

ABSTRACT

PERANCANGAN MEDIA BOARD GAME UNTUK MEMPERKENALKAN PENTINGNYA LINGKUNGAN HIDUP KEPADA ANAK-ANAK

Benny Alexandra, 2013. *Supervisor* : Dra. Christine Claudia Lukman, M.Ds.
Supervisor : Hendra Setiawan, BFA, MA

Environmental issue still becomes a hot topic not only in Indonesia but also in the whole world. The participations of children are needed to solve this global problem. Children need to be educated to care about their environment early on. However, nowadays, their studies about environmental at school are only a formality. They do not really understand or even care about the environment. As time goes by, a lot of educational media for children are designed to motivate the children to be more interested in learning. One of those educational media is board game. The purpose expected of board game as a media is after playing the game children can be a better generation in keeping the environment around them so that environmental damage can be reduced or at least will not get worse.

After deeply researching the background of the problem, data collection was attained by observation to several primary schools in Bandung area, interviews to various sources, the distribution of questionnaires to 100 respondents and review of relevant literatures. The target of the board game design are the 6-8 years children (boys and girls), especially those living in urban area. After data was collected, the communication strategy, creative strategy, and media strategy in achieving the final goal of the game board are determined.

The final result is a board game for children that offers knowledge about the environmental importances, the environmental damages and hazards to overcome.

As an advice, people should continue looking for new methods that would direct the children to become more concerned about the environment and enable them to express their concern into practice in daily life.

Keywords : board game, children, environment, environmental damages

ABSTRAK

PERANCANGAN MEDIA BOARD GAME UNTUK MEMPERKENALKAN PENTINGNYA LINGKUNGAN HIDUP KEPADA ANAK-ANAK

Benny Alexandra, 2013. Pembimbing : Dra. Christine Claudia Lukman, M.Ds.
Pembimbing : Hendra Setiawan, BFA, MA

Masalah lingkungan masih menjadi topik yang hangat tidak hanya di Indonesia tetapi juga di seluruh dunia. Partisipasi dari anak-anak diperlukan untuk memecahkan masalah global ini. Anak-anak perlu dididik untuk peduli terhadap lingkungan mereka sejak dini. Namun, saat ini, pembelajaran mereka tentang lingkungan di sekolah hanya sebatas formalitas. Mereka tidak benar-benar memahami atau bahkan peduli terhadap lingkungan. Seiring dengan berjalannya waktu, banyak media pendidikan bagi anak-anak yang dirancang untuk memotivasi anak-anak agar lebih tertarik dalam belajar. Salah satu media pendidikan tersebut adalah papan permainan. Tujuan yang diharapkan dari *board game* adalah sebagai media bermain bagi anak-anak untuk bisa menjadi generasi yang lebih baik dalam menjaga lingkungan di sekitar mereka sehingga kerusakan lingkungan dapat dikurangi atau setidaknya tidak akan bertambah buruk.

Setelah mendalami dan meneliti latar belakang permasalahan, pengumpulan data diperoleh melalui observasi ke beberapa sekolah dasar di wilayah Bandung, wawancara berbagai sumber, penyebaran kuesioner kepada 100 responden dan peninjauan literatur yang relevan. Target dari desain *board game* ini adalah anak usia 6-8 tahun (laki-laki dan perempuan), terutama mereka yang tinggal di daerah perkotaan. Setelah data dikumpulkan, strategi komunikasi, strategi kreatif, dan strategi media dalam mencapai tujuan akhir dari *board game* ditentukan.

Hasil akhirnya adalah *board game* untuk anak-anak yang menawarkan pengetahuan tentang pentingnya kepedulian terhadap lingkungan, bahaya kerusakan lingkungan dan cara mengatasi masalah tersebut.

Sebagai saran, masyarakat harus terus mencari metode baru yang akan mengarahkan anak-anak untuk menjadi lebih peduli terhadap lingkungan dan memungkinkan mereka untuk mengekspresikan keprihatinan mereka dalam praktek dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: *board game*, anak-anak, lingkungan, kerusakan lingkungan

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
Daftar Tabel	vi
Daftar Gambar	vii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.2.3 Ruang Lingkup Kajian	4
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Sumber dan Pengumpulan Data	5
1.5 Skema Perancangan	6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 <i>Board Game</i>	8
2.2 Jenis <i>Board Game</i>	8
2.3 Keunggulan <i>Board Game</i>	10
2.4 <i>Game Design</i>	11
2.4.1 Proses Pembuatan <i>Game</i>	11
2.4.2 Tiga Aspek <i>Game</i>	13
2.4.3 Klasifikasi <i>Game</i> Berdasarkan Pemain	14
2.4.4 Urutan (<i>Sequencing</i>) Dalam <i>Game</i>	15
2.4.5 Komponen <i>Board Game</i>	16
2.5 <i>Game</i>	18
2.6 Teori Perkembangan Psikologi Anak	19
2.7 Teori Mengenai Warna Terhadap Perilaku Anak	20
2.8 Teori Tipografi	21

