

BUKU KONSEP

Perancangan Media
Permainan Edukatif
“Ngedolan” Untuk
Mendukung Perilaku
Sosial Emosional
Anak Usia 5-9 Tahun

Josephine - E12190239
Kelompok 9

Elisabeth Christine
Yuwono, S.Sn., M.Hum.

Vanessa Yusuf,
S.Ds., M.Ds.



TENTANG PERANCANG



Josephine

Perkenalkan nama saya Josephine. Saya adalah mahasiswa Desain Komunikasi Visual angkatan 2018 di Universitas Kristen Petra. Saya menyukai pekerjaan yang berhubungan dengan kerajinan tangan dan dekorasi sehingga pada perancangan tugas akhir ini saya membuat sebuah permainan edukatif untuk anak berumur 5-9 tahun. Permainan edukatif ini diharapkan bisa membantu orang tua untuk meningkatkan daya imajinasi dan kemampuan sosial emosional anak.



LATAR BELAKANG MASALAH

Pembelajaran jarak jauh yang disebabkan oleh pandemi Covid-19 membuat anak kurang bersikap kooperatif. Hal ini disebabkan karena anak kurang bermain bersama, kurang bersosialisasi dengan teman karena sekolah dilakukan di rumah, dan emosi anak yang kurang stabil karena merasa bosan dan sedih. Kurangnya pengalaman berinteraksi dengan dunia luar seperti belanja di toko, membuat anak menjadi lebih pemalu dan tertutup. Ada banyak pengalaman yang tidak bisa dirasakan langsung oleh anak di waktu pandemi.

Perilaku sosial emosional anak terstimulasi dengan kegiatan bermain bersama karena adanya komunikasi dua arah yang sangat dibutuhkan untuk perkembangan bahasa dan kosa kata anak. Kemampuan ini dapat dilatih dengan permainan yang menggunakan metode bermain peran yang memiliki tujuan mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas anak. Permainan dengan metode bermain peran bisa menghilangkan rasa bosan anak ketika tidak ada teman bermain dan bisa membantu mengatasi permasalahan sosialisasi anak.

TARGET AUDIENCE

Demografis

Target Audience Primer:

- Anak usia 5-9 tahun
- Laki-laki dan perempuan
- Tingkat pendidikan: sekolah dasar
- SES A-B

Target Audience Sekunder:

- Orang tua yang memiliki anak berusia 5-9 tahun
- Laki-laki dan perempuan
- SES A-B

Behavior

- Menyukai belajar melalui bermain.
- Tertarik mencoba hal baru.
- Cepat mempelajari sesuatu yang baru.
- Suka berkumpul dengan teman-temannya.

Geografis

Berdomisili di Surabaya dan sekitarnya.

Psikografis

- Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.
- Pemalu ketika berinteraksi dengan orang lain.
- Memiliki kreativitas dalam berkreasi.
- Anak-anak yang belum mengenal jajanan tradisional.

Tknografis

- Anak-anak yang lebih menyukai bermain gadget dibandingkan permainan konvensional.
- Orang tua yang menggunakan media sosial seperti Instagram.



ANALISIS DAN SINTESIS

Analisis Kebutuhan Materi Pembelajaran

Menjalani sekolah secara online melalui layar gadget membuat anak tidak bisa bersosialisasi dengan teman atau guru mereka dan mereka tidak terbiasa melakukan interaksi dengan dunia diluar. Di masa depan, anak perlu untuk melakukan interaksi dan bersosialisasi baik dalam dunia pendidikan, pekerjaan, dan kehidupan sehari-hari.

Usulan Pemecahan Masalah

- Merancang permainan edukatif untuk anak usia 7-11 tahun dengan tema dan konsep yang sesuai antara materi dengan keseharian.
- Yang dapat membantu menambah interaksi anak sehingga kemampuan sosial emosional mereka bisa berkembang.
- Mainan edukatif ini diharapkan bisa memberikan anak pengetahuan mengenai jenis-jenis makanan tradisional.
- Melatih keterampilan dalam merakit dan berkreasi.

KONSEP VISUAL

Nama Merek

Ngedolan yang berasal dari gabungan kata ngedol dan dolan. “Ngedol” adalah Bahasa Jawa yang artinya berjualan dan “dolan” artinya bermain. Nama ini dipilih karena seperti konsep utama permainan edukatif yang akan dibuat, anak akan diajak untuk melakukan interaksi dengan cara metode bermain peran berjualan dan anak juga akan belajar melalui bermain.

