

ABSTRAK

PERANCANGAN *BOARD GAME GO GO SURVIVE* SEBAGAI MEDIA MITIGASI BENCANA ALAM UNTUK ANAK-ANAK

Oleh

Peter Candra
NRP 1364040

Letak Indonesia yang diapit oleh 2 benua dan 2 samudra, dan terletak pada 3 pertemuan lempeng tektonik membuat Indonesia rawan akan bencana alam, dan juga dilalui oleh rantai gunung atau *ring of fire* membuat Indonesia memiliki banyak gunung yang berstatus aktif. Rata-rata 514 jiwa meninggal dunia akibat bencana alam setiap tahunnya, namun ternyata masih banyak orang yang tidak tahu cara-cara untuk menyelamatkan diri dari bencana alam khususnya anak-anak.

Tujuan perancangan ini adalah untuk memberikan pengetahuan kepada masyarakat tentang cara-cara untuk menyelamatkan diri dari bencana alam khususnya untuk anak-anak agar anak-anak dapat siap jika terjadi bencana alam dan dapat menerapkannya di kehidupannya sehari-hari sehingga menjadi karakter yang sadar akan bencana alam.

Metode yang digunakan adalah dengan membuat board game yang inovatif serta permainan yang mudah di mengerti serta menggunakan ilustrasi yang menarik sebagai media utama. Serta media pendukung berupa X-Banner, promosi media sosial *Facebook* dan *Instagram*, dan poster. Melalui perancangan *board game* edukatif ini anak-anak dapat bermain sambil belajar mengenai apa yang dapat mereka lakukan ketika terjadi bencana alam.

Kata Kunci: anak-anak, bencana alam, *board game*, Indonesia, mitigasi bencana.

ABSTRACT

BOARD GAME DESIGN GO GO SURVIVE AS MEDIA FOR NATURAL DISASTER MITIGATION FOR CHILDREN

Submitted by
Peter Candra
NRP 1364040

The location of Indonesia is flanked by two major and located on 3 large tectonic plates, not only that Indonesia is also passed by ring of fire makes Indonesia has many active mountains, an average of 514 people died from natural disaster every year, but it turns out there are still many people who didn't know how to save themselves from natural disasters, especially children.

Therefore the purpose of this scheme is to provide knowledge to the community about ways to save themselves from natural disasters, especially for children so that they can prepare themselves in case of natural disasters and can apply them in their daily lives so that they developed the character that aware of natural disasters.

Therefore the purpose of this design is to provide knowledge to the public about ways to save themselves especially for children so that they can be ready in case of natural disasters and can apply them in everyday life, aware of natural disaster.

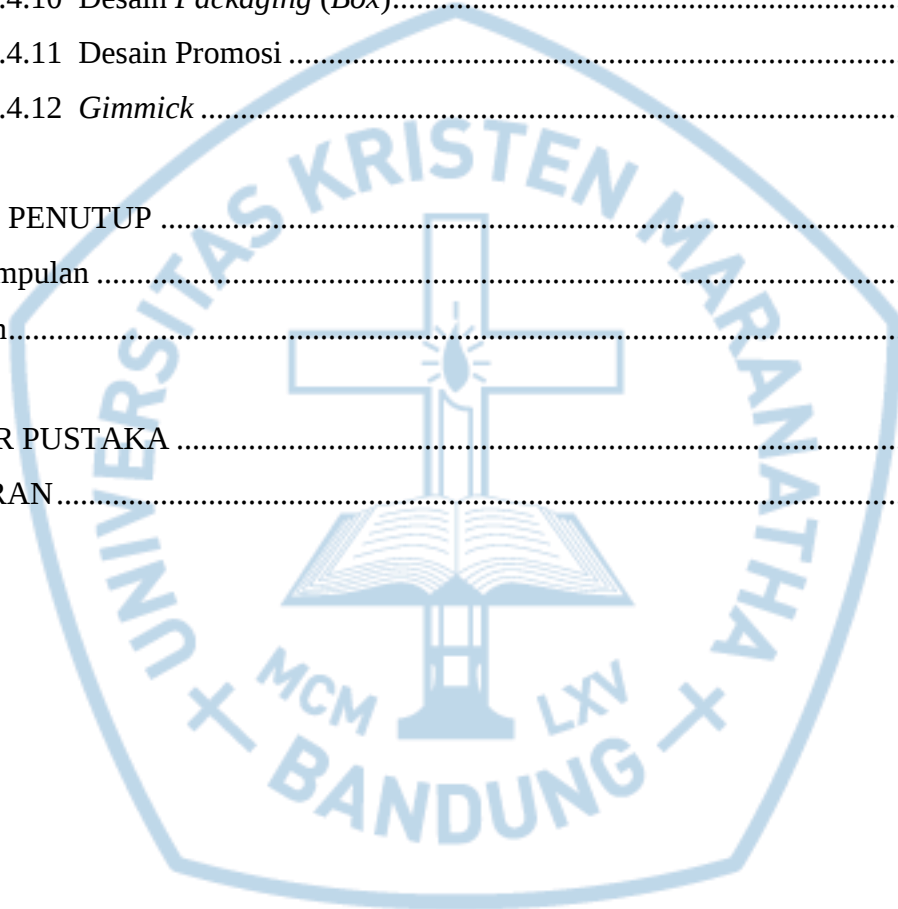
Keywords: board game, children, disaster mitigation, Indonesia, natural disasters.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUDL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA PRIBADI.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK BAHASA INDONESIA.....	vi
ABSTRAK BAHASA INGGRIS	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
 BAB I : PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan Perancangan.....	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	3
1.5 Skema Perancangan	3
 BAB II : LANDASAN TEORI.....	 5
2.1 Pengertian Game Edukasi	5
2.2 Pengertian <i>Board Game</i>	5
2.3 Jenis Jenis <i>Board Game</i>	6
2.4 Sistem <i>TPOLOGY Board Games</i>	7
2.5 Pengertian Bencana Alam.....	9
2.6 Jenis Bencana Alam	9
2.7 Budaya Mitigasi Bencana Alam.....	9

