



**PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK MAINAN EDUKASI DENGAN
SISTEM *BOARD GAME* BERTEMA *CITY OF SURABAYA* UNTUK
KALANGAN ANAK-ANAK**



UNIVERSITAS
Dinamika

**ADJIE LAKSAMANA PUTRA
16420200023**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2020**

**PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK MAINAN EDUKASI DENGAN
SISTEM *BOARD GAME* BERTEMA *CITY OF SURABAYA* UNTUK
KALANGAN ANAK-ANAK**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain



UNIVERSITAS
Dinamika

Disusun Oleh:

Nama : ADJIE LAKSAMANA PUTRA

NIM : 16420200023

Program Studi : S1 Desain Produk

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2020

TUGAS AKHIR

PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK MAINAN EDUKASI DENGAN SISTEM *BOARD GAME* BERTEMA *CITY OF SURABAYA* UNTUK KALANGAN ANAK-ANAK

Dipersiapkan dan disusun oleh:

ADJIE LAKSAMANA PUTRA

NIM : 16420200023

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Senin, 31 Agustus 2020

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing:

I. Darwin Yuwono Riyanto, ST., M.Med.Kom., ACA.

NIDN. 0716127501

II. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom.

NIDN. 0711086702

Pembahas:

Karsam, MA, Ph.D

NIDN. 0705076802

Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2020.08.11
13:37:48 +07'00'

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2020.08.11
13:05:18 +07'00'

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2020.08.11
12:57:28 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2020.08.15
09:49:39 +07'00'

Dr. Jusak

NIDN. 0708017101

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



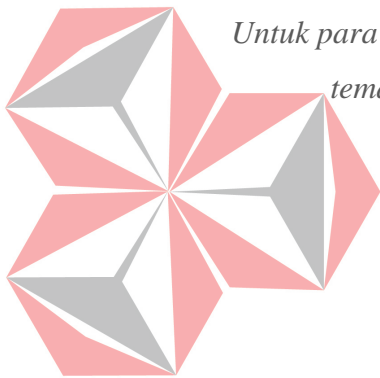
“Hari yang lalu hanyalah kenangan di hari ini, dan hari esok adalah impian di hari ini” – Kahlil Gibran

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN

Kupersembahkan kepada Orang Tua dan Keluarga tercinta yang selalu memberi motivasi dan do'a.

Untuk para Bapak dan Ibu dosen yang selalu memberikan bimbingan, serta teman-teman dan semua pihak yang selalu memberikan dukungan



UNIVERSITAS
Dinamika

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Adjie Laksamana Putra
NIM : 16420200023
Program Studi : S1 Desain Produk
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : **PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK MAINAN
EDUKASI DENGAN SISTEM BOARD GAME BERTEMA CITY OF
SURABAYA UNTUK KALANGAN ANAK ANAK**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi / sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserijanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Surabaya, 15 Juli 2020

Yang menyatakan,

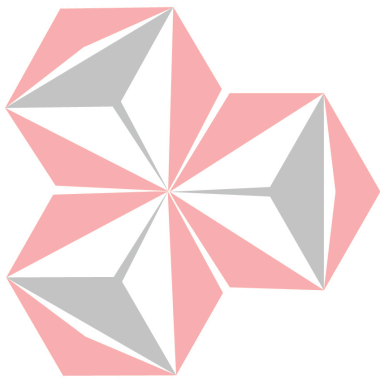


Adjie Laksamana Putra
NIM. 16420200023

ABSTRAK

Surabaya merupakan kota bersejarah dan banyak tempat wisata, dimana orang-orang akan menikmati kota Surabaya ini untuk mengenal sejarah terutama di museum tugu Pahlawan. Peneliti akan mengembangkan sebuah mainan monopoli khususnya dengan khas kota Surabaya bagi kalangan anak-anak, peneliti juga ingin mempelajari tentang bagaimana cara untuk membuat aturan permainan ini pada sistem board game. Penelitian ini menggunakan metode campuran karena dengan cara bermainnya yang kedua dengan cara mendidik anak-anak agar dewasa nanti bisa berinvestasi di kota Surabaya dengan bermain monopoli. Hasil penelitian ini bisa berbeda dan desain dengan khas yang berbeda dan hasil memuaskan.

Kata Kunci : *Education Game, Board game, Monopoli, Kota Surabaya..*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah yang telah diberikan-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan buku Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Pengembangan Desain Produk Mainan Edukasi Dengan Sistem Board Game Bertema City Of Surabaya Untuk Kalangan Anak Anak”.

Dalam usaha menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini, peneliti banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak mulai dari masukan, dukungan, motivasi, materi, dan wawasan. Oleh karena itu pada kesempatan yang berbahagia ini, peneliti mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. OrangTua dan saudara-saudara tercinta yang telah memberikan motivasi, do’a, dukungan dan bantuan baik moral maupun materi sehingga penulis dapat menempuh dan menyelesaikan Laporan Tugas Akhirini
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M. Pd., selaku Rektor Universitas Dinamika dan Ibu Pantjawati Sudarmaningtyas, S.Kom., M.Eng., OCA selaku Wakil Rektor I UniversitasDinamika
3. Dr. Jusak selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika.
4. Darwin Yuwono Riyanto,S.T.,M.Med.Kom.,ACA., selaku dosen pembimbing I dan Dosen Wali yang telah memberikan dukungan penuh, bimbingan, wawasan, motivasi, dan doa yang sangat membantu dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhirini
5. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan dukungan penuh berupa motivasi, dan doa yang sangat membantu dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhirini.
6. Karsam, MA., Ph.D. selaku pembahas dan Wakil Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika yang telah memberikan dukungan penuh, bimbingan, wawasan, motivasi, dan doa yang sangat membantu dalam proses pembuatan laporan Tugas Akhir ini.

7. Yosef Richo Adrianto, S.T., M.SM., selaku ketua program studi S1 Desain Produk Universitas Dinamika yang telah memberikan dukungan penuh, bimbingan, wawasan, motivasi, dan doa yang sangat membantu dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.
8. Puguh Amin Murtadho dan kawan-kawan yang senantiasa membantu dan menghibur Peneliti di waktu luang. Narasumber yang telah membantu dalam memberikan informasi dan data untuk kelancaran penyusunan laporan ini.
9. Teman-teman seperjuangan Desain Produk Angkatan 2016 dan semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu dalam proses penyusunan laporan ini.
10. Teman-teman mahasiswa S1 Desain Produk yang telah memberi do'a dan membantu proses penyusunan laporan ini.

Semoga Allah SWT memberikan rahmat-Nya kepada semua pihak yang telah memberi bantuan maupun bimbingan dalam menyempurnakan Laporan Tugas Akhir ini. Peneliti menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari materi maupun teknik pengkajiannya. Untuk itu penyusun sebagai penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca demi penyempurnaan dalam menyelesaikan tugas-tugas lainnya.

Surabaya 28 Agustus 2020

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	13
1.1 Latar Belakang Masalah.....	13
1.2 Rumusan Masalah	14
1.3 Batasan Masalah.....	14
1.4 Tujuan Penelitian	15
1.5 Manfaat Penelitian	15
BAB II LANDASAN TEORI	16
2.1 Sejarah Board Game.....	16
2.2 Sejarah Monopoli.....	16
2.3 Sejarah Surabaya.....	18
2.4 Perlengkapan Monopoli	19
2.5 Manfaat Monopoli.....	22
2.6 Cara Bermain Monopoli.....	23
2.7 Game Sebagai Media Edukasi	24
2.8 Perkembangan Anak-Anak.....	25
BAB III METODELOGI PENELITIAN	27
3.1 Jenis Penelitian.....	27
3.2 Unit Analisis	27
3.2.1 Objek Penelitian	27
3.2.2 Subjek Penelitian.....	27
3.2.3 Model Kajian Penelitian.....	28
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.3.1 Observasi.....	29
3.3.2 Wawancara.....	29
3.4 Teknik Analisis Data.....	30



