

SKRIPSI
ANALISIS GAME BOARD “PETUALANGAN MAKNA” BERDASARKAN PRINSIP
USER EXPERIENCE DON NORMAN DAN EXPERIENTIAL LEARNING SEBAGAI
MEDIA PEMBENTUKAN KARAKTER

SKRIPSI SKEMA ARTIS



Disusun oleh:
Muhammad Rifai Candra Prasetya
21.96.2501

PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI S1-ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
TAHUN 2025

SKRIPSI
ANALISIS GAME BOARD “PETUALANGAN MAKNA” BERDASARKAN PRINSIP
USER EXPERIENCE DON NORMAN DAN EXPERIENTIAL LEARNING SEBAGAI
MEDIA PEMBENTUKAN KARAKTER
SKRIPSI SKEMA ARTIS

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Ilmu Komunikasi



Disusun oleh:
Muhammad Rifai Candra Prasetya
21.96.2501

PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI S1- ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
TAHUN 2025

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS GAME BOARD “PETUALANGAN MAKNA” BERDASARKAN PRINSIP
USER EXPERIENCE DON NORMAN DAN EXPERIENTIAL LEARNING SEBAGAI
MEDIA PEMBENTUKAN KARAKTER**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Rifai Candra Prasetya

21.96.2501

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada 28 Juli 2025

Dosen Pembimbing,



Kartika Sari Yudaningsgar, S1.Kom., M.A

NIK. 190302444

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS GAME BOARD “PETUALANGAN MAKNA” BERDASARKAN PRINSIP
USER EXPERIENCE DON NORMAN DAN EXPERIENTIAL LEARNING SEBAGAI
MEDIA PEMBENTUKAN KARAKTER**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Rifai Candra Prasetya
21.96.2501

telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji
pada 28 Juli 2025

Nama Penguji

Bela Fataya Azmi, S.Kom.I., M.A.
NIK. 190302659

Wajar Bimantoro, SSn, MDes
NIK. 190304506

Kartika Sari Yudaningsgar, S.I.Kom., M.A
NIK. 190302444

Tanda Tangan





Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)
28 Juli 2025

Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial



Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom., Ph.D
NIK. 190302125

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 26 September 2025

Penulis



Muhammad Rifai Candra Prasetya

NIM. 21.96.2501

KATA PENGANTAR

Puji syukur, Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata satu (S1) di program studi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Adapun penyusunan skripsi ini digunakan sebagai bukti bahwa penyusun telah melaksanakan dan menyelesaikan penelitian Skripsi. Dalam proses penyusunan laporan ini penyusun mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Emha Taufiq Luthfi, S.T.,M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta beserta seluruh jajaran dekanat yang telah memberikan dukungan bagi penulis.
3. Rivga Agusta, S.IP., M.A., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta
4. Kartika Sari Yudaningsgar, S.I.Kom., M.A., selaku Dosen Pembimbing penulis yang telah memberikan pengarahan dan bantuan dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis, sehingga dapat menyelesaikan penulisan ini dengan baik.

DAFTAR ISI

SKRIPSI	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
ABSTRACT.....	x
ABSTRAK.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penciptaan Karya.....	1
1.2 Manfaat Penciptaan Karya.....	6
1.2.1 Manfaat Akademis	6
1.2.2 Manfaat Praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Referensi Karya	8
2.1.1 The Way Happiness Game.....	8
2.1.2 Emosiku	9
2.2 Landasan teori.....	10
2.2.1 Teori User Experience (Don Norman).....	10
2.2.2 Teori Experiential Learning (David Kolb).....	12
BAB III METODE PEMBUATAN KARYA.....	14
3.1 Riset Dalam Pra Produksi	14
3.1.1 Observasi Lapangan di Rumah Belajar Kagem	15
3.1.2 Implikasi Observasi Terhadap Rancangan Fisik.....	16
3.1.3 Pengujian Board Game	17
3.2 Deskripsi Karya	18

