

## **ABSTRACT**

*Today, the development of soft skills are very important in education. One of medium that is appropriate for each age level and can be used as a medium of soft skill development is a board game. This is the underlying of this creation to make a board game that can develop some soft skills value, called Hopememento. Matters formulation of this creation is how to develop ideas and soft skill values into a board game, how the manufacturing process, and how the visual analysis and the values of soft skills development in it. The methods of this creation includes some stages, that is preparation stage includes ideas, contemplation, stimulation, tools and materials, and the creation process includes the step of making the game design, stage of sketching and visual design, prototyping phase, testing phase, and the phase of completion. Mechanism of Hopememento is a combination of strategic ability and luck, also cooperative system, making the values contained in this game can be felt by the player. Hopememento designed to be played by one to five people ranging from the age of 10 years and above. The age was chosen on the basis of characteristics that is imaginative but been able to think logically and systematically. From the results of this creation, the authors suggest the art world to provide a variation in terms of ideas in creating works in the future. For education, especially art education, is expected to provide new ideas and understanding in the creation of art and instructional media as soft skills developer.*

*Keywords: Hopememento, board game, and soft skill.*

## ABSTRAK

### **HIRA KARMACHELA, 2014. HOPEMEMENTO (*Board Game* Sebagai Pengembangan *Soft Skill* untuk Usia 10 Tahun ke Atas)**

**Skripsi:** Program Studi S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Indonesia.

Dewasa ini pengembangan keterampilan halus atau *soft skill* sangat penting dalam dunia pendidikan. Salah satu media yang sesuai untuk setiap tingkat usia dan dapat digunakan sebagai media pengembangan keterampilan halus adalah permainan papan atau *board game*. Hal ini yang mendasari penulis dalam penciptaan ini untuk membuat sebuah permainan papan yang dapat mengembangkan beberapa nilai keterampilan halus yang diberi judul Hopememento. Rumusan masalah dari penciptaan ini adalah bagaimana mengembangkan ide dan nilai-nilai pengembangan keterampilan halus menjadi sebuah permainan papan, bagaimana proses pembuatannya, dan bagaimana analisis visual serta nilai-nilai pengembangan keterampilan halus di dalamnya. Metode penciptaan karya ini meliputi beberapa tahap, yakni tahap persiapan meliputi ide, analisis kebutuhan, stimulasi, alat dan bahan, dan proses penciptaan meliputi tahap pembuatan desain permainan, tahap pembuatan sketsa dan desain grafis, tahap pembuatan prototipe, tahap uji coba, dan tahap penyelesaian. Mekanisme permainan papan Hopememento merupakan gabungan antara kemampuan berstrategi dan keberuntungan serta bersifat kooperatif, membuat nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini lebih dapat dirasakan oleh pemain. Hopememento dirancang untuk dimainkan oleh satu hingga lima orang mulai dari usia 10 tahun ke atas. Usia tersebut dipilih atas dasar karakteristiknya yang imajinatif namun sudah mampu untuk berpikir logis dan sistematis. Dari hasil penciptaan ini, penulis menyarankan bagi dunia seni rupa untuk memberikan suatu variasi dalam hal ide atau gagasan dalam menciptakan karya seni rupa di masa depan. Bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan seni rupa diharapkan memberi gagasan dan pemahaman baru dalam penciptaan karya dan media pembelajaran sebagai pengembang keterampilan halus.

**Kata kunci:** Hopememento, permainan papan (*board game*), dan keterampilan halus (*soft skill*).