Logo

Logo dari Ngedolan bertema playful dan fun agar bisa disukai oleh anak-anak serta bisa dengan mudah dipahami mengenai produk yang dijual yaitu permainan edukatif. Logo type dari Ngedolan menggunakan tulisan dengan tipe sans serif dan juga dekoratif dimana bentuk tulisan tebal dan tidak memiliki ujung yang lancip.



Konsep Media

Konsep perancangan permainan edukatif ini adalah belajar melalui bermain. Anak akan diajak untuk belajar berinteraksi dengan orang lain dengan metode bermain peran.

Jenis Media

Jenis media permainan edukatif yang akan dirancang adalah permainan merakit yang bisa dibongkar pasang. Permainan ini nantinya akan dirancang untuk dimainkan oleh 2-3 orang sehingga akan ada interaksi dan aktivitas kelompok didalamnya.

KONSEP VISUAL INTERFACE

Color Tone

Playful & Tradisional

Warna pastel akan mendominasi warna pada produk perancangan ini karena warnanya cerah namun tidak terlalu mencolok sehingga meninggalkan kesan elegan.



Design Type

Sans Serif

Digunakan pada bagian body copy dan teks. Tujuan dari penggunaan jenis huruf sans serif adalah kemudahan huruf untuk dibaca oleh anak-anak.

Quicksand Bold
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmno
pqrstuvwxyz
1234567890

Quicksand Book
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmno
pqrstuvwxyz
1234567890

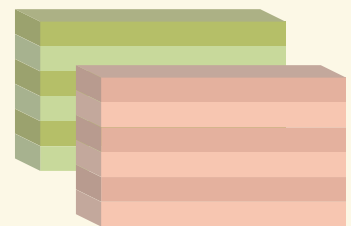
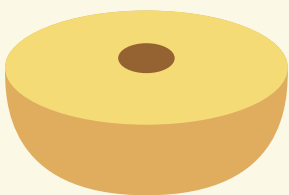
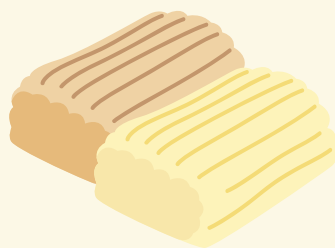
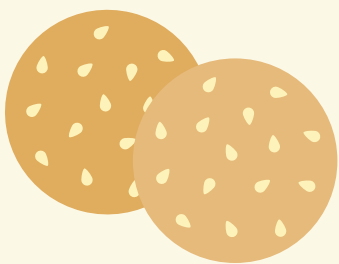
KONSEP VISUAL INTERFACE

Design Style

Gaya ilustrasi kartun lucu dan penggunaan warna pastel yang cerah dapat menambah antusias anak. Teknik ilustrasi kartun yang akan dibuat akan menggunakan vektor sederhana dan warna-warna yang solid.

Illustration Visual Style

Gaya ilustrasi kartun akan digunakan agar anak-anak dapat dengan mudah mengenali jajanan tradisional yang ada dan gaya kartun lebih disukai oleh anak-anak dibandingkan dengan gaya ilustrasi yang lain.