2.8 Tindakan Penyelamatan Bencana Alam.....	10
2.9 Kategori usia	12
2.10 Karakteristik Akan Usia Sekolah Dasar.....	12
 BAB III : DATA DAN ANALISA MASALAH	15
3.1 Data dan Dakta.....	15
3.1.1 Lembaga Terkait	15
3.1.2 Data Tentang Gejala / Fenomena yang Terjadi.....	17
3.1.3 Tinjauan Terhadap Proyek atau Persoalan Sejenis	26
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	29
3.2.1 Analisis SWOT <i>Board Game</i>	29
3.2.2 Analisis SWOT <i>Board Game</i> Bencana Alam	29
3.2.3 Segmentasi, <i>Targeting</i> , <i>Positioning</i>	30
 BAB IV : PEMECAHAN MASALAH	32
4.1 Konsep Komunikasi	32
4.2 Konsep Kreatif	33
4.2.1 Gaya Ilustrasi	33
4.2.2 Warna.....	33
4.2.3 Tipografi.....	34
4.2.4 Permainan / <i>Gameplay</i>	34
4.3 Konsep Media	35
4.3.1 Media Utama.....	35
4.3.2 Media Pendukung	35
4.3.3 <i>Budgeting</i>	37
4.4 Hasil Karya.....	38
4.4.1 Logo	38
4.4.2 Konsep <i>Board Game Go Go Survive</i>	39
4.4.3 Desain Karakter.....	40

4.4.4	Desain Kartu.....	40
4.4.5	Desain <i>Board</i>	41
4.4.6	Desain Pion Karakter	42
4.4.7	Desain Buku Panduan Bermain	43
4.4.8	Desain Buku Panduan Keselamatan.....	43
4.4.9	Desain Koin Aksi	44
4.4.10	Desain <i>Packaging (Box)</i>	44
4.4.11	Desain Promosi	45
4.4.12	<i>Gimmick</i>	50
BAB V : PENUTUP		52
5.1	Kesimpulan	52
5.2	Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA		54
LAMPIRAN.....		55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Logo BNPB	15
Gambar 3.2	Logo Manikmaya Games	16
Gambar 3.3	Logo Gramedia Kids	17
Gambar 3.4	Box Monopoly junior	26
Gambar 3.5	Setup Board Monopoly Junior	26
Gambar 3.6	Box Opreation	28
Gambar 4.1	Paket Warna Karakter	32
Gambar 4.2	Logo Board Game Go Go Survive	37
Gambar 4.3	Desain Karakter	39
Gambar 4.4	Desain Keadaan Sekitar	39
Gambar 4.5	Desain Kartu Bencana Alam	40
Gambar 4.6	Desain Board Utama	40
Gambar 4.7	Desain Board Tempat	41
Gambar 4.8	Desain Pion	41
Gambar 4.9	Desain Buku Panduan Bermain	42
Gambar 4.10	Desain Buku Panduan Keselamatan	43
Gambar 4.11	Desain Koin Aksi	43
Gambar 4.12	Desain Packaging	44
Gambar 4.13	Desain Poster Promosi	44
Gambar 4.14	Desain Poster Launching	45
Gambar 4.15	Desain X-Banner launcing	45
Gambar 4.16	Desain X-Banner promosi	46
Gambar 4.17	Desain Instagram	47
Gambar 4.18	Desain Facebook	48
Gambar 4.19	Desain Kaos	49
Gambar 4.20	Desain Notebook	49

