

## ABSTRAK

### PERANCANGAN BOARD GAME MENINGATKAN PENTINGNYA MEMBUANG SAMPAH PADA TEMPATNYA KEPADA ANAK-ANAK

Oleh  
**Daniel Christian**  
**NRP 1264124**

Masalah lingkungan hidup merupakan masalah yang sering muncul dan dibicarakan, khususnya masalah mengenai kebersihan lingkungan. Masalah kebersihan lingkungan ini disebabkan oleh sampah yang dibuang tidak pada tempatnya, anak-anak usia muda sering tidak menghiraukan masalah ini karena pola pikir yang masih sederhana. Masa kanak-kanak cenderung suka bermain dan belajar, maka dengan berkembangnya media permainan dalam pendidikan salah satu permainan yang menyenangkan untuk anak-anak adalah *board game*. Dengan permainan *board game* ini diharapkan dapat mengingatkan anak-anak untuk selalu ingat membuang sampah pada tempatnya.

Perancangan media *board game* ini bertujuan untuk mengingatkan anak untuk membuang sampah pada tempatnya. Manfaat lain perancangan ini mengenalkan berbagai macam sampah sesuai dengan karakteristiknya masing-masing serta anak-anak dapat mengetahui beberapa sampah yang bisa dibuat menjadi barang baru yang dapat digunakan.

Hasil akhir dari *board game* ini anak-anak dapat menambah wawasan dan ingat untuk membuang sampah pada tempatnya, secara tidak langsung anak-anak juga tergerak untuk menjaga kebersihan lingkungan.

Kata kunci: anak-anak, Bandung, *board game*, lingkungan, sampah

## **ABSTRACT**

### **BOARD GAME DESIGN REMINDING THE IMPORTANCE REMOVING WASTE IN PLACE FOR CHILDREN**

Oleh  
**Daniel Christian**  
**NRP 1264124**

Living environment problems is a very common subject to talk about, especially public cleanliness. Cleanliness problems are caused by littering. Young people often do not care about this because of their simple mindset. In their childhood children learn and play. Boardgame is one of the popular media for playing among children. Playing boardgames is expected to help children remember to always throw away their rubbish in the designated receptacle.

The boardgame design is aimed to reminding children to throw away their garbage in the designated receptacles. The other benefit is to introduce various types of garbage based on their characteristics, so that children will be aware that some garbage can actually be reused.

The end product of this boardgame is children will gain more knowledge and always remember to throw away their garbage in the receptacles provided. Indirectly, children will participate in maintaining public cleanliness.

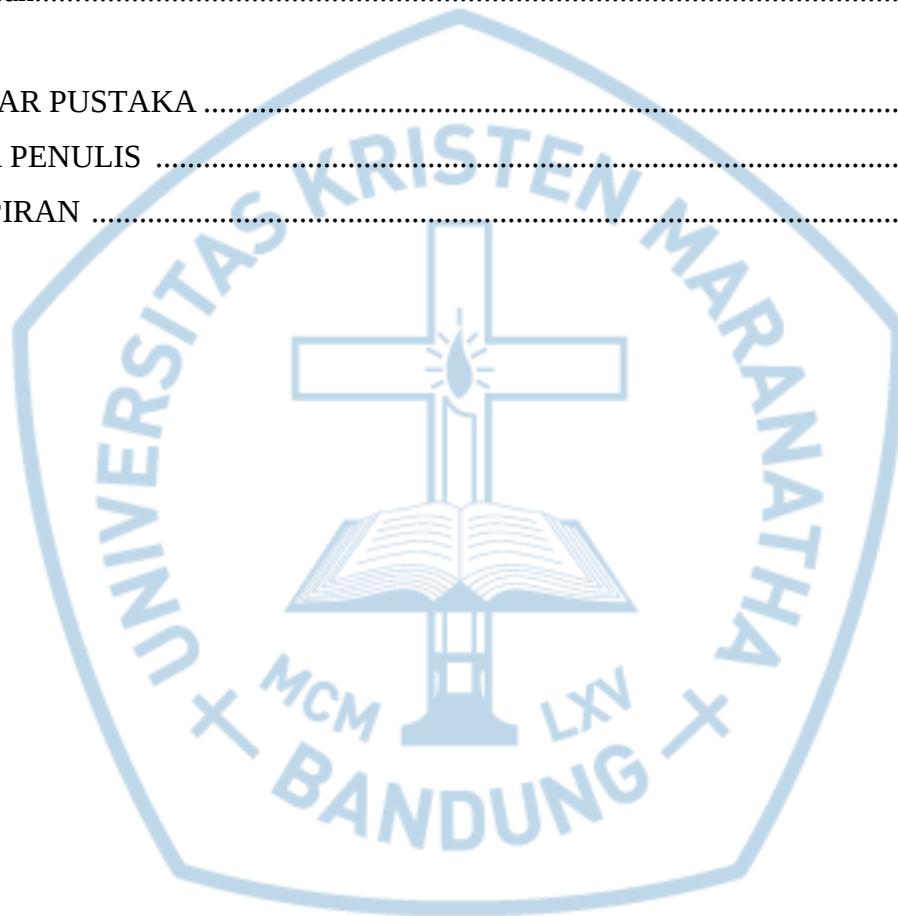
Keywords: children, Bandung boardgame, environment, garbage

