

**PERANCANGAN *BOARD GAME* BERTEMA PARABEL
KABAYAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA
INGGRIS UNTUK ANAK USIA 7-8 TAHUN**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli
Madya Program Studi Desain Grafis**



**POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif**

Disusun Oleh

ZAHIRA ANDRIAN

NIM : 20100166

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN GRAFIS

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Board Game* Bertema Parabel Kabayan
Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak
Usia 7-8 tahun

Penulis : Zahira Andrian

NIM : 20100166

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat, 14 Juli 2023

Disahkan oleh:
Ketua Penguji



Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

Anggota 1



Lisa Amalia Putri, S.S., M.A.
NIP. 198406262019032013

Anggota 2



Drs. Hari Purnomo, M.Sn.
NIP. 196611271994031001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Board Game* Bertema Parabel Kabayan
Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak
Usia 7-8 tahun

Penulis : Zahira Andrian

NIM : 20100166

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

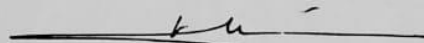
Ditandatangani di Jakarta, 7 Juli 2023

Pembimbing 1



Drs. Hari Purnomo, M.Sn.
NIP. 196611271994031001

Pembimbing 2



Lani Siti Noor Aisvah, M.Ds.
NIP. 198501122019032016

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasih, M.Pd
NIP. 199308012020122013

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zahira Andrian

NIM : 20100166

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan *Board Game* Bertema Parabel Kabayan Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak Usia 7-8 tahun, adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 4 Juli 2023

Yang menyatakan,



Zahira Andrian

NIM. 20100166

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zahira Andrian
NIM : 20100166
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

demii pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan *Board Game* Bertema Parabel Kabayan Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak Usia 7-8 tahun beserta perangkat yang ada (jika diperlukan)

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 4 Juli 2023

Yang menyatakan,



Zahira Andrian
NIM. 20100166

ABSTRAK

Language and literacy are inseparable from a person's ability to understand and absorb information. The focus of society in the midst of the onslaught of information in the era of globalization has led to the exclusion of people's knowledge about culture and local wisdom caused by the influx of foreign cultures. Author is initiated in developing an educational tool in the form of a Board Game with the theme of the Kabayan parable as a medium for learning English for children aged 7-8 years as an alternative solution to efforts to increase literacy rates and language skills, side by side with the application of local wisdom cultural values in learning media.

Keywords: Board Game, Language, Local Wisdom, Children

Bahasa dan literasi merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kemampuan seseorang untuk memahami dan menyerap informasi. Fokusnya masyarakat di tengah gempuran informasi era globalisasi menyebabkan tersisihkannya pengetahuan masyarakat tentang budaya dan kearifan lokal yang disebabkan oleh masuknya budaya-budaya asing. Penulis menggagas sebuah perancangan untuk mengembangkan alat edukasi berupa Board Game bertema parabel Kabayan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak usia 7-8 tahun sebagai alternatif solusi dari upaya peningkatan angka literasi dan kemampuan bahasa, berdampingan dengan penerapan nilai budaya kearifan lokal pada media pembelajaran.

Kata Kunci: Board Game, Bahasa, Kearifan Lokal, Anak

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan dan kemampuan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan rancangan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan ini adalah salah satu persyaratan untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma III Program Studi Desain Grafis, Politeknik Negeri Media Kreatif. Laporan ini berjudul Perancangan *Board Game* Bertema Parabel Kabayan Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Usia 7-8 Tahun.

Penulisan laporan ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, serta dorongan dari orang-orang di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada pihak-pihak yang telah membantu banyak dalam penulisan laporan tugas akhir ini,

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan dan Dosen Pembimbing Penulisan.
5. Yayah Nurasih, M.Pd., Koordinator Prodi Desain Grafis.
6. Drs. Hari Purnomo, M.Sn., Dosen Pembimbing Karya.
7. Kedua orang tua saya yang telah memberikan banyak dukungan.
8. Keluarga yang telah memberikan dukungan dan doa.
9. Ketua LKP Adzkie sebagai klien dari tugas akhir ini.
10. Seluruh responden yang telah membantu mengisi kuesioner sebagai data pendukung riset yang dilakukan penulis.
11. Seluruh pihak terkait yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan, doa, dan motivasi sehingga seluruh laporan dan karya tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk laporan tugas akhir ini.