UNIVERSITAS
Dinamika

3.5 Verifikasi Kesimpulan	30
BAB IV PEMBAHASAN	31
4.1 Hasil Data	31
4.1.1 Observasi	32
4.1.2 Wawancara	32
4.1.3 Studi Literatur	33
4.2 Konsep Dasar	33
4.3 Analisa Produk	34
4.3.1 Analisa Swot	35
4.3.2 Analisa Warna	36
4.3.3 Analisa Pasar	37
4.4.4 Analisa Bentuk	38
BAB V KESIMPULAN	49
DAFTAR PUSTAKA	50
BIODATA PENULIS	51
LAMPIRAN	52



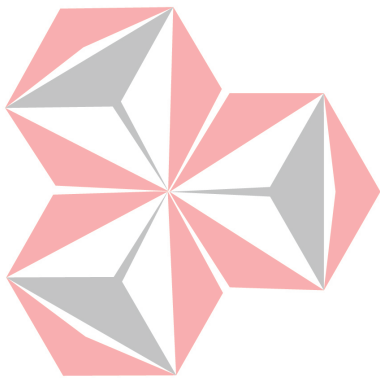
UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Papan Monopoli	20
Gambar 2.2 Properti Monopoli	21
Gambar 2.3 Kartu Sewa Monopoli	21
Gambar 2.4 Uang Monopoli	22
Gambar 2.5 Dadu	22
Gambar 2.6 Pion Bidak	23
Gambar 4.4 Konsep Lama Monopoli	37
Gambar 4.4.1 Konsep Ukuran	37
Gambar 4.5 Papan Monopoli	38
Gambar 4.6 Konsep Uang	38
Gambar 4.6.1 Uang Seratus Juta	39
Gambar 4.6.2 Uang Lima Puluh Juta	39
Gambar 4.6.3 Uang Tiga Puluh Lima Juta	39
Gambar 4.6.4 Uang Dua Puluh Lima Juta	39
Gambar 4.6.5 Uang Dua Puluh Juta	40
Gambar 4.6.6 Uang Lima Belas Juta	40
Gambar 4.6.7 Uang Sepuluh Juta	40
Gambar 4.6.8 Uang Lima Juta	40
Gambar 4.6.9 Uang Satu Juta	41
Gambar 4.7 Kartu Monopoli	41
Gambar 4.7.1 Kartu Wisata	41
Gambar 4.7.2 Kartu Heritage	42
Gambar 4.7.3 Kartu Rumah	42
Gambar 4.7.4 Kartu Hotel	43
Gambar 4.8 Kartu Petak	47
Gambar 4.9.1 Final Papan	48
Gambar 4.9.1 Final Ilustrasi Pion	49
Gambar 4.9.2 Final Dadu	49

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Observasi Murid.....	31
Tabel 4.2 Analisis Pasar	37
Tabel 4.3 Analisa Bentuk	38



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Board Game adalah suatu jenis permainan yang salah satu komponennya adalah lembaran persegi seperti papan yang jenisnya bermacam macam seperti Catur, Monopoli, Kartu, Ludo, Ular Tangga yang sudah lama dikenal. *Board Game* telah dimainkan dalam banyak kebudayaan dan masyarakat. Beberapa diantaranya bahkan mendahului perkembangan keaksaraan pada masa awal peradaban, sebuah situs sejarah penting, artefak dan dokumen yang ditentukan memperlihatkan adanya permainan *Board Game* pada masa permulaan.

Board Game pada umumnya sangat signifikan dalam sebuah aspek dan komponen berupa tema, pemain, mekanis permainan, alur cerita permainan, yang digunakan merupakan bagian dari *Board game*. Saat ini *Board Game* sangat berkembang di Indonesia dengan tema tema lebih mengeksplor muatan lokal yang dikenal oleh masyarakat dan *Board Game* sudah memiliki kompetisi di berbagai negara, contoh *Trading Card Game* atau permainan kartu (*Cardfight Vanguard*, *Yugi Oh*,), *Board Game Chess* atau catur. Bahkan warkop, kafe diseluruh Indonesia sudah memiliki metode *Board Game* yang digunakan untuk keseruan bermain bersama teman.

Pada era modern, Peminat *Board Game* di Indonesia semakin menurun karena banyak masyarakat termasuk anak anak sudah memiliki *Gadget* yang lagi ramai di kompetisi adalah game online salah satunya. Dampaknya besar sekali bagi anak anak yang baru mulai belajar hidup yaitu mengurangi sosialisasi dalam hidup, gangguan pada mata, dan keluarnya kata kasar (buletin.kpin.org). Oleh karena itu para desainer mulai membuat produk dengan metode *Board Game* yang mekanis yang ramah dan dapat dipahami oleh anak anak dan sosialisasi demi membantu mengurangi untuk bermain gadget pada anak anak dan menghidupkan kembali permainan ini.

Dalam masa anak anak, *Board Game* juga berpengaruh dalam pengajaran karena anak-anak membutuhkan mood untuk belajar yang lebih dari pada orang

dewasa, oleh karena itu *Board Game* dalam kategori anak-anak biasanya diberi mekanisme permainan yang mudah sehingga dapat membuat anak-anak senang dan bersemangat untuk belajar. Dalam kasus ini *Board Game* monopoli juga memiliki peran edukasi terhadap putra/putri, karena permainan ini mengajarkan untuk berinvestasi dan berbisnis, sebagai *Board Game*, yang memiliki ilustrasi perkotaan di Surabaya agar mereka lebih mengenal lebih banyak tentang kota di Surabaya salah satunya mengenalkan heritage, wisata, penginapan, dan pembayaran pajak.

Dari kasus di atas, peneliti ingin membuat *Board Game* sebagai edukasi berupa pengajaran kepada anak-anak tentang kecerdasan, keseruan, dan mengembangkan semangat belajar anak. Konsep yang peneliti gunakan yaitu sistem Monopoli, sehingga dapat membantu membuka strategi serta membantu anak terbiasa untuk mengembangkan pola pikir dan paham dengan bisnis, selain itu, anak-anak menjadi bersemangat dalam belajar berpikir karena mereka belajar untuk cara bernegosiasi dan berinvestasi saat mereka dewasa nanti.

Dari latar belakang di atas maka peneliti ingin membuat *Board Game* untuk Anak-Anak untuk mengajarkan kecerdasan, keseruan, terhadap cara memenangkan permainan dalam metode *Board Game*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang di atas, maka peneliti mengambil rumusan masalah, “bagaimana mengembangkan Desain Produk Mainan Edukasi Dengan Sistem *Board Game* Bertema *City Of Surabaya* Untuk Kalangan Anak-Anak

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka terdapat beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Fokus penelitian yakni mengembangkan desain produk *Board Game* berkonsep *City of Surabaya*..
2. Memahami Cara Bermain *Board Game* dan usia anak untuk bermain game ini

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan untuk mengembangkan desain produk mainan ini adalah

1. Untuk hak cipta dari pengembangan yang diteliti
2. Mengembangkan kembali desain monopoli yang ada
3. Sebagai momentum awal mulai proses *BoardGame*

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam melaksanakan perancangan tentunya ada sesuatu yang diharapkan, salah satu diantaranya agar hasil pengembangan yang telah dilaksanakan bermanfaat terhadap pengembang dan orang lain.

1. Diharapkan dapat menambah ilmu dan wawasan kepada para pembaca mengenai informasi tentang pengembangan desain produk Board Game dengan konsep "*City Of Surabaya*".
2. Hasil Penelitian ini diharapkan akan dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi pengembangan dalam ilmu pengetahuan dan produksi selanjutnya
3. Bagi institusi pendidikan semoga menjadi bahan laporan lebih lanjut, referensi, serta data informasi mengenai pengembangan desain produk Board Game dengan konsep *City Of Surabaya*
4. Bagi anak-anak yang belum paham kota yang ada di Surabaya serta belajar untuk mengenal Kota Surabaya



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam tinjauan pustaka ini, mempunyai isi berdasarkan landasan teori yang relevan terhadap perancangan meja makan. Kajian berupa teori, konsep, maupun prosedur yang berkaitan dengan pengembangan board game akan dipaparkan dalam bab ini.