## DAFTAR ISI

|                                                 |      |
|-------------------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL.....                              | i    |
| LEMBAR PENGESAHAN .....                         | ii   |
| PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN ..... | iii  |
| PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR.....   | iv   |
| KATA PENGANTAR .....                            | v    |
| ABSTRAK .....                                   | vi   |
| DAFTAR ISI.....                                 | viii |
| DAFTAR GAMBAR .....                             | xi   |
| DAFTAR TABEL .....                              | xii  |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                            | xiii |
| BAB I : PENDAHULUAN.....                        | 1    |
| 1.1 Latar Belakang .....                        | 1    |
| 1.2 1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....     | 2    |
| 1.2.1 Identifikasi Masalah.....                 | 2    |
| 1.2.2 Rumusan Masalah.....                      | 3    |
| 1.2.3 Ruang Lingkup.....                        | 3    |
| 1.3 Tujuan Perancangan .....                    | 4    |
| 1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....     | 4    |
| 1.5 Skema Perancangan .....                     | 5    |
| BAB II : LANDASAN TEORI .....                   | 7    |
| 2.1 Perancangan .....                           | 7    |
| 2.2 Sampah.....                                 | 7    |
| 2.2.1 Pengertian Sampah.....                    | 7    |
| 2.2.2 Jenis Sampah.....                         | 8    |
| 2.2.3 Karakteristik Sampah.....                 | 9    |
| 2.2.4 Pengolahan Sampah (3R).....               | 10   |
| 2.3 <i>Board Game</i> .....                     | 11   |

|                                                                     |    |
|---------------------------------------------------------------------|----|
| 2.4 Pengertian Game .....                                           | 12 |
| 2.4.1 Pengertian Game Edukasi .....                                 | 13 |
| 2.4.2 Konsep Dasar Game.....                                        | 14 |
| 2.5 Perkembangan Kognitif .....                                     | 15 |
| 2.6 Sosialisasi Pada Masa Anak-anak.....                            | 16 |
| <br>BAB III DATA DAN ANALISA MASALAH .....                          | 18 |
| 3.1 Data dan Fakta.....                                             | 18 |
| 3.1.1 Lembaga Terkait .....                                         | 18 |
| 3.1.2 Data Tentang Gejala / Fenomena yang Terjadi .....             | 21 |
| 3.1.2.1 Hasil Wawancara.....                                        | 22 |
| 3.1.2.2 Hasil Kuesioner .....                                       | 23 |
| 3.1.3 Tinjauan Terhadap Proyek / Persoalan Sejenis.....             | 30 |
| 3.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta ..... | 32 |
| 3.2.1 SWOT Kampanye .....                                           | 32 |
| 3.2.2 Segmentasi, Targeting, dan Positioning.....                   | 33 |
| <br>BAB IV PEMECAHAN MASALAH.....                                   | 34 |
| 4.1 Konsep Komunikasi .....                                         | 34 |
| 4.2 Konsep Kreatif .....                                            | 34 |
| 4.3 Konsep Media .....                                              | 36 |
| 4.4 Hasil Karya.....                                                | 37 |
| 4.4.1 Logo Board Game.....                                          | 37 |
| 4.4.2 Konsep Visual.....                                            | 40 |
| 4.4.3 Kartu Karakter .....                                          | 41 |
| 4.4.4 Kartu Guru .....                                              | 43 |
| 4.4.5 Kartu Sampah Organik.....                                     | 44 |
| 4.4.6 Kartu Sampah Anorganik.....                                   | 45 |
| 4.4.7 Kartu Merakit Barang .....                                    | 46 |
| 4.4.8 Board Lingkungan .....                                        | 47 |
| 4.4.9 Koin Karakter.....                                            | 48 |
| 4.4.10 Koin Poin .....                                              | 48 |

