame* Cocobu sebagai media untuk mengurangi penggunaan gawai pada anak, ada beberapa tahapan yang dilakukan yaitu:

1. Mencari latar belakang dari permasalahan yang sering ditemui disekitar.
2. Melakukan survei materi dan mempelajari teori-teori terkait anak usia dini dan perkembangannya serta mencari solusi dari permasalahan yang diangkat melalui teori yang berkaitan.
3. Melakukan perancangan *boardgame* yang merujuk pada teori-teori yang telah dipelajari dan survei materi yang telah dilakukan.

Pada perancangan *boardgame* Cocobu ini dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk mengalihkan perhatian anak dari gawai dibutuhkanlah media lain yang sesuai dengan usianya. *Boardgame* berbentuk *puzzle* mencocokkan warna merupakan salah satu media yang tepat untuk mengalihkan perhatian anak dari gawai serta untuk membantu mengoptimalkan perkembangan aspek kognitif pada anak usia 3-5 tahun.

Pada saat melakukan perancangan mulai dari survei hingga pembuatan *mock up* penulis menemui beberapa kendala ketika melakukan survei yang terbatas melalui *online* saja sehingga proses survei kurang maksimal.

V.2 Saran

Pada proses perancangan *boardgame* ini hendaknya lebih memperbanyak survei secara langsung ke *target audience* dan *target market* mulai dari materi yang dibutuhkan anak pada usia dini, pemilihan jenis *boardgame*, desain *boardgame* hingga visual pada *boardgame* yang menarik agar penggunaan *boardgame* berjalan efektif dan maksimal sesuai dengan tujuan dibuatnya *boardgame*.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Anggraini, Natalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia

Julianti, Sri. 2014. *The Art of Packaging*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama

Purnama, Hijriyani, Heldaanita. 2018. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Rustan. 2019. *Buku Warna*. Jakarta: PT. Lintas Kreasi Imaji

Rustan. 2011. *Font dan Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama

Jurnal/Paper

Christy, P., & Ellyawati, J. 2014. Pengaruh Desain Kemasan (Packaging) Pada Impulsive Buying. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.

Mufreni, Alfin NF. 2016. Pengaruh Desain Produk, Bentuk Kemasan dan Bahan Kemasan Terhadap Minat Beli Konsumen (Studi Kasus Teh Hijau Serbuk Tocha). *Jurnal Ekonomi Manajemem, Vol.2 No.2. November 2016: 48-54*. Tasikmalaya: Fakultas Ekonomi Universitas Siliwangi.

Sabrina, Dini. 2019. "Perancangan Kartu Permainan (Matching Card) Alfabet Dalam Perkembangan Edukasi Bisindo Untuk Anak Usia 4-6 Tahun". *Skripsi*. Yogyakarta: STSRD Visi.

Soedarso, Nick. 2014. "Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada". *Skripsi*. Jakarta: Universitas Bina Nusantara.

Hardjawikarta, J., Swendra, C.G.R & Yudani, H.D. 2016. "Perancangan Media Interaktif yang Dapat Menstimulasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Golden Age, 2-5 Tahun). *Jurnal DKV Adiwarna, Vol.1 No. 8* Surabaya: Universitas Kristen Petra.

Situs Web

Chumari, Alvin. *Children and Tech Devices: What Are the Dangers?*.
(<https://www.healthxchange.sg/children/parenting-tips/children-tech-devices-dangers>
diakses pada Minggu, 22 Maret 2020 pukul 01.33 WIB)

Dethan, Harry. 2019. *Dampak Negatif Penggunaan Gadget Secara Berlebihan*.
(<https://www.kompasiana.com/harrydethan/5cfa71103ba7f71cd72dfd36/dampak-negatif-penggunaan-gadget-secara-berlebihan> diakses pada Rabu, 11 Maret 2020 pukul 00.02 WIB)

Harry. 2017. *Permainan Ludo, dari India hingga mendunia*. (<https://www.sangharry.com/permainan-ludo-dari-india-hingga-mendunia/>
diakses pada Selasa, 3 Agustus 2020 pukul 23.25 WIB)

The, Yenny. 2015. *5 Langkah Praktis untuk Memaksimalkan Golden Age pada Balita*.
(<https://id.theasianparent.com/5-langkah-memaksimalkan-golden-age-balita-anda>
diakses pada Minggu, 22 Maret 2020 pukul 10.15 WIB)

Vagansza. 2018. *5 Manfaat Bermain Boardgame bagi Anak*.
(<https://boardgame.id/5-manfaat-board-game-bagi-anak/> diakses pada Minggu, 23
Maret 2020 pukul 15.20 WIB)

Wall, Hayden. 2018. *The Full History Of boardgame*.
(<https://diceygoblin.com/blogs/board-game-news/the-full-history-of-board-games>
diakses pada Minggu, 22 Maret 2020 pukul 01.15 WIB)

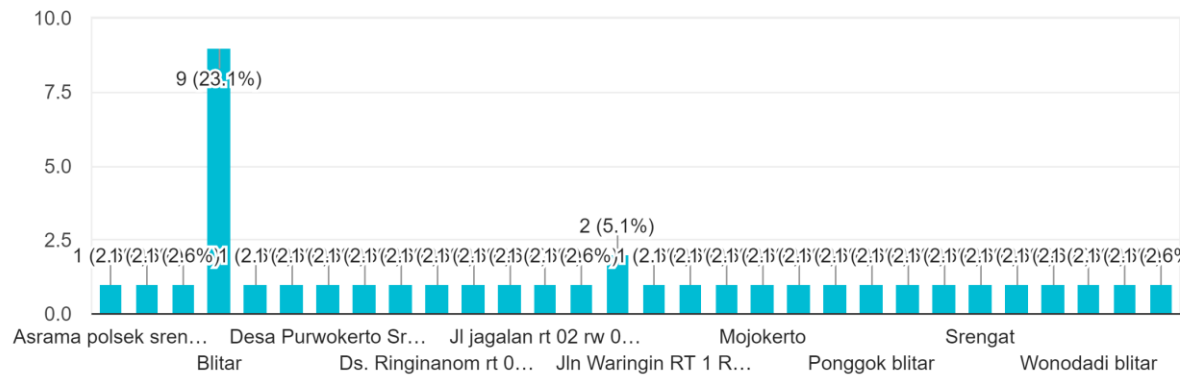
LAMPIRAN

Screenshot hasil kuesioner

Hasil survei *target audience* berdasar tempat tinggal yang didominasi daerah Blitar.