2.1 Sejarah BoardGame

Board Game adalah suatu permainan di mana alat atau bagian bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi bagi menurut seperangkat aturan. Permainan mungkin didasarkan pada strategi murni, kesempatan atau campuran dari keduanya bisa mencapai suatu tujuan. Permainan *Board Game* atau juga disebut permainan papan yang sudah dimainkan dalam kebudayaan peradaban sepanjang sejarah. Sejumlah artefak dan sejarah masa lampau bahwa permainan ini sudah dimainkan di masa itu. Diantaranya adalah Senet, yang ditemukan pada masa pre-dinasti dan dinasti kerajaan Mesir kuno pada sekitar 3500-3100 SM. Senet diketahui adalah Board Game tertua, *Mehen* salah satu bentuk permainan board game pada zaman pra-dinasti Mesir. *Board Game* dari jaman china kuno juga mempunyai sebuah permainan board game yaitu *Go* (Mike Scoviano, 2010,) dalam sejarah *Board Game* (tnol.co.id).

2.2 Sejarah Monopoli

Saat ini dunia telah mencatat dalam sejarah bahwa permainan monopoli lahir pada tahun 1935 dengan Charles Darrow sebagai figur di balik kesuksesannya. Namun siapa sangka, sebelum Darrow mempublikasikannya, ternyata permainan papan ini telah diciptakan terlebih dahulu oleh Elizabeth Magie pada tahun 1903. Magie adalah seorang feminis sayap kiri yang berusaha menciptakan sebuah permainan untuk meringankan penyakit kesenjangan sosial pada eranya.

Mengutip dari The Guardian, permainan papan yang menggunakan peralatan seperti bidak, dadu, kartu, uang kertas, dan miniatur bangunan ini sebelumnya

adalah sebuah permainan yang tidak memiliki nama resmi dan tidak dijual secara luas. Proses penyebarannya hanya dari teman ke teman saja.

Hingga suatu malam di akhir tahun 1932, sepasang suami-istri, Charles dan Esther Darrow, diperkenalkan dengan sebuah permainan papan real estate yang baru saja dipelajari oleh teman mereka yang bernama Charles Todd dan istrinya, Olive. Dengan membuat formasi duduk melingkar, kedua pasangan tersebut pun terlihat sangat antusias saat menggulirkan dadu, membeli properti dan memindahkan bidak mereka. Todd yang menyadari bahwa temannya menyukai permainan tersebut kemudian membuatkan seperangkat permainan yang sama untuk Darrow, dan mengajarkan mereka beberapa aturan yang lebih maju. Malam demi malam, setelah pekerjaannya di kantor selesai, Lizzie pun kembali untuk melanjutkan aksinya. Ia duduk di rumahnya sembari menggambar dan terus menggambar. Ia berulang kali memikirkan ide untuk menghasilkan karya yang terbaik. Dia ingin permainan papannya dapat mencerminkan pandangan politiknya yang progresif.

Menurut Lizzie dan Charles Darrow “Ini adalah demonstrasi praktis dari sistem perampasan tanah saat ini dengan semua hasil dan konsekuensinya. Ini mungkin bisa disebut ‘Game of Life’ karena berisi semua elemen keberhasilan dan kegagalan di dunia nyata, dan objeknya sama dengan yang dimiliki umat manusia pada umumnya, yaitu, akumulasi kekayaan,” tulisnya dalam sebuah majalah politik.

Setelah bertahun-tahun mengutak-atik, menulis, dan merenungkan kreasi barunya, Lizzie memasuki Kantor Paten AS pada 23 Maret 1903 untuk mengamankan tuntutan hukumnya atas Permainan Tuan Tanah. Setidaknya dua tahun kemudian, dia menerbitkan versi permainan melalui Economic Game Company, sebuah perusahaan yang berbasis di New York dan menganggap Lizzie sebagai pemilik bagian.

Permainannya menjadi populer di kalangan intelektual kiri dan di kampus-kampus. Popularitasnya kemudian menyebar sepanjang tiga puluh tahun selanjutnya hingga akhirnya pun jatuh ke tangan Charles Darrow. Secara total, game yang dibawa Darrow ke Parker Brothers ini telah terjual ratusan juta kopi di seluruh dunia, dan ia menerima royalti sepanjang hidupnya. Lizzie sang penemu pertama

juga dibayar oleh Parker Brothers. Namun ia hanya menerima uang sebesar 500 dolar AS, tanpa adanya royalti.

Pada tahun 1973, Ralph Anspach, seorang akademisi sayap kiri yang berada di bawah serangan hukum dari Parker Brothers atas penciptaan permainan Anti-Monopoli berusaha mempelajari dan meneliti kasus Lizzie. Kasus ini pun selanjutnya berlangsung selama satu dekade dan Anspach memenangkannya. Magie pun akhirnya memperoleh peran dalam sejarah penemuan permainan monopoli tersebut.

Tetapi Hasbro, perusahaan tempat Parker Brothers sekarang menjadi anak perusahaan, masih merendahkan status Magie dan menanggapi komentar dengan pernyataan singkat “Hasbro memuji permainan resmi Monopoli yang diproduksi dan dimainkan hari ini untuk Charles Darrow”. Bahkan pada situs web Hasbro tahun 2015 mencantumkan bahwa garis waktu sejarah permainan monopoli dimulai pada tahun 1935, bukan tahun 1903 saat Lizzie menciptakan mainan populer ini. (minenews.id).

2.3 Sejarah Surabaya

Cerita dari Kota Surabaya kental dengan nilai kepahlawanan. Sejak awal berdirinya, kota ini memiliki sejarah yang terkait dengan nilai-nilai heroisme. Istilah Surabaya terdiri dari kata Sura (berani) dan Baya (berbahaya), yang kemudian secara harifiah diartikan berani menghadapi bahaya yang datang. Nilai kepahlawanan tersebut salah satunya mewujudkan dalam peristiwa pertempuran antara Raden Wijaya dan pasukan Mongol pimpinan *Kubilai Khan* pada tahun 1293. Begitu bersejarahnya pertempuran tersebut hingga tanggalnya diabadikan menjadi tanggal berdirinya kota Surabaya hingga saat ini yaitu 31 Mei. Diciptakan sebagai kota dagang dan pelabuhan. Surabaya merupakan pelabuhan gerbang utama Kerajaan Majapahit pada abad ke 16 (surabaya.go.id).

2.4 Macam Macam Perlengkapan Monopoli

2.4.1 Papan Monopoli

Papan Monopoli ini didesain berbagai macam petak biasanya dipakainya sebagai properti. Macam-macam properti pada permainan monopoli adalah

1. 22 tempat, dibagi menjadi 8 kelompok berwarna dengan masing-masing dua atau tiga tempat. Seorang pemain harus menguasai satu kelompok warna sebelum ia boleh membeli rumah atau hotel.
2. 4 stasiun kereta. Pemain memperoleh sewa lebih tinggi bila ia memiliki lebih dari satu stasiun. Tapi di atas stasiun tidak boleh dibangun rumah atau hotel.
3. 2 perusahaan, yaitu perusahaan listrik dan perusahaan air. Pemain memperoleh sewa lebih tinggi bila ia memiliki keduanya. Rumah dan hotel tidak boleh dibangun di atas perusahaan.
4. Petak-petak Dana Umum dan Kesempatan. Pemain yang mendarat di atas petak ini harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintah di atasnya.



Gambar 2.1 Papan Monopoli

Sumber: www.mediaindonesia.com



2.4.2 Properti Rumah

Pada Permainan monopoli, properti rumah merupakan perlengkapan yang penting untuk sewasewa sebuah rumah dan hotel. Kemungkinan juga properti rumah ini biasanya dipakai jika mempunyai uang untuk menyewa properti. Properti ini terdiri dari 4 warna yaitu hijau, merah, biru dan orange.



