

**VISUALISASI PERMAINAN *MANNER CASTLE* SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN ADAB PADA ANAK USIA 6-8 TAHUN MENGGUNAKAN
TEKNIK ILUSTRASI DIGITAL *WHIMSICAL* DENGAN METODE
*DESIGN THINKING***



SKRIPSI

**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Pendidikan pada Program
Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer
Politeknik Negeri Sriwijaya**

Oleh

Nama : Widia Sania

NIM : 061940720320

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

PALEMBANG

2023

LEMBAR PENGESAHAN
VISUALISASI PERMAINAN *MANNER CASTLE* SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN ADAB PADA ANAK USIA 6-8 TAHUN MENGGUNAKAN
TEKNIK ILUSTRASI DIGITAL *WHIMSICAL* DENGAN METODE
DESIGN THINKING



SKRIPSI

Oleh:
Nama : Widia Sania
NIM : 061940720320

Pembimbing I

**Palembang,
Pembimbing II**

2023

Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom
NIP.197305162002121001

Meiyi Darles, S.Kom., M.Kom
NIP. 197815052006041003

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer,**

Azwardi, S.T., M.T.
NIP.197005232005011004

LEMBAR PENGUJI
VISUALISASI PERMAINAN *MANNER CASTLE* SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN ADAB PADA ANAK USIA 6-8 TAHUN MENGGUNAKAN
TEKNIK ILUSTRASI DIGITAL *WHIMSICAL* DENGAN METODE
DESIGN THINKING

Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji Sidang Laporan
Tugas Akhir pada Kamis, 10 Agustus 2023

Ketua Dewan Penguji

Ema Laila, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197703292001122002

Tanda Tangan



.....

Anggota Dewan Penguji

Meiyi Darlies, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197815052006041003



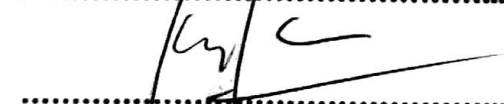
.....

Adi Sutrisman, M.Kom.
NIP. 197503052001121005



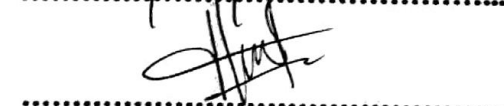
.....

Hidayati Ami, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198409142019032009



.....

Fithri Selva Jumeilah, S.Kom., M.TI
NIP. 199005042020122013



.....

Palembang, 22 Agustus 2023
Mengetahui,
Ketua Jurusan,



Azwardi, S.T., M.T.
NIP.197005232005011004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER

Jalan Sriwijaya Negara, Palembang 30139. Telp. 0711-353414

Website : www.polsri.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Widia Sania

NIM : 061940720320

Jurusan/Prodi : Teknik Komputer / Teknologi Informatika Multimedia Digital

Judul Skripsi : **Visualisasi Permainan *Manner Castle* Sebagai Media Pengenalan Adab Pada Anak Usia 6-8 Tahun Menggunakan Teknik Ilustrasi Digital *Whimsical* Dengan Metode *Design Thinking***

Dengan ini menyatakan:

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut diatas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri
2. Skripsi tersebut bukan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain
3. Apabila skripsi ini dikemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain, maka saya bersedia menerima konsekuensinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Palembang, 22 Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan


METERAN
TEMPEL
BAEAKX619481787
Widia Sania

NIM. 061940720320

LEMBAR PERSEMBAHAN

MOTTO

“If you think you have to do something really well it will be stressfull, just do as you usually do. It means you have done excellently. Enough, no need to force it to be even better.”

(Park Jihoon of TREASURE)

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

“Diri saya sendiri yang telah bisa mendisplinkan diri dan waktu untuk menyelesaikan skripsi ini tepat waktu. Kepada kedua orang tua saya yang senantiasa mendoakan dan mendukung fisik dan mental. Kepada keluarga, dosen pembimbing, teman-teman terdekatku, TREASURE, dan seluruh pihak yang terkait dalam proses pembuatan skripsi ini, untuk kepercayaan, dukungan dan semuanya saya ucapkan terimakasih.”