|                                     |         |
|-------------------------------------|---------|
| 4.4.11 Buku Panduan .....           | 49      |
| 4.4.12 Kemasan.....                 | 51      |
| 4.4.13 Media Promosi .....          | 52      |
| 4.5 Budgeting .....                 | 57      |
| <br>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... | <br>58  |
| 5.1 Kesimpulan .....                | 58      |
| 5.2 Saran.....                      | 58      |
| <br>DAFTAR PUSTAKA .....            | <br>xiv |
| DATA PENULIS .....                  | xv      |
| LAMPIRAN .....                      | xvi     |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                            |    |
|------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 3.1 Logo Manikmaya .....                            | 18 |
| Gambar 3.2 Logo Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat ..... | 20 |
| Gambar 3.3 Kemasan Let's be Green .....                    | 29 |
| Gambar 3.4 Kemasan R-Eco Recycle .....                     | 29 |
| Gambar 3.5 Forbidden Island.....                           | 30 |
| Gambar 4.1 Logo Board Game Junk Raider.....                | 37 |
| Gambar 4.2 Logo Grid, Greyscale dan Black and White .....  | 37 |
| Gambar 4.3 Logo Aturan 1 .....                             | 38 |
| Gambar 4.4 Logo Aturan 2 .....                             | 39 |
| Gambar 4.5 Logo Aturan 3 .....                             | 39 |
| Gambar 4.6 Contoh Visual.....                              | 40 |
| Gambar 4.7 Kartu Karakter.....                             | 41 |
| Gambar 4.8 Kartu Guru.....                                 | 43 |
| Gambar 4.9 Kartu Sampah Organik.....                       | 34 |
| Gambar 4.10 Kartu Sampah Anorganik.....                    | 45 |
| Gambar 4.11 Kartu Merakit Barang.....                      | 46 |
| Gambar 4.12 Board Lokasi .....                             | 47 |
| Gambar 4.13 Koin Karakter.....                             | 48 |
| Gambar 4.14 Koin Poin .....                                | 48 |
| Gambar 4.15 Buku Panduan .....                             | 49 |
| Gambar 4.16 Kemasan Board Game Junk Raider .....           | 51 |
| Gambar 4.17 Poster Launching Junk Raider .....             | 52 |
| Gambar 4.18 Poster Promosi Junk Raider .....               | 53 |
| Gambar 4.19 X-Banner Junk Raider.....                      | 54 |
| Gambar 4.20 Pin Junk Raider .....                          | 55 |
| Gambar 4.21 Gantungan Kunci Junk Raider .....              | 56 |

## DAFTAR TABEL

|                                         |    |
|-----------------------------------------|----|
| Tabel 4.1 Budgeting Board Game.....     | 54 |
| Tabel 4.2 Biaya Promosi Board Game..... | 54 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|                      |    |
|----------------------|----|
| LAMPIRAN SKETSA..... | 59 |
|----------------------|----|