Gambar 2.2 Properti Rumah

Sumber: www.bbc.com

2.4.3 Kartu Properti

Kartu ini dalam permainan monopoli sebagai hak milik biasanya digunakan untuk membeli properti rumah dan pajak, tidak hanya itu kartu ini juga terdapat di dana umum dan kesempatan



Gambar 2.3 Kartu Properti

Sumber: liputan6.com

2.4.4 Uang Monopoli

Uang dalam permainan ini berfungsi sebagai membeli dan menyewa properti untuk syarat harus punya properti di dalam permainan ini, namun kalau kurang uang maka harus bangkrut dan kalah dalam permainan jika tidak ada uang



Gambar 2.4 Uang Monopoli

Sumber : www.appletreebsd.com

2.4.5 Dadu

Dalam permainan ini, dadu digunakan sebagai peran penting dalam permainan ini, karena dadu memiliki peluang untuk mengetahui keberuntungan/*Lucky Chance*

yang adadilemparandadutersebut.Biasanyadidalampermainaniniadasekitar $\frac{2}{3}$ dadu

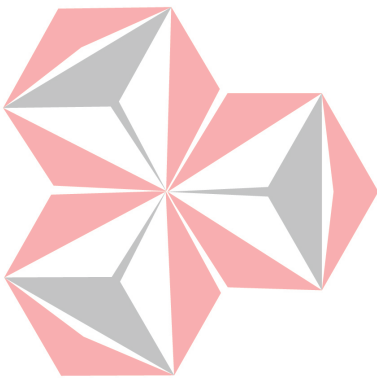


Gambar 2.5 Dadu

Sumber: www.bermatematika.net

2.4.6 Pion Bidak

Pion bidak dalam monopoli berfungsi sebagai penggerak dalam permainan manapun.Baik catur,ular tangga,halma dll



Gambar 2.6 Pion Bidak

Sumber: www.boardgame.com

2.5 Manfaat Monopoli

Dari Permainan Monopoli ini adasebagian manfaat agar bisa mencapai tujuan kedepan nya ialah.

1. Mengatur Pemasukan Dan Pengeluaran Uang

Menjadi bagian dari permainan monopoli pada masa kecil,dan monopoli biasa nyabagi dari pembelajaran pemahaman mengelolakeuangan, sedikit banyak pada permainan ini mengajarkan untuk tidak berhutang dan pengeluaran bisa *Balance* atau seimbang

2. Membayar Pajak Dengan Rutin

Hebatnya dari permainan ini adalah menjadi warga negara yang taat membayar pajak. Dikemudian hari, permainan monopoli seakan-akan menjadi pelaku ekonomi untuk masa depan baik itu ekonomi mikro (keuangan pribadi) maupun ekonomi makro (terlibat dalam pekerjaan sektor ekonomi).

3. Berinvestasi Dalam Properti

Dalam permainan monopoli, dianjurkan untuk membeli tanah di setiap petak dan membangun di atas tanah itu. Dari adanya peraturan permainan yang sedemikian rupa, masyarakat dapat mempelajari bagaimana cara berinvestasi yang baik dan benar. Dan permainan monopoli tersebut bisa mendapatkan *income* tambahan.

4. Malas Pangkal Bangkrut

Dalam sebuah permainan monopoli juga menjadi ajang rebutan setiap pemain untuk saling memperbanyak jumlah tanah dan bangunan. Karena itu adalah sebuah cara untuk menghindari kebangkrutan ketika keuangan menipis.

2.6 Cara Bermain

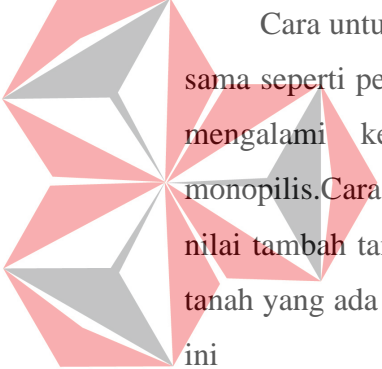
Cara bermain monopoli ini sama dengan monopoli yang biasa dimainkan pada monopoli biasa, yaitu:

1. Sebelum memulai permainan ini tentukan terlebih dahulu urutan lempar dadu, masing-masing jumlah pemain yang terdapat pada game ini adalah 4 orang.
2. Yang mendapatkan giliran pertama, yang melempar dadu terlebih dahulu, lemparan dadu biasanya tidak dapat diprediksi, tetapi dapat dihitung peluang untuk membeli/sewa tanah.
3. Membeli tanah tidak sembarangan, usahakan untuk membeli tanah yang sekompleks (warna). Karena kalau membeli satu tanah saja akan semakin mahal harga untuk sewa tanah.
4. Menyewa perusahaan harus diusahakan, karena menyewa satu perusahaan saja maka harga sewa akan semakin menguntungkan. Prioritas pertama adalah membeli satu kompleks rumah atau hotel. kedua jika uang itu cukup maka heritage dan wisata siap dibeli.

2.6.1 Uang Monopoli

1. 1 lembar UangRp.100.000.000.
2. 1 lembar UangRp.50.000.000.
3. 1 lembar uangRp.30.000.000.
4. 2 lembar uangRp.25.000.000.
5. 2 lembar uangRp.20.000.000.
6. 3 lembar uangRp.15.000.000.
7. 2 lembar uangRp.10.000.000.
8. 3 lembar uang Rp.5.000.000.
9. 4 lembar uangRp.1.000.000.

2.6.2 Cara Memenangkan Permainan Monopoli



Cara untuk memenangkan permainan monopoli *City Of Surabaya* ini adalah sama seperti permainan monopoli dalam umumnya, kalau pemain tersebut sampai mengalami kebangkrutan berarti pemain tersebut kalah, dan menjadi monopolis. Cara Merebutnya adalah semua tanah wajib bayar, karena mendapatkan nilai tambah tanah. Sedangkan uang yang mau direbut harus sesuai dengan harga tanah yang ada di petak. Dan itulah cara memenangkan permainan dalam monopoli ini

2.7. Games sebagai Media Edukasi

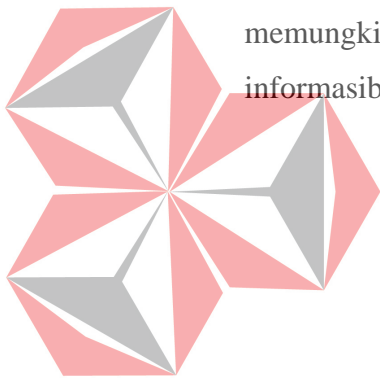
Dalam Moseley (2012) disebutkan bahwa terdapat tiga poin utama dari pembelajaran pada paham Konstruktivisme, yaitu *situated cognition*, *cognitive puzzlement*, dan *social collaboration*. Ketiga hal itulah yang jugaterjadipadakita ketika bermain sebuah games. *Situated cognition* adalah sebuah pemahaman dimana masyarakat dapat berkembang melalui interaksi dengan lingkungan dan konteksnya, konten, tujuan, dan natur dari aktivitas yang membentuk perkembangan individu. Games menyediakan konten untuk sebuah aktivitas, dimana pemain dapat mengeksplor dan membuat pengertian pribadi, hal ini memungkinkan pemain untuk mengambil peran asli dengan maksud tertentu yang menggambarkan aktivitas di dunia nyata. *Cognitive puzzlement* adalah

pemahaman bahwa penerimaan secara inkonsisten atau konflik membuat kita menjadi belajar. Banyak jenis permainan yang melibatkan kemampuan *problem-solving*, *strategic planning*, *lateral thinking*, ataupun bekerjasama dalam tim untuk mengalahkah musuh. *Social Collaboration* adalah ketika kita belajar melalui negosiasi, menguji pemikiran kita kepada orang lain dan merasakan ide baru untuk menantang pemikiran kita sendiri. Sama halnya ketika bermain games kita juga harus berinteraksi dengan orang lain.