PROSES DESAIN

Logo



Thumbnail Logo



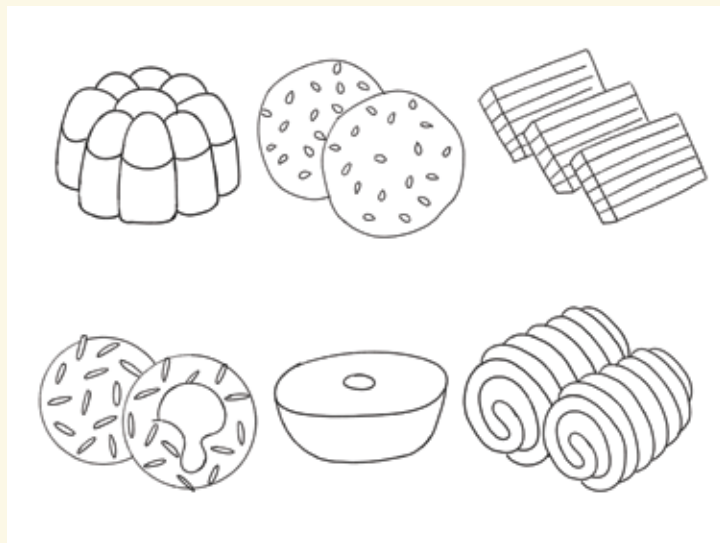
Final Logo



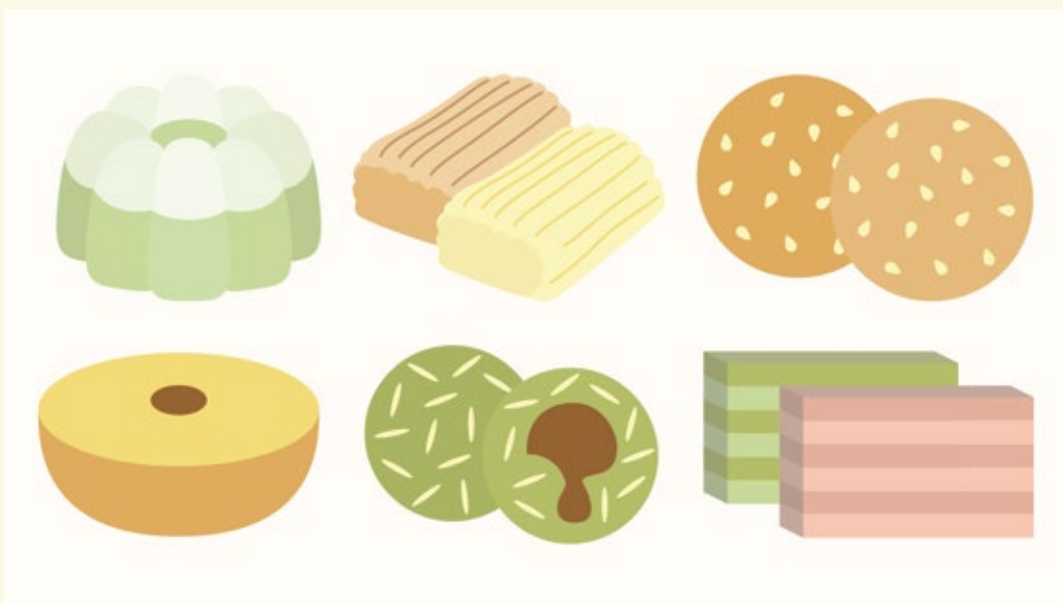
Tight Tissue Logo

PROSES DESAIN

Ilustrasi Jajanan Tradisional



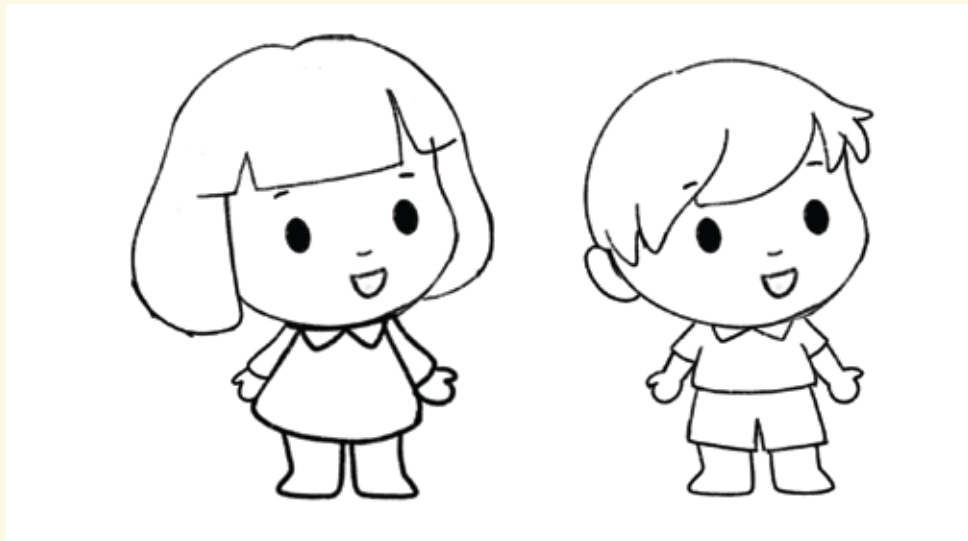
Thumbnail Ilustrasi Jajanan Tradisional



Final Ilustrasi Jajanan Tradisional

PROSES DESAIN

Karakter



Thumbnail Karakter



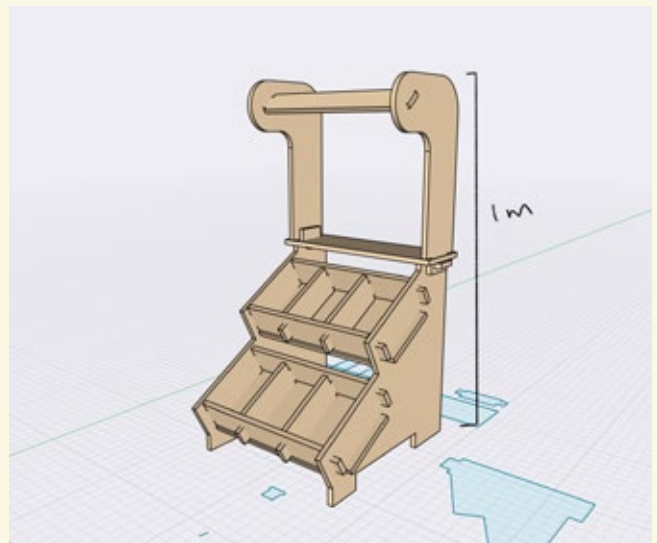
Final Karakter

PROSES DESAIN

Rak Jualan



Thumbnail Rak Jualan



Tight Tissue Rak Jualan



Final Rak Jualan

PROSES DESAIN

Daftar Harga Jajanan Tradisional

Daftar Harga Jajanan Tradisional		
		
Putu Ayu	Onde-onde	Kue Lapis
1 biji- 3 DLN 3 biji- 8 DLN 5 biji- 12 DLN	1 biji- 4 DLN 3 biji- 11 DLN 5 biji- 18 DLN	1 biji- 2 DLN 3 biji- 5 DLN 5 biji- 8 DLN
		
Klepon	Kue Lumpur	Gethuk