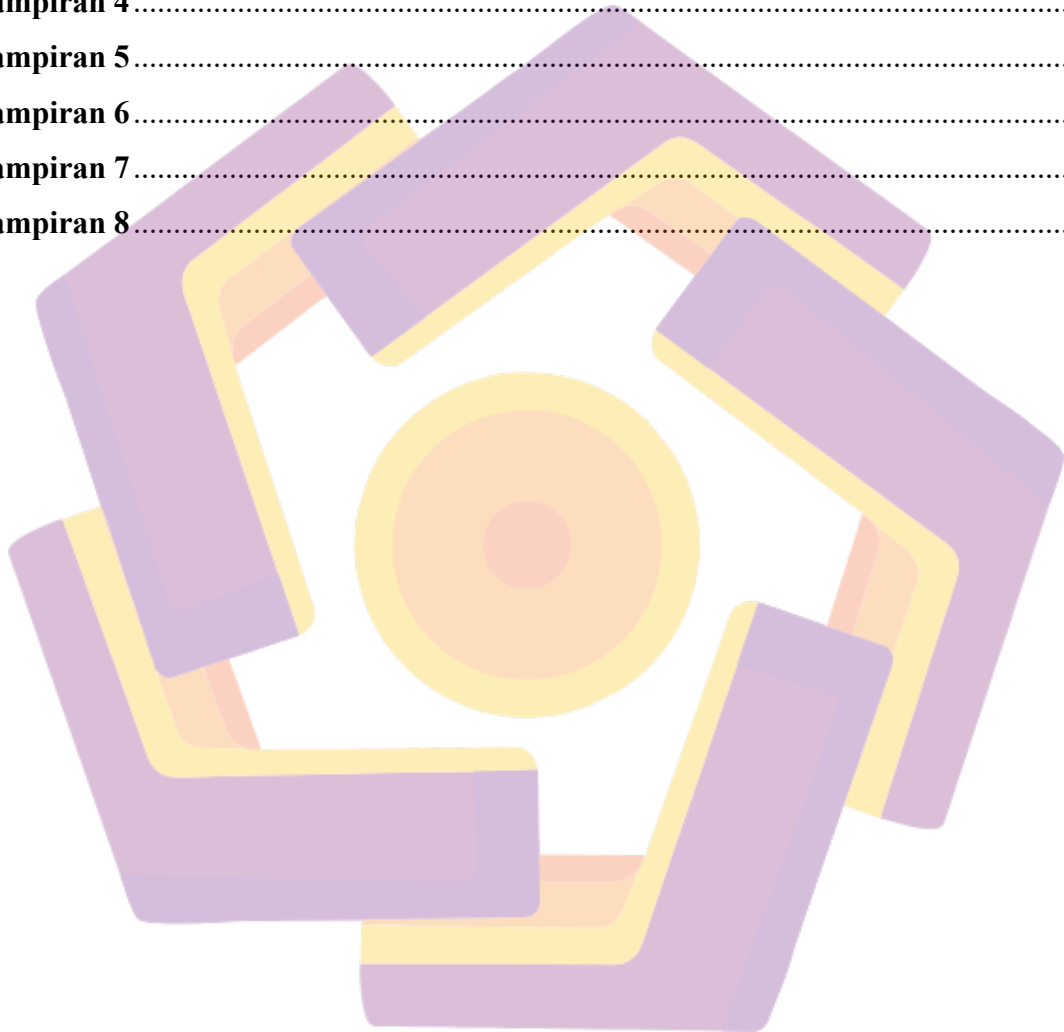
3.2.1	Format Media.....	18
3.2.2	Durasi Karya.....	19
3.2.3	Isi Pesan Karya	19
3.2.4	Target Audience	19
BAB IV	PEMBAHASAN HASIL KARYA	22
4.1	Implementasi Karya Board Game “Petualangan Makna”	22
4.1.1	Tujuan dan Fungsi Karya	22
4.1.2	Proses Perancangan Visual	22
4.1.3	Realisasi Visual dalam Konteks Pengguna Sasaran.....	27
4.2	Analisis Berdasarkan Prinsip Teori	28
4.2.1	Analisis User Experience (Don Norman)	28
4.2.2	Analisis Berdasarkan Experiential Learning (David Kolb)	36
4.3	Evaluasi Karya.....	39
4.3.1	Kendala Teknis	39
4.3.2	Kendala Non-Teknis dan penyesuaian	39
4.4	Refleksi Perancang.....	40
BAB V	PENUTUP.....	41
5.1	Kesimpulan	41
5.2	Saran	41
DAFTAR PUSTAKA		43
LAMPIRAN		46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Grafik Komunikasi Digital vs Tatap Muka.....	1
Gambar 1. 2	Kegiatan Edukatif Di Kagem Jogja	4
Gambar 2. 1	Board Game "The Way Happiness Game"	8
Gambar 2. 2	Board Game "Emosiku"	9
Gambar 3. 1	Uji Coba Board Game Bersama Punggawa.....	18
Gambar 4. 1	Sketsa Papan Permainan Mentah.....	23
Gambar 4. 2	Setting 3D bidak sebelum dicetak	25
Gambar 4. 3	Bidak dan Dadu sesudah dicetak.....	26
Gambar 4. 4	Peraturan Game Board "Petualangan Makna".....	27
Gambar 4. 5	Realisasi permainan oleh anak	27
Gambar 4. 6	Board Game "Petualangan Makna".....	29
Gambar 4. 7	Peraturan Game Board "Petualangan Makna".....	32
Gambar 4. 8	Kartu Permainan.....	34
Gambar 4. 9	Konseptualisasi Experiential Learning.....	36
Gambar 4. 10	Anak-anak menarik kartu permainan.....	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	46
Lampiran 2	46
Lampiran 3	47
Lampiran 4	47
Lampiran 5	49
Lampiran 6	51
Lampiran 7	53
Lampiran 8	56