2.8 Perkembangan Anak Anak

1. Perkembangan kognitif 6 – 12 tahun adalah saat dimana anak tertarik untuk memahami relasi diantara fakta-fakta yang ada, menikmati untuk menjelajah dan mengkategorikan, dan menggunakan reasoning mind dan gudang informasi untuk menciptakan dan menghargai budaya mereka. Pada usia ini anak dapat membedakan mana yang asli dan tidak, memiliki rasa ingin tahu terhadap kehidupan, tertarik dengan ide-ide abstrak, serta menaruh perhatian akan apa yang benar dan salah. (Lujan, 2011). Menurut Munsinger (1971) pada usia sekolah pikiran anak lebih fleksibel dan maju, sehingga mereka mampu memahami bagaimana suatu masalah saling berhubungan satu sama lain. Sementara menginjak usia remaja terhitung dari usia 11 tahun anak mengalami peningkatan rasa percaya diri dan emosi, sehingga menyebabkan mereka sulit menerima nasihat dan pengarahan dari orangtua (Sidik Jatmika dalam Putro2017).
2. Perkembangan Emosional, Dalam Sroufe (1996) disebutkan bahwa memasuki usia sekolah anak mulai mengetahui bahwa pengalaman emosional tidak bergantung pada apa yang terjadi pada seseorang saat itu juga, tapi juga apa yang dipikirkan dan dirasakan seseorang sebelumnya, serta harapan/ekspektasi orang tersebut. Perkembangan emosional pada masa ini juga meningkatkan rasa empati anak pada orang lain. Contohnya, anak usia sekolah dapat ikut merasa tertekan ketika melihat orang lain tersakiti, marah, atau sedih.
3. Kemampuan Belajar, Dalam Sroufe (1996) dijelaskan beberapa kemampuan belajarnya usia sekolah, antara lain: -Conservation concept Pada usia ini

anak sudah bisa memahami konservasi kuantitas fisik seperti angka, panjang, volume cairan, massa, dan berat serta mampu menggunakan pemahaman ini pada bermacam-macam situasi. - *Classification skills* Pada usia ini anak mulai bisa memahami klasifikasi kelas-kelas. Sebagai contoh seorang anak bisa memahami bahwa anjing di rumahnya adalah *Golden Retriever*, dan *Golden Retriever* merupakan salah satu jenis anjing. Namun pada usia ini anak masih kurang bisa memahami struktur hierarki. - *Memory abilities* Pada usia yang terus bertambah kapasitas serta efisiensi (kecepatan) dari sistem memori terus bertambah seiring dengan bertambahnya usia anak. Aspek lain dari memori yang berubah saat usia sekolah adalah jumlah pengetahuan yang disimpan dalam ingatan jangka panjang. Pengetahuan memberikan keunggulan pada memori dengan menyediakan kerangka mengenai informasi yang bisa disusun, disimpan, dan diperoleh. Kerangka yang disediakan pengetahuan memungkinkan anak usia ini untuk membuat kesimpulan tentang sebuah informasi baru



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan suatu objek atau subjek yang akan diteliti sesuai dengan apa adanya dengan tujuan menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik suatu objek yang akan diteliti secara tepat. Teknik pengambilan data populasi akan menggunakan *non-probability sampling* dengan metode *purposive sampling* dan *snowball sampling*. Adapun pendekatan yang dimaksud adalah observasi, wawancara, dokumentasi, studi literatur.

3.2 Unit Analisis

Dengan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka *Board Game* yang akan dianalisis oleh peneliti meliputi ukuran, desain, dan material.

3.2.1 Objek Penelitian

Monopoli merupakan objek yang diteliti dengan konsep City Of Surabaya yang berguna bagi anak-anak.

3.2.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak-anak yang berumur 6-12 tahun, Produsen permainan, dan Akademisi. Memilih subjek penelitian dalam penelitian ini sangat penting dalam penelitian ini, dikarenakan data yang diperoleh selama berada di lapangan akan terkumpul yang kemudian akan diolah dan dianalisis menurut subjek penelitian.

3.2.3 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini diambil sebagai objek penelitian yaitu di Sekolah Alam Insan Mulia yang berlokasi di Jl. Medokan Semampir Indah No 99-101, Medokan Semampir, Kec. Sukolilo, Kota Surabaya, Jawa Timur.

3.2.4 Model Kajian Penelitian

Model Kajian yang diterapkan pada penelitian ini menggunakan model kajian yang ada dan konteks pada anak-anak.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan pada meja makan menggunakan teknik triangulasi yang didasarkan pada kriteria data. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi literatur.

3.3.1 Observasi

Metode pengamatan atau observasi dalam pengumpulan data menggunakan teknik observasi partisipatif pasif. Dengan metode ini, peneliti akan mengumpulkan data berupa model permainan monopoli yang digunakan di pasaran, material, serta ukuran monopoli.

Pengamatan yang dilakukan peneliti yang memusatkan perhatian terhadap suatu objek penelitian dengan menggunakan observasi dilakukan melalui dengan cara pengamatan yang ada di pasaran, yang akan diteliti yaitu model monopoli.

3.3.2 Wawancara

Metode wawancara digunakan untuk mengumpulkan data material, desain dengan teknik *non probability sampling* dengan tipe *purposive sampling*.

Wawancara adalah percakapan yang dilakukan dengan maksud tertentu yang melibatkan dua pihak, yaitu yang bertindak sebagai pewawancara yang mengajukan pertanyaan, dan narasumber yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut, ada beberapa pihak yang akan diwawancarai yaitu

1. Guru Sekolah Dasar

2. Guru BimbinganKonseling

3.3 Dokumentasi

Dalam metode ini peneliti mencari data yang menunjang penelitian tersebut seperti dari buku, majalah, studi literatur, koran, dll. Serta melakukan wawancara ataupun observasi dengan mengambil foto atau video selama penelitian.

3.4 Studi Literatur

Dalam metode ini peneliti mencari data yang menunjang penelitian tersebut berdasarkan wacana seperti: buku, jurnal, dan website. Data-data yang diperlukan pada studi literatur meliputi : Desain monopoli, material Monopoli dan standart ukuran monopoli.

3.5 Teknik Analisis Data

Menurut Moleong (2004:280), analisis data adalah proses pengorganisasian dan mengurutkan data kedalam teori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan dan dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Sesuai dengan jenis penelitiannya, maka penelitian ini menggunakan analisis deskriptif, dimana setelah data yang terkumpul tersebut diolah kemudian dianalisis dengan memberikan penafsiran berupa uraian di atas tersebut.

Adapun kegiatan dalam analisis data yang dilakukan penelitian dalam penelitian ini dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Miles dan Huberman (1992: 19-20) bahwa analisis data kualitatif terdiri dari empat alur kegiatan sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan upaya untuk mengumpulkan data dengan berbagai macam cara, seperti: observasi, wawancara, studi literatur. Adapun data yang dikumpulkan meliputi : konsep, ukuran monopoli

2. Reduksi Data

Pengelompokan data yang telah terkumpul sehingga menjadi fokus dengan apa yang diteliti yang didapatkan dari lapangan.

3. Penyajian Data

Bentuk penyederhanaan data kualitatif meliputi teks naratif yang berbentuk catatan lapangan. Penyajian data tersebut mencakup berbagai jaringan kerja, grafik, jenis matrik dan bagan. Semua hasil tersebut disusun sebagai kesimpulan dari berbagai informasi untuk mendeskripsikan kesimpulan dan pengambilan tindakan, serta agar penyajian data dari hasil reduksi data lebih tertata dan semakin mudah dipahami. Pada langkah penyajian data peneliti mencoba untuk menyusun data secara akurat, agar dapat menjadi informasi yang berguna.

3.6 Verifikasi Kesimpulan

Langkah terakhir dari proses pengumpulan data adalah penarikan kesimpulan berdasarkan temuan dan melakukan verifikasi data. Pada dasarnya kesimpulan awal yang sudah diperoleh masih bersifat sementara dan kesimpulan tersebut akan berubah jika ditemukannya bukti-bukti yang mendukung tahap pengumpulan data berikutnya. Proses untuk mendapatkan bukti-bukti inilah yang dimaksud dengan verifikasi data. Proses verifikasi ini bermaksud untuk menguji kembali untuk menarik sebuah kesimpulan. Tinjauan ulang pada catatan lapangan atau peninjauan kembali serta tukar pikiran diantara teman sejawat untuk mengembangkan “kesempatan intersubjektif”, dengan kata lain makna yang muncul dari kata harus teruji kebenarannya, kekokohnya, kecocokannya

BAB 1V

PEMBAHASAN

Dalam pembahasan ini peneliti akan membahas tentang penggunaan metode yang akan diaplikasikan dalam hasil dari pengembangan karya tersebut. Hasil observasi dan wawancara, serta teknik yang digunakan dalam pengembangan desain produk mainan edukasi board game dengan tema *City of Surabaya* untuk kalangan anak-anak

4.1 Hasil temu data

4.1.1 Observasi

Peneliti melakukan observasi mengenai murid/ siswa di dalam sebuah sekolah yang berlokasi di Jl. Medokan Semampir Indah No99-101, Surabaya. Peneliti mendapatkan data tentang anak-anak yang berumur 6-12 tahun dan tingkatan kelas dari kelas 1-6. Jadi monopoli ini peneliti aplikasikan petak yang berada di monopoli jadi lebih sedikit, sehingga anak-anak mampu untuk memahami cara bermain monopoli dengan khas kota Surabaya dengan petak monopoli yang lebih simple.