ABSTRAK

Visualisasi Permainan *Manner Castle* Sebagai Media Pengenalan Adab Pada Anak Usia 6-8 Tahun Menggunakan Teknik Ilustrasi Digital *Whimsical* Dengan Metode *Design Thinking*

Widia Sania, 2023: 71 halaman

Adab mestinya sudah dikenalkan kepada anak sedini mungkin. Usia 6-8 tahun adalah usia yang tepat untuk memperkenalkan anak kepada adab. Pentingnya memberikan pengenalan adab sejak dini untuk menumbuhkan rasa empati pada diri anak. Untuk memperkenalkan adab pada anak tidak bisa dengan cara yang monoton, anak-anak yang sedang masa aktif membutuhkan hiburan dalam pembelajaran dan memahami materi. *Board game* muncul sebagai salah satu media yang menunjang kegiatan pengenalan adab tersebut dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut: (1) Untuk mendesain visualisasi *board game Manner Castle* menggunakan Teknik Ilustrasi Digital dengan *style Whimsical* sebagai media pengenalan adab bagi anak-anak usia 6-8, (2) Untuk mengedukasi anak-anak usia 6-8 tahun tentang adab sehari-hari dengan cara yang menarik dan menyenangkan melalui *board game Manner Castle*. Metode pengembangan yang digunakan pada media *board game* ini adalah *Design Thinking* yang mencakup langkah-langkah: Pengumpulan Data (*Empathize*), Analisis Kebutuhan (*Define*), pengonsepan (*Ideate*), Pembuatan (*Prototype*), dan Pengujian (*Test*). Hasil dari penelitian ini berupa media permainan *board game* yang Bernama *Manner Castle* tentang pengenalan adab. Media *board game* ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi serta diujicobakan pada anak-anak usia 6-8 tahun.

Kata Kunci—Adab, *Board Game*, Ilustrasi Digital

ABSTRACT

Visualization of Manner Castle Game as a Media for Introducing Manners in Children Aged 6-8 Years Using Digital Whimsical Illustration Techniques with the Design Thinking Method

Widia Sania, 2023: 71 pages

Manners should be known to children as early as possible. Age 6-8 years is the right age to introduce children to manners. The importance of providing an introduction to manners from an early age to foster a sense of empathy in children. To introduce good manners to children cannot be done in a monotonous way, active children need entertainment in learning and understanding the material. Board games are here as a medium that supports the introduction of manners in an interesting and fun way. This study has the following objectives: (1) Designing a Manner Castle board game visualization using Digital Illustration Techniques with Whimsical style as a medium for introducing manners to children aged 6-8 years, (2) Educating children aged 6-8 years about daily manners day in an interesting and fun way through the Manner Castle board game. The development method used in this board game media is Design Thinking which includes the steps: Data Collection (Empathize), Needs Analysis (Define), Conceptualization (Ideate), Making (Prototype), and Test (Test). The results of this study are in the form of a board game media entitled Manner Castle about the introduction of adab. This board game media has been validated by media experts and material experts and tested on children aged 6-8 years.

Keywords—Adab, Board Game, Digital Illustration

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir yang berjudul **“Visualisasi Permainan *Manner Castle* sebagai Media Pengenalan Adab pada Anak Usia 6-8 Tahun menggunakan Teknik Ilustrasi Digital *Whimsical* dengan Metode *Design Thinking*”**.

Tugas akhir ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat pendidikan Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital pada Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

Dengan selesainya tugas akhir ini, penulis banyak mendapatkan pengalaman berharga, bantuan, bimbingan dan dukungan, baik materi maupun non-materi dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua dan keluarga terdekat yang selalu memberikan dukungan secara mental dan fisik yang besar serta doa tanpa henti.
2. Bapak Azwardi, S.T., M.T., selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
3. Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan nasihat dalam menyelesaikan proposal ini.
5. Bapak Meiyi Darles, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan nasihat dalam menyelesaikan proposal ini.
6. Dosen dan guru penguji validasi serta anak-anak yang melakukan uji coba permainan.
7. Tidak lupa, penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada teman-teman sekelas TIB'19.
8. Kepada teman-teman satu dosen pembimbing yang membantu kebingungan dalam membuat skripsi ini dan menemani penulis.

9. Teman-teman terdekat penulis, Kiput dan Nafa telah memberikan *support system*, dukungan mental dan fisik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu, semua kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan oleh penulis.

Akhir kata, penulis berharap semoga Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu dan semoga proposal tugas akhir ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan pembaca pada umumnya.