1 biji- 1 DLN 3 biji- 2 DLN 5 biji- 4 DLN	1 biji- 3 DLN 3 biji- 7 DLN 5 biji- 13 DLN	1 biji- 2 DLN 3 biji- 5 DLN 5 biji- 7 DLN
DLN = DOLAN		

Final Daftar Harga Jajanan Tradisional

PROSES DESAIN

Uang Mainan Ngedolan



Final Uang Mainan Ngedolan

PROSES DESAIN

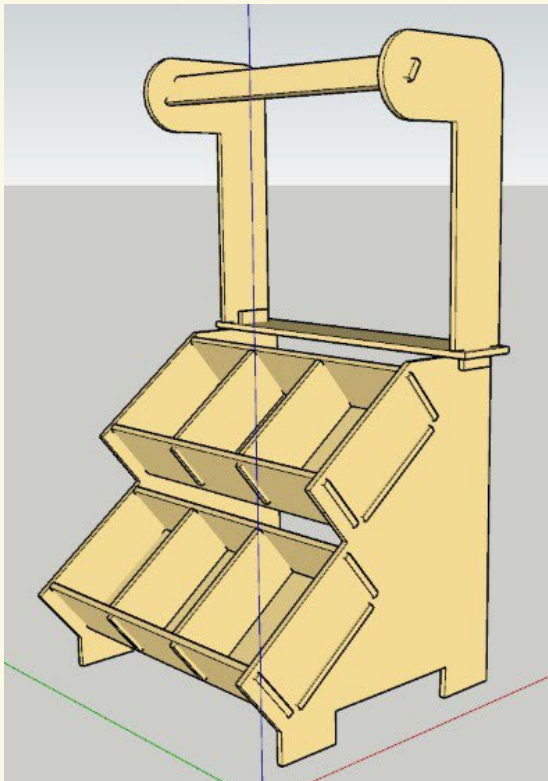
Feeds Instagram Ngedolan.id



Final Daftar Harga Jajanan Tradisional

PROSES PRODUKSI

Rak Jualan Ngedolan



Proses Desain
Rak Jualan Ngedolan



Hasil Jadi
Rak Jualan Ngedolan

PROSES PRODUKSI

Mainan Jajanan Tradisional



Bentuk Kayu Mainan Jajanan Tradisional



Proses Pewarnaan Mainan Jajanan Tradisional

PROSES PRODUKSI

Mainan Jajanan Tradisional



Hasil Jadi Mainan Jajanan Tradisional

PROSES PRODUKSI

Komponen Pelengkap Mainan



Uang Mainan
Ngedolan



Daftar Harga
Jajanan Tradisional

FINALISASI