Tabel 4.1 Hasil Observasi

Umur	Jumlah Siswa Dan Umur Siswa		Jumlah Keseluruhan
6 Tahun	Siswa/Kelas	Umur	58
Kelas 1	29	29	
7 Tahun	20	20	40
Kelas 2			
8 Tahun	26	26	52
Kelas 3			
9 Tahun	24	24	48
Kelas 4			
10-11 Tahun	10 Tahun		25
Kelas 5	11 Tahun		
	20	5	
12 Tahun	25	4	29
Kelas 6			
Jumlah Keseluruhan			252

4.1.2 Wawancara

Peneliti melakukan wawancara ke berbagai pihak yaitu: Guru Sekolah Dasar Alam Insan Mulia. Dalam pencarian data tersebut peneliti menemukan data tentang batasan umur anak-anak yang dianjurkan untuk bermain monopoli, dalam pembuatan monopoli ini hanya kota tertentu saja.

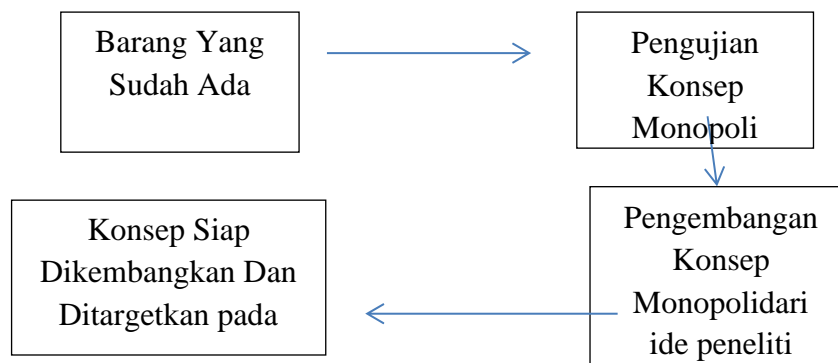
Dalam penelitian ini, Surabaya adalah kota yang bersejarah akan adanya peristiwa yang menarik pada masanya, monopoli ini dibuat sesuai pengembangan peneliti bisa berbentuk persegi panjang atau kotak.. Monopoli dengan kapasitas 4 orang yang dimainkan berhadapan minimal ukuran A3 dengan angka P:42XL: 30 Dan ketebalan 4mm. Material kayu yang cocok digunakan sebagai papan monopoli yaitu jenis kayu pinus. Dan monopoli ini tidak kalah yang sedang laku di pasaran saat ini yaitu monopoli dunia.

4.1.3 Studi Literatur

Dalam melakukan studi literatur peneliti juga menemukan data yang sama dengan data yang ditemukan saat wawancara yakni bahwa monopoli bisa diaplikasikan menjadi permainan edukasi, karena dapat membantu anak untuk mengetahui jika mereka besar harus membayar pajak, menabung untuk membeli tanah, dan anak-anak juga mengetahui kota Surabaya yang dimana kota ini merupakan kota sejarah dan kota terindah di Jawa Timur.

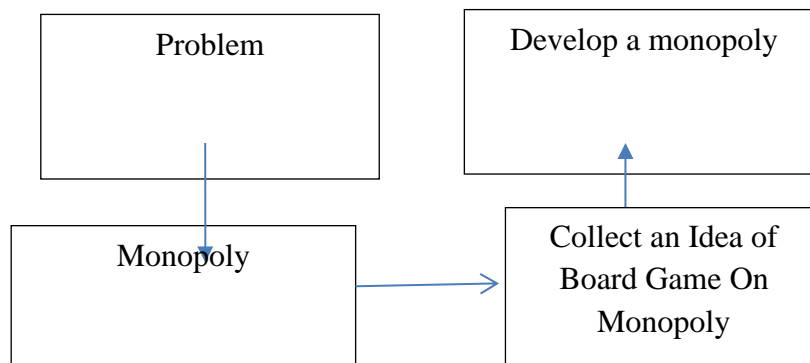
4.2 Konsep Dasar

4.2.1 Alur Konsep Pengembangan Desain Monopoli



Gambar 4.1 Alur Konsep Pengembangan Desain Monopoli

4.2.2 Alur Konsep Desain Produk Monopoli



Gambar 4.2 Alur Konsep Desain Produk Monopoli

4.3 Analisa Produk

4.3.1 Analisa *Weakness* Monopoli Yang Sudah Ada

Berikut adalah analisis kelemahan (*weakness*) pada desain monopoli yang sudah ada :

1. Desain yang membosankan sehingga orang-orang yang memainkan monopoli sudah malas memainkannya
2. Di pasaran terkadang menjual produk ini bahkan jarang muncul pada era sekarang dan beralih keonline
3. Kartu, pion, dan papan yang sangat biasa
4. Tidak memiliki ciri khas sendiri misal memiliki sejarah maksudnya adalah jadi tidak hanya bermain saja bahkan sambil belajar kembali mengenai bangunan-bangunan yang bersejarah tinggi

4.3.2 Analisa *Strength* Monopoli Yang Sudah Ada

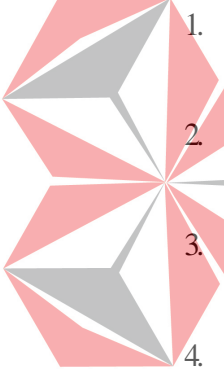
Berikut adalah analisis kelebihan (*strength*) pada monopoli yang sudah ada:

1. Permainan ini merupakan mainan dengan harga yang seimbang ada yang murah dan juga mahal
2. Permainan ini sering dijumpai oleh masyarakat dari kalangan anak-anak sampai dewasa dan permainan ini banyak peminat

3. Permainan ini sungguh luas bahkan sampai ada menciptakan permainan monopoli dengan secara online jika tidak sempat berkumpul dan juga ada *tournament* dengan skala online

4.3.3 Analisa SWOT

Menurut Rangkuti (dalam Marimin, 2004:58) dalam Teknik Dan Aplikasi Pengambilan Keputusan Kriteria Majemuk, analisis SWOT adalah suatu cara untuk mengidentifikasi berbagai faktor secara sistematis dalam rangka merumuskan strategi perusahaan. Dalam hal ini SWOT dipergunakan untuk mengevaluasi suatu hal dengan tujuan meminimumkan resiko yang akan timbul, dengan dengan mengoptimalkan segi positif yang mendukung serta meminimalkan segi negatif yang akan menghambat keputusan perancangan yang diambil (Sarwono dan Lubis, 2007: 18) dalam Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual

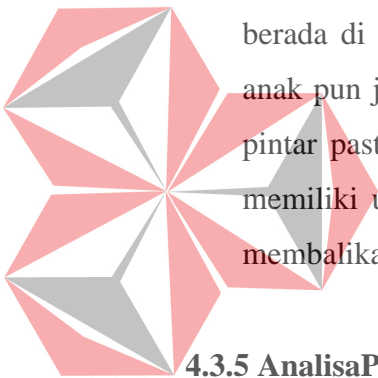
- 
1. *Strength* : Monopoli dapat dijadikan suatu permainan yang asyik dan seru bagi kalangan anak-anak dan remaja
 2. *Weakness* : Secara tidak sadar monopoli tersebut bisa dikatakan permainan yang membingungkan jika tidak mengerti basic dari permainan ini
 3. *Opportunity*: Monopoli bisa menjadikan seseorang lebih memahami peluang investasi dan permainan ini bisa jadi menarik para pemain board game
 4. *Threat* : Bagi marketing, permainan ini sudah hampir langka kembali atau jarang ada yang menjual produk permainan ini

4.3.4 Analisa Warna

Untuk menambah semangat bermain sambil belajar untuk anak-anak, peneliti memungkinkan menggunakan warna yang membuat anak-anak betah untuk bermain