Jakarta, 5 Juli 2023



Zahira Andrian

20100166

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II KAJIAN TEORI	5
A. Teori Desain Grafis	5
B. <i>Board Game</i>	5
C. Kearifan Lokal	10
D. Parabel	10
E. Bahasa Inggris	11
F. Teori Kognitif Anak	12
BAB III METODE PELAKSANAAN	13
A. Objek Penulisan	13
B. Teknik Pengumpulan Data	13
C. Data	14
D. Ruang Lingkup	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
BAB V PENUTUP	46
A. Kesimpulan	46

B. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ular Tangga.....	7
Gambar 2.2 <i>Ticket to Ride</i>	7
Gambar 2.3 <i>Thunderstone Advanced</i>	8
Gambar 2.5 <i>Board Game Risk</i>	9
Gambar 2.6 <i>Munchkin</i>	9
Gambar 2.7 Ikat Logen.....	11
Gambar 2.8 Kebaya Sunda.....	11
Gambar 3.1 <i>Mindmap</i>	21
Gambar 3.2 <i>Moodboard</i>	22
Gambar 4.1 <i>Main colors</i>	24
Gambar 4.2 <i>Secondary colors</i>	24
Gambar 4.3 <i>Tertiary colors</i>	25
Gambar 4.4 Motley Forces.....	26
Gambar 4.5 Poppins.....	26
Gambar 4.6 <i>Layout Rules & Guide Book</i>	30
Gambar 4.7 <i>Layout Rules & Guide Book</i>	30
Gambar 4.8 Sketsa Pion.....	31
Gambar 4.9 Sketsa Pion.....	31
Gambar 4.10 Sketsa Pion.....	32
Gambar 4.11 Sketsa Pion.....	32
Gambar 4.12 <i>Outline</i>	33
Gambar 4.13 <i>Colored character</i>	33
Gambar 4.14 <i>Colored character</i>	33
Gambar 4.15 <i>Colored character</i>	34
Gambar 4.16 <i>Colored character</i>	34
Gambar 4.17 <i>Layout game pad</i>	35
Gambar 4.18 <i>Game pad</i>	35
Gambar 4.19 <i>Game pad</i>	36
Gambar 4.20 <i>Game pad</i>	36
Gambar 4.21 <i>Question Card</i>	40
Gambar 4.22 <i>Question Card</i>	40

Gambar 4.23 <i>Clue Card</i>	41
Gambar 4.24 <i>Answer card</i>	41
Gambar 4.25 <i>Answer card</i>	42
Gambar 4.26 <i>Answer card</i>	42
Gambar 4.27 <i>Punish Card</i>	43
Gambar 4.28 <i>Punish Card</i>	43
Gambar 4.19 <i>Packaging</i>	44
Gambar 4.20 <i>Packaging</i>	44
Gambar 4.15 <i>Pin</i>	45
Gambar 4.16 <i>Mug</i>	45

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data Responden	14
Tabel 3.2 Data Responden	14
Tabel 3.3 Data Responden	15
Tabel 3.4 Data Responden	15
Tabel 3.5 Pengetahuan Bahasa Inggris	15
Tabel 3.6 Pengetahuan Bahasa Inggris	16
Tabel 3.7 Pengetahuan Bahasa Inggris	16
Tabel 3.8 Pengetahuan Bahasa Inggris	16
Tabel 3.9 Pengetahuan Bahasa Inggris	17
Tabel 3.10 Pengetahuan Bahasa Inggris	17
Tabel 3.11 Pengetahuan Kearifan Lokal	17
Tabel 3.12 Pengetahuan Kearifan Lokal	18
Tabel 3.13 Pengetahuan Kearifan Lokal	18
Tabel 3.14 Pengetahuan Metode Pembelajaran	18
Tabel 3.15 Pengetahuan Metode Pembelajaran	18
Tabel 3.16 <i>Board Game</i>	19
Tabel 3.17 <i>Board Games</i>	19
Tabel 3.18 <i>Board Game</i>	19
Tabel 3.19 <i>Board Game</i>	19
Tabel 4.1 <i>Rules & Guide</i>	27
Tabel 4.2 <i>Question List Level 1</i>	37
Tabel 4.3 <i>Question List Level 2</i>	38
Tabel 4.4 <i>Question List Level 3</i>	39