Tempat tinggal

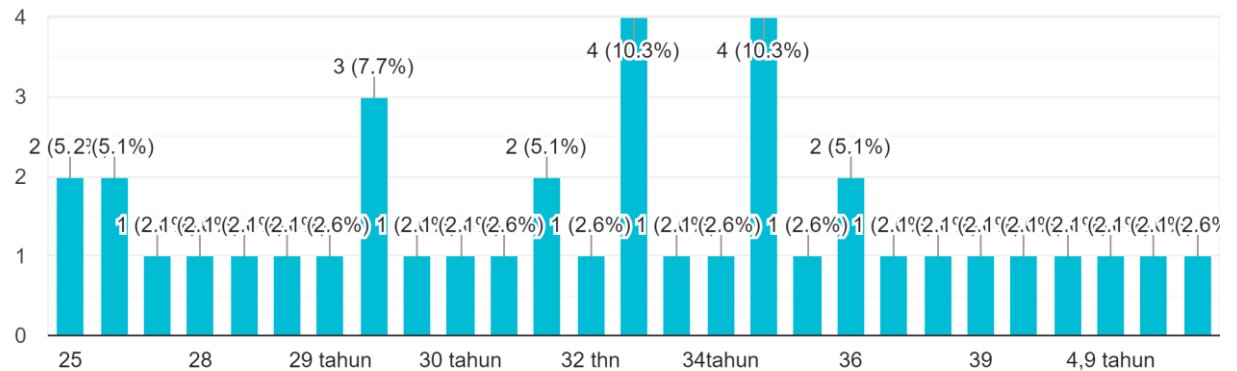
39 responses



Hasil survei usia *target market*

Usia

39 responses



Dokumentasi



Lembar konsultasi



F.STSRD VISI / B.5

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN TUGAS AKHIR
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Lini Estetia Prasasti D.P NIM 11161031
SEMESTER : VIII TAHUN AKADEMIK : 2019 / 2020
JUDUL PA : Perancangan media boardgame "Locda" sebagai upaya mengurangi Pengunaan Gawai pada anak usia 3-5 tahun
PEMBIMBING : Dwisanto Sayogo, M.Ds

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
27-2-20	<ul style="list-style-type: none"> - mencari referensi board game - menentukan target audience yang tepat 		BS
6-3-20	<ul style="list-style-type: none"> - tentukan target audience yang tepat - mulai menulis bab 2 	<ul style="list-style-type: none"> - cari orang game board untuk menentukan efektifitasnya. 	BS
11-3-20	<ul style="list-style-type: none"> - perbaiki tata tulis bab 1 - mulai bertemu TA dan survey - cari referensi - lanjut bab 2 		BS
31-3-20	<ul style="list-style-type: none"> - perbaiki cara mengutip - perbaiki tata tulis - mulai survey online - lanjut menyelesaikan bab 2 	<ul style="list-style-type: none"> - baca cara mengutip di panduan pengutipan harvard 	Dwisanto Sayogo
28-4-20	<ul style="list-style-type: none"> - membuat media untuk boardgame yang pas untuk 	<ul style="list-style-type: none"> - memilih bahan dan ukuran yg sesuai 	Dwisanto Sayogo

Ketua Program Studi :

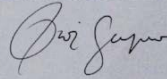
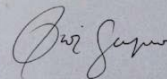
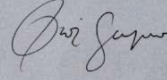
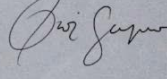
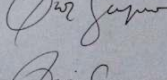
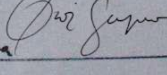
(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

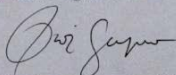
(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN TUGAS AKHIR
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Lini Estefia Prasasti D.P. NIM : 11161031
 SEMESTER : VIII TAHUN AKADEMIK : 2019/2020
 JUDUL PA : Perancangan media board game "Yaodu" sebagai upaya mengurangi Persebaran Jarak pada anak usia 3-5 tahun
 PEMBIMBING : Dwisanto Sayogo, M.Ds

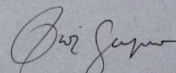
TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
10-6-20	- mencari referensi ilustrasi yang sesuai untuk FA anak usia 3-5 tahun - mencari referensi packaging.		
10-6-20	- Perbaiki tata tulis bab 2 - menambahkan kesimpulan pada beberapa bagian - lanjut bab 3	- Cari referensi cara menyusun daftar pustaka	
22-6-20	- Perbaiki tata tulis bab 3 & 2 - lanjut bab 4		
2-7-20	- revisi bab 3 - Perbaiki tata tulis - lanjut bab 4		
10-7-20	- Konsultasi Pewarnaan Skema	sudah oke.	
14-7-20	- konsultasi bab 3, 4, 5 - Perbaiki tata tulis bab 5	- revisi bab 5 - buat daftar pustaka	

Ketua Program Studi :


(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

ACC, Siap untuk diujikan

Pembimbing.


(Dwisanto Sayogo, M.Ds)