1. Biru : Peneliti menggunakan warna biru untuk monopoli ini karena warna biru ini bermakna menenangkan, biasanya warna ini juga disukai oleh anak-anak
2. Putih : Peneliti menggunakan warna putih untuk monopoli ini karena warna putih ini bermakna kegembiraan, semisal berkumpul bersama teman-teman untuk bermain *board game* ini, warna ini juga disukai anak-anak

3. Hijau : Peneliti menggunakan warna hijau untuk monopoli ini karena warna hijau ini bermakna penyegaran, maksud dari penyegaran adalah anak-anak terkadang juga tidak suka terhadap apa yang menjadikan perselisihan maka warna ini mampu menenangkan kembali agar bisa segar melihat kerukunan saat berkumpul bersama kembali
4. Merah : Peneliti menggunakan warna merah untuk monopoli ini karena warna merah ini bermakna kuat, sehingga anak-anak pun harus bisa memenangkan permainan ini dengan usahanya sendiri
5. Kuning : Peneliti menggunakan warna kuning untuk monopoli ini karena warna kuning ini bermakna memiliki pemikiran yang bagus, anak-anak terkadang mampu untuk memikirkan bagaimana cara memenangkan permainan
6. Oranye : Peneliti menggunakan warna oranye untuk monopoli ini dan warna ini berada di bagian uang monopoli, warna ini bermakna pusat perhatian, anak-anak pun juga menjadi pusat perhatian dalam permainan ini ibarat kalau dia pintar pasti jadi targetnya, sama seperti pada permainan ini kalau anak itu memiliki uang, properti yang banyak maka jadi sasaran lawan agar mampu membalikan kondisi atau disebut *comeback*



4.3.5 Analisa Pasar

Analisis pasar dilakukan agar produk dapat peluang-peluang pasar yang dapat ditembus sehingga akan didapatkan sasaran konsumen yang tepat. Analisis pasar mencakup lokasi dipasarkannya produk, meninjau sasaran konsumen yang tepat sehingga pemasaran dapat mudah berjalan dan berkembang. Dalam analisis pasar, dilakukan pendekatan-pendekatan untuk menentukan sasaran konsumen. Berikut adalah pendekatan-pendekatan yang dilakukan:

Tabel 4.2 Analisa Pasar

Segmentasi	Keterangan
Demografis	Permainan monopoli ini ditujukan untuk anak-anak yang sudah berjenjang sekolah dasar. Umur 6-12 (anak-anak) Jenis kelamin yang dipilih adalah laki-laki dan perempuan., target dari permainan monopoli ini adalah kelas bawah dan menengah.
Geografis	Produk ini ditujukan untuk anak-anak di wilayah Surabaya yang memiliki sekolah dasar, boleh bawah maupun menengah.
Psikografi	Ditujukan pada orang tua yang mampu untuk membolehkan anak-anak untuk bermain sambil belajar hal baru selain belajar menggunakan buku

Dari hasil analisa pasar ini akan digunakan untuk anak-anak dari umur 6-12 tahun dan monopoli ini akan ditargetkan kepada kelas rendah dan menengah. Dan peneliti menganjurkan bagi anak-anak yang tidak boleh bermain disarankan meminta izin kepada orang tua terlebih dahulu agar anak-anak bisa mendapatkan sebuah permainan ini

4.3.6 Studi Aktivitas dan Kebutuhan

Analisis aktivitas dan kebutuhan dilakukan untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan berkaitan dengan produk yang akan dibuat sehingga diperoleh kebutuhan pengguna.. Setelah menganalisa aktivitas dan kebutuhan pengguna, maka berikut uraian yang tersedia pada monopoli yang dikembangkan sebagai berikut:

1. Anak-anak mampu untuk belajar cara berinvestasi di kota Surabaya
2. Anak-anak juga belajar sejarah dari kota Surabaya, tidak harus dari buku bahkan permainan pun bisa jadi sarana untuk belajar
3. Guru sekolah dasar mampu untuk menerapkan permainan monopoli sebagai sarana belajar, agar anak-anak tidak bosan

4.3.7 Analisa Bentuk

Peneliti menggunakan bentuk yang standart pada papan monopoli ini ialah bentuk persegi panjang, karena persegi panjang merupakan bidang datar yang luas serta banyak juga ditemui di berbagai macam bidang datar ini di pasaran

Tabel 4.3. Analisa Bentuk

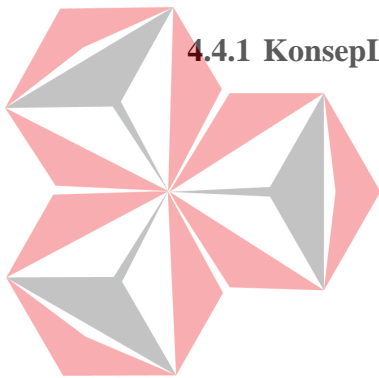
Bentuk	Banyak Peminat		Jumlah
Persegi Panjang	Biaya	5/5	5
	Produksi	5/5	5
Kotak (Persegi Empat)	Biaya	3/5	3
	Produksi	3/5	3

Catatan: Penilaian:1-5

4.4 Konsep Desain

Peneliti akan menggunakan konsep atau gambaran permainan monopoli ini dengan sesuai penelitian yang ada. Berikut ini contoh konsep permainan monopoli ini.

4.4.1 Konsep Lama



Gambar 4.3 Konsep Lama

4.4.2 Konsep Ukuran Yang Akan Dipakai



Gambar 4.4 Konsep Ukuran

4.5 Konsep Baru

4.5.1 Konsep Papan

Konsep ini adalah konsep terbaru versi peneliti yang saat ini sedang di desain dan ini sedikit berbeda dari sebelumnya



Gambar 4.5. Konsep Papan Baru

4.6 Konsep Uang

Konsep uang ini sudah dirancang oleh peneliti sebelumnya dan ini konsep dari hasil yang diteliti pada analisa warna :

1. Uang SeratusJuta



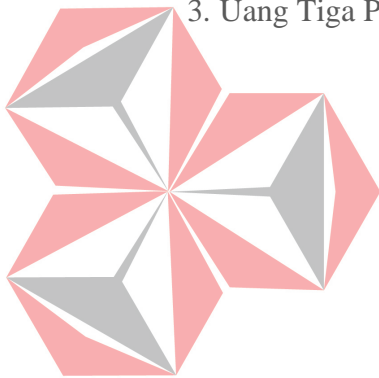
Gambar 4.6. Uang Seratus Juta

2. Uang Lima PuluhJuta



Gambar 4.7. Uang Lima Puluh Juta

3. Uang Tiga PuluhJuta



Gambar 4.8. Uang Tiga Puluh Juta

4. Uang Dua Puluh LimaJuta



Gambar 4.9. Uang Dua Puluh Lima Juta

5. Uang Dua PuluhJuta



Gambar 4.10. Uang Dua Puluh Juta

6. Uang Lima BelasJuta



Gambar 4.11. Uang Lima Belas Juta

7. Uang Sepuluh Juta



Gambar 4.12. Uang Sepuluh Juta

8. Uang LimaJuta



Gambar 4.13. Uang Lima Juta

9. Uang SatuJuta



Gambar 4.14. Uang Satu Juta

4.7. KartuMonopoli

Dalam permainan ini kartu inilah yang peneliti kembangkan jadi anak anak mengerti tentang kota Surabaya termasuk sejarah dalam petak *heritage*. Perlu diketahui dipergunakan ini tidak sesuai dengan harga asli yang ada di dalam nyata.