2.9 Teori Ilustrasi	22
2.10 Teori Visual dalam Pembelajaran	22
2.11 Promosi	23

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1 Data dan Fakta Kerusakan Lingkungan Indonesia.....	24
3.1.1 Lembaga Terkait, Kliping dan Artikel	24
3.1.1.1 Lembaga Terkait	24
3.1.1.2 Visi, Misi dan Sasaran Dinas Pendidikan Kota Bandung	24
3.1.2 Tinjauan Terhadap Proyek atau Persoalan Sejenis	26
3.1.2.1 Zooloretto.....	26
3.1.2.2 <i>Wild World Lotto</i>	26
3.2 Data Permasalahan	27
3.2.1 Koran.....	27
3.2.2 Buku	28
3.2.3 Hasil Kuesioner	29
3.2.4 Hasil wawancara	34
3.3 Analisis Terhadap Permasalahan	36
3.3.1 Berdasarkan Data dan Fakta.....	36
3.4 Analisis SWOT	37
3.4.1 <i>STRENGTHS</i>	37
3.4.2 <i>WEAKNESS</i>	37
3.4.3 <i>OPPORTUNITIES</i>	38
3.4.4 <i>THREATS</i>	38
3.5 Segmentasi, <i>Targeting</i> , <i>Positioning</i>	38
3.5.1 SEGMENTASI	38
3.5.2 <i>TARGETING</i>	39
3.5.3 <i>POSITIONING</i>	39

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1 Konsep Komunikasi	40
4.2 Konsep Kreatif	40

4.3 Konsep Media	41
4.4 Konsep <i>Board game</i>	41
4.5 Konsep Logo <i>Board game</i>	42
4.6 Konsep Tipografi	43
4.7 Konsep Visual	45
4.8 Hasil Karya.....	46
4.8.1 Kemasan.....	46
4.8.2 Papan Permainan.....	47
4.8.3 Kartu.....	48
4.8.3.1 Kartu Pendukung.....	49
4.8.3.2 KartuTindakan.....	51
4.8.3.3 Kartu Misi	52
4.8.4 Pion	53
4.8.5 Dadu	54
4.8.6 Token Teman	54
4.8.7 Buku Panduan Bermain.....	55
4.8.8 Flyer	59
4.8.9 Poster.....	60
4.8.10 X-banner.....	61
4.8.11 Pembatas Buku.....	62
4.8.12 Pin Adipura Ranger.....	64
4.8.13 Kaos.....	65
4.8.14 Biji Tanaman.....	66
4.8.15 Kalender	67
4.8.16 Video Cuplikan <i>Boardgame</i>	68
4.9 Budgeting	69
4.9.1 Perhitungan Biaya <i>Boardgame</i>	69
4.9.2 Perhitungan Biaya Promosi.....	70
4.9.3 Perhitungan Biaya <i>Gimmick</i>	70
4.9.4 Biaya 1000 <i>Boardgame</i>	70
4.9.5 Total Biaya per <i>Boardgame</i>	70

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan71

5.2 Saran71

DAFTAR PUSTAKA72

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Budgeting Biaya <i>Boardgame</i>	69
Tabel 4.2 Budgeting Biaya Promosi	70
Tabel 4.3 Budgeting Biaya <i>Gimmick</i>	70
Tabel 4.4 Biaya 1000 <i>Boardgame</i>	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Air Terjun.....	12
Gambar 2.2 Diagram Bagan Iteratif.....	12
Gambar 2.3 Diagram Bagan Iterasi.....	13
Gambar 3.1 Logo Dinas Pendidikan Bandung.....	24
Gambar 3.2 Zooloretto <i>Board Game</i>	26
Gambar 3.3 <i>Wild World Lotto Board Game</i>	26
Gambar 4.1 Logo <i>Boardgame</i> Adipura Ranger	42
Gambar 4.2 Bemio	43
Gambar 4.3 KG Shadow of the day	44
Gambar 4.4 Dosis.....	44
Gambar 4.5 Contoh Visual.....	45
Gambar 4.6 Kemasan <i>Boardgame</i> Adipura Ranger.....	46
Gambar 4.7 <i>Sticker boardgame</i> pemberian.....	47
Gambar 4.8 Papan Permainan	48
Gambar 4.9 Kartu Pendukung.....	49
Gambar 4.10 Kartu Tindakan.....	51
Gambar 4.11 Kartu Misi	52
Gambar 4.12 Pion.....	53
Gambar 4.13 Dadu	54
Gambar 4.14 Token Teman.....	54
Gambar 4.15 Buku Panduan Bermain.....	55
Gambar 4.16 <i>Flyer</i>	59
Gambar 4.17 Poster	60
Gambar 4.18 <i>X-Banner</i>	61
Gambar 4.19 Pembatas Buku	62
Gambar 4.20 Pin Adipura Ranger	64
Gambar 4.21 Kaos.....	65
Gambar 4.22 Biji Tanaman	66
Gambar 4.23 Kalender	67
Gambar 4.24 Video Adipura Ranger	68