Palembang, 2023

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGUJI.....	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I : PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2 Perumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.3 Batasan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Tujuan	Error! Bookmark not defined.
1.5 Manfaat	Error! Bookmark not defined.
1.6 Sistematika Penulisan	Error! Bookmark not defined.
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 Pengertian Desain	Error! Bookmark not defined.
2.2 Pengertian Visualisasi	Error! Bookmark not defined.
2.3 Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.4 “ <i>Manner Castle</i> ” sebagai <i>Board Game</i>	Error! Bookmark not defined.
2.4.1 Pengertian <i>Board Game</i>	Error! Bookmark not defined.
2.4.2 Jenis – jenis <i>Board Game</i>	Error! Bookmark not defined.
2.4.3 Elemen Desain dalam <i>Board Game</i>	Error! Bookmark not defined.
2.5 Adab.....	Error! Bookmark not defined.
2.5.1 Pengertian Adab Secara Umum ...	Error! Bookmark not defined.
2.5.2 Adab pada Anak.....	Error! Bookmark not defined.

2.6	Teori Perkembangan Anak Usia 6-8 tahun	Error! Bookmark not defined.
2.7	Ilustrasi dalam Desain Grafis.....	Error! Bookmark not defined.
2.8	Ilustrasi Digital	Error! Bookmark not defined.
2.8.1	Pengertian Ilustrasi Digital	Error! Bookmark not defined.
2.8.2	Jenis Ilustrasi Digital	Error! Bookmark not defined.
2.9	Layout.....	Error! Bookmark not defined.
2.10	Pengertian Warna	Error! Bookmark not defined.
2.10.1	Teori Warna	Error! Bookmark not defined.
2.10.2	Filosofi Warna	Error! Bookmark not defined.
2.11	Tipografi.....	Error! Bookmark not defined.
2.11.1	Definisi Tipografi	Error! Bookmark not defined.
2.11.2	Pedoman Penggunaan Huruf Secara Efektif....	Error! Bookmark not defined.
2.12	Metode Design Thinking.....	Error! Bookmark not defined.
2.13	Level Pengukuran.....	Error! Bookmark not defined.
2.14	Perangkat Lunak (Software) yang Digunakan.	Error! Bookmark not defined.
2.15	Penelitian Terdahulu.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III : METODE PENELITIAN.....		Error! Bookmark not defined.
3.1	Metode Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2	Alur penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3	Spesifikasi Perangkat yang digunakan	Error! Bookmark not defined.
3.4	Design Thinking.....	Error! Bookmark not defined.
3.3.1	<i>Empathize</i>	Error! Bookmark not defined.
3.3.2	<i>Define</i>	Error! Bookmark not defined.
3.3.3	Ideate (Konsep)	Error! Bookmark not defined.
3.3.4	Prototype	Error! Bookmark not defined.
3.3.5	Test	Error! Bookmark not defined.
3.5	Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4.1	Instrumen Ahli Media	Error! Bookmark not defined.

3.4.2	Instrumen Ahli Materi.....	Error! Bookmark not defined.
3.6	Level Pengukuran.....	Error! Bookmark not defined.
3.7	Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.5.1	Analisis Validasi Desain Produk...	Error! Bookmark not defined.
3.5.2	Analisis Kualitatif Deskriptif	Error! Bookmark not defined.
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN		Error! Bookmark not defined.
4.1	Implementasi Desain	Error! Bookmark not defined.
4.1.1	Logo Permainan	Error! Bookmark not defined.
4.1.2	Karakter Pemain	Error! Bookmark not defined.
4.1.3	Papan Permainan Utama	Error! Bookmark not defined.
4.1.4	Kartu Permainan	Error! Bookmark not defined.
4.1.5	Petunjuk Permainan & Kunci Jawaban	Error! Bookmark not defined.
4.1.6	Uang Poin.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.7	Kotak <i>Packaging</i>	Error! Bookmark not defined.
4.1.8	Media Pendukung (<i>Merchandise</i>)	Error! Bookmark not defined.
4.1.9	<i>Final Artwork</i>	Error! Bookmark not defined.
4.2	Hasil Pengujian Validasi Desain Produk	Error! Bookmark not defined.
4.2.1	Prosedur Pengujian Validasi.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.2	Data Hasil Validasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
4.2.3	Data Hasil Validasi Ahli Materi ...	Error! Bookmark not defined.
4.2.4	Analisis Data Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
4.2.5	Analisis Data Ahli Materi.....	Error! Bookmark not defined.
4.3	Evaluasi Hasil Uji Coba Media	Error! Bookmark not defined.
4.3.1	Prosedur Uji Coba Media.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.2	Hasil Evaluasi Permainan	Error! Bookmark not defined.
4.3.3	Hasil Wawancara Kepuasan Media Terhadap Anak-anak	Error! Bookmark not defined.
BAB V : PENUTUP.....		Error! Bookmark not defined.
5.1	Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.