4.7.1 Kartu SewaWisata

Kartu ini sejenis petak pada wisata jadi kartu ini berwarna biru untuk menandakan kalau ini adalah petak wisata dan di wisata ada beberapa yang memiliki sejarah seperti monkasel atau bisa dikenal monumen kapal selam dan ini beberapa desain yang sederhana sama seperti monopoli yang berada di pasaran tetapi ini memiliki pelajaran sejarah pada kota Surabaya



Gambar 4.15. Kartu Monopoli Wisata

4.7.2 Kartu Sewa *Heritage*

Kartu ini untuk menunjukkan pembelian/menyewa properti heritage ini atau bisa disebut warisan. Biasanya heritage bisa juga dikunjungi banyak orang



Gambar 4.16. Kartu Monopoli Heritage

4.7.3 Kartu Monopoli Rumah

Kartu ini di monopoli biasa sebagai pemilik maksudnya adalah jika sudah menyewa/membeli properti tersebut maka diberikan kartu pemilik properti dan juga bisa kartu itu diambilalih



Gambar 4.17. Kartu Monopoli Rumah

4.7.4 Kartu Monopoli Hotel

Kartu ini sama dengan kartu rumah jadi sewa hotel beberapa hotel ini bisa sewa bisa beli permanen



Gambar 4.18. Kartu Monopoli Hotel

4.7.5 Kartu DanaUmum

Kartu ini biasanya sebagai pelengkap, jadi kalau tiba di petak dana umum maka ambil kartu itu dan kartu ini biasanya kartu keberuntungan



Gambar 4.19. Kartu Dana Umum

4.7.6 Kartu Kesempatan Dan Pelanggaran

Kartu ini biasanya kartu yang paling tidak disukai oleh orang-orang karena kartu ini juga bersifat random atau acak, jadi kartu ini jika diambil bisa jadi beruntung atau tidak, dan kartu pelanggaran ini yang peneliti kembangkan adalah jika melanggar sesuatu, misal tidak mau sewa hotel dan rumah, maka kena pelanggaran denda sebesar sekian.



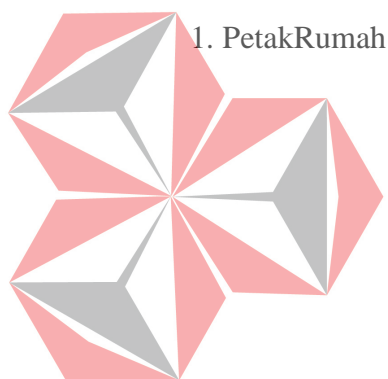
Gambar 4.20. Kartu Kesempatan



Gambar 4.21. Kartu Pelanggaran

4.8 PetakMonopoli

Petak Monopoli ini biasanya berada di papan monopoli itu sendiri sesuai desain. Konsep petak dari peneliti hampir sama dengan monopoli biasa tetapi berbeda warna saja



Gambar 4.22. Petak Rumah

2. PetakHotel



Gambar 4.23. Petak Hotel

3. Petak Wisata



Gambar 4.24. Petak Wisata

4. PetakHeritage



Gambar 4.25. Petak Heritage

4.9 Final Desain

Dari desain Tersebut ini final/barang jadi desain yang sudah jadi dan ini desain olahan peneliti yang sudah dimatangkan.

1. Final Papan Monopoli

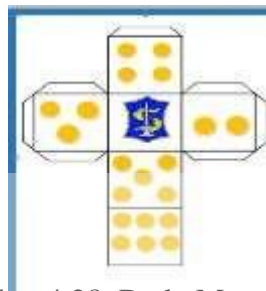


Gambar 4.26 Final Papan Monopoli

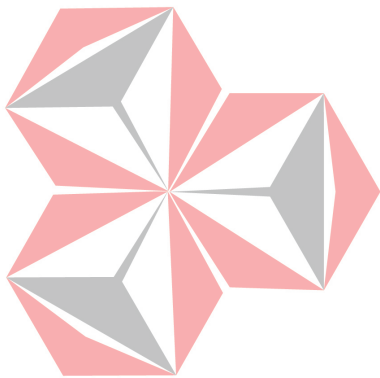
2. Final Ilustrasi Pion dan Dadu



Gambar 4.27. Ilustrasi Pion Monopoli



Gambar 4.28. Dadu Monopoli



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan dari pengembangan desain produk mainan edukasi dengan sistem *board game* bertema *City of Surabaya* untuk kalangan anak anak

1. Sebagai peneliti mampu mengetahui tentang pengembangan dari monopoli biasa menjadi monopoli edukasi
2. Kota Surabaya bisa menjadi alternatif untuk membuat permainan monopoli

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan desain produk mainan edukasi dengan sistem *board game* dengan bertema "*City Of Surabaya*" pada kalangan anak anak ini terdapat beberapa saran yang diberikan untuk menjadi yang lebih baik lagi yaitu sebagai berikut:

1. Membuat desain trial maksudnya membuat desain percobaan terlebih dahulu
2. Setelah produk tersebut dibuat, akan perlu adanya penilaian dari guru, orang tua mengenai permainan ini

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Marimin. 2004. *Teknik dan Aplikasi Pengambilan Keputusan Kriteria Majemuk*, Jakarta:Grasindo
- Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: UIP.
- Moleong, L.J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moseley, A. dan Nicola, W. (2012). *Using games to enhance learning and teaching: a beginner's guide*. New York : Routledge.
- Sarwono, Jonathan, Lubis, Harry, (2007). *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Penerbit Andi
- Sroufe, L. A., G. Cooper, R., & B. DeHart, G. (1996). *Child development it's nature and course* (3rd ed.). United States of America: McGraw-Hill Publishing Company

Sumber Jurnal

- Amanda Felicia , Ardianto Tri Deny, Erandaru, Jurnal DKV Adiwarna, 2019, *Perancangan Board Game sebagai Media Edukasi Pentingnya Melindungi Orangutan untuk Anak Usia 6-10 Tahun*, publication.petra.ac.id
- Mubar Abdul, Jurnal Unikom, 2010, *PERMAINAN BOARD GAME KSATRIA MAHARDHIKA*, <https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/607/jbptunikompp-gdl-abdulumbar-30317-7-babiir-v>.
- Roselia Jaya Bahy, Setiawan Agus, Jurnal Unpas, 2017, *Adaptasi Dengan Metode Atomics Permainan Tradisional Kedalam Dunia Board Game*, http://repository.unpas.ac.id/view/creators/BAHY_JAYA_ROSELLA_DAN_Drs=2EH=2EAgus_Setiawan_M=2ESn=3A=3A=3A.html

Sumber Internet

- Minews.id. (2020, Februari, 8). minews.id. Diambil kembali dari Sejarah Monopoli: <https://www.minews.id/headline/nestapa-elizabeth-lizzie-magie-pencipta-permainan-monopoli-yang-karyanya-tak-diakui>
- Oktasella Eagle Rizka Nikie: (2020, Maret 3). bulletin.kpin.org. Diambil kembali dari Latar belakang *Board Game*: <https://bulletin.kpin.org/index.php/daftar-artikel/440-dampak-negatif-game-online-bagi-anak>
- Parent Story (2020, Juli, 2). parentstory.com Diambil kembali dari Latar

Belakang<https://www.parentstory.com/blog/latih-konsentrasi-dan-problem-solving-anak-melalui-board-game>

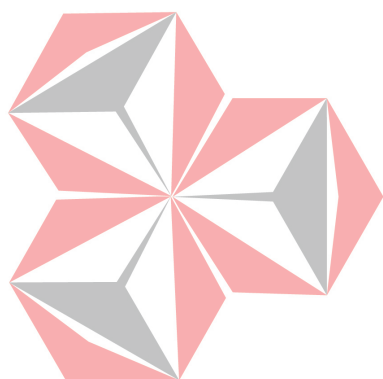
Pemerintah Kota Surabaya: (2015,Maret,25).surabaya.go.id Diambil kembali dari Sejarah Surabaya <https://surabaya.go.id/id/page/0/4758/sejarah-kota-surabaya/>

Popmama.(2019,Maret 14).popmama.com.Diambil kembali dari Analisa Warna: <https://www.popmama.com/kid/1-3-years-old/faela-shafa/mengintip-kepribadian-anak-berdasarkan-warna-favoritnya/7>.

Scorviano,Mike.(2010,Maret 18).tnol.co.id Diambil Kembali dari

Sejarah Board Game (<http://www.tnol.co.id/games-jackmilyader/board-game-history.html>)

Yuniwah Nanda Vika Ade(2019,September,24).mojok.co Diambil kembali dari Manfaat Monopoli <https://mojok.co/terminal/belajar-sekaligus-mengatur-keuangan-dengan-permainan-monopoli/>



UNIVERSITAS
Dinamika