ABSTRACT

"Petualangan Makna" is an educational board game designed to instill character values in children aged 5-15 years through fun gameplay and interactive design. This study aims to analyze the design and user experience of this board game based on Don Norman's User Experience principles and Kolb's Experiential Learning theory. The study used a qualitative descriptive method with direct observation techniques at Rumah Belajar Kagem Yogyakarta and a game trial session. This work was created based on the results of observations and educational practices carried out directly at the learning center as part of community service activities. Through systematic analysis, this study explores how visual and mechanical elements of the game can communicate the cultural values of the 5S character (Senyum, Salam, Sapa, sopan, and Santun) effectively. The findings of the study indicate that an experience-based game designed with a user-centered approach significantly improves character formation. This study contributes to the study of communication science by showing that interactive media can be an effective means of delivering educational messages that achieve the objectives of communication learning in children's character education.

Keywords: *Educational board game, character education, Kagem Jogja, user experience, experiential learning*

ABSTRAK

"Petualangan Makna" adalah sebuah board game edukatif yang dirancang untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada anak-anak usia 5-15 tahun melalui permainan yang menyenangkan dan desain interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis desain dan pengalaman pengguna dari board game ini berdasarkan prinsip User Experience Don Norman dan teori Experiential Learning Kolb. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik observasi langsung di Rumah Belajar Kagem Yogyakarta dan sesi uji coba permainan. Karya ini diciptakan berdasarkan hasil observasi dan praktik edukatif yang dilakukan secara langsung di pusat pembelajaran tersebut sebagai bagian dari kegiatan pengabdian masyarakat. Melalui analisis sistematis, penelitian ini mengeksplorasi bagaimana elemen visual dan mekanik permainan dapat mengkomunikasikan nilai-nilai budaya karakter 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, dan Santun) secara efektif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa permainan berbasis pengalaman yang didesain dengan pendekatan berpusat pada pengguna secara signifikan meningkatkan pembentukan karakter. Penelitian ini memberikan kontribusi pada kajian ilmu komunikasi dengan menunjukkan bahwa media interaktif dapat menjadi sarana yang efektif untuk penyampaian pesan edukatif yang mencapai tujuan pembelajaran komunikasi dalam pendidikan karakter anak-anak.

Kata Kunci: Board game edukatif, pendidikan karakter, Kagem Jogja, user experience, experiential learning