5.2	Saran.....	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Board Game</i> Catur	8
Gambar 2.2	<i>Board Game</i> Ludo	8
Gambar 2.3	<i>Board Game</i> Monopoly	9
Gambar 2.4	Contoh Semi Realis	13
Gambar 2.5	Contoh Kartun	14
Gambar 2.6	Contoh <i>Whimsical</i> By Aprilia	14
Gambar 2.7	Contoh <i>Innocent Style</i> By Tighe Moore	15
Gambar 2.8	Logo Clip Studio Paint	21
Gambar 2.9	Logo Adobe Illustrator	21
Gambar 2.10	Logo Ibis Paint X	22
Gambar 3.1	Bagan Kerangka Penelitian	26
Gambar 3.2	Grafik Data Pilihan Permainan Konvensional/Digital	29
Gambar 3.3	Grafik Data Permainan Konvensional Yang Diminati Anak	29
Gambar 3.4	Grafik Data Pendamping Anak Dalam Bermain <i>Board Game</i>	29
Gambar 3.5	Tipografi	34
Gambar 3.6	<i>Moodboard Board Game</i>	35
Gambar 3.7	Palet Warna Board Game	36
Gambar 4.1	Sketsa Kasar Logo Dan Hasil Logo Utama Permainan	44

Gambar 4.2 Alternatif Logo Permainan	44
Gambar 4.3 Pion Karakter	45
Gambar 4.4 Pion Karakter Setelah Dicitak	45
Gambar 4.5 Hasil Ilustrasi Papan Permainan Utama	46
Gambar 4.6 Hasil Papan Utama Setelah Dicitak Dan Di- <i>Quad Fold</i>	47
Gambar 4.7 Kartu Misi	51
Gambar 4.8 Kartu <i>Manner</i>	52
Gambar 4.9 Kartu Sebab Akibat	52
Gambar 4.10 Hasil Petunjuk Permainan Dan Kartu Jawaban Bagian Luar	53
Gambar 4.11 Hasil Petunjuk Permainan Dan Kartu Jawaban Bagian Dalam	53
Gambar 4.12 <i>Mockup</i> Petunjuk Permainan Dan Kunci Jawaban	53
Gambar 4.13 Uang Poin	54
Gambar 4.14 Pola <i>Layout</i> Kemasan	55
Gambar 4.15 <i>Layout</i> Kemasan Atas	55
Gambar 4.16 <i>Layout</i> Kemasan Bawah	55
Gambar 4.17 Gantungan Kunci	56
Gambar 4.18 Stiker	57
Gambar 4.19 <i>Totebag</i>	57
Gambar 4.20 Hasil Cetak Semua Komponen Permainan	58
Gambar 4.21 Penempatan Komponen Pada Setiap Sekat	58
Gambar 4.22 Uji Coba Produk Pada Anak-Anak	66

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Jurnal Penelitian Sebelumnya	22
Tabel 3.1 Analisis Strategi Swot	31
Tabel 3.2 Konsep Media	31
Tabel 3.3 Desain Prototype	36
Tabel 3.4 Kisi Penilaian Oleh Ahli Media	41
Tabel 3.5 Kisi Penilaian Oleh Ahli Materi	41
Tabel 3.6 Skala Likert 5 Titik	42
Tabel 3.7 Rentang Kriteria Persentase Kevalidan Desain Produk	43
Tabel 4.1 Tabel Materi Kartu Misi	48
Tabel 4.2 Tabel Materi Kartu Manner	50
Tabel 4.3 Tabel Materi Kartu Sebab-Akibat	51
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media	60
Tabel 4.5 Komentar Dan Saran Ahli Media	60
Tabel 4.6 Kesimpulan Rubrik Penilaian Ahli Media	61
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	61
Tabel 4.8 Komentar Dan Saran Ahli Materi	62
Tabel 4.9 Kesimpulan Rubrik Penilaian Ahli Materi	62

Tabel 4.10 Perhitungan Aspek Kegunaan Media	63
Tabel 4.11 Perhitungan Aspek Kegrafisan (Visual)	63
Tabel 4.12 Perhitungan Masing-Masing Validator Media	63
Tabel 4.13 Perhitungan Validasi Media	64
Tabel 4.14 Perhitungan Aspek Pembelajaran	64
Tabel 4.15 Perhitungan Aspek Penyajian Materi	64
Tabel 4.16 Perhitungan Masing-Masing Validator Materi	65
Tabel 4.17 Perhitungan Validasi Materi	65