Gambar 4.21	Desain Stiker	50
Gambar 4.22	Desain Tempat Pensil.....	50



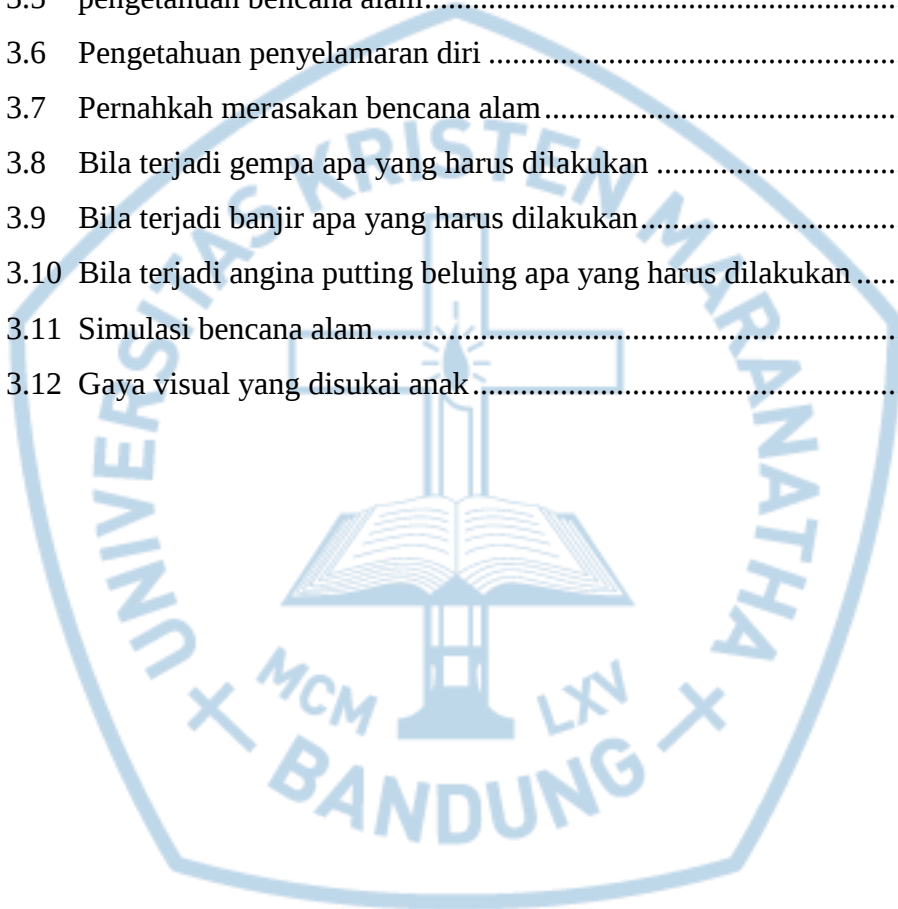
DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Tabel Timeline Promosi Board Game	35
Tabel 4.2	Budgeting Board Game.....	36
Tabel 4.3	Tabel Budgeting media Promosi.....	36
Tabel 4.4	Tabel Budgeting Gimmick.....	37
Tabel 4.5	Tabel Total Budget.....	37



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1	Tingkat Pendidikan	19
Diagram 3.2	Usia anak sekolah dasar	19
Diagram 3.3	Seberapa sering anak Sekolah Dasar bermain game digital	20
Diagram 3.4	Pernahkah anak Sekolah Dasar bermain board game	20
Diagram 3.5	pengetahuan bencana alam.....	21
Diagram 3.6	Pengetahuan penyelamatan diri	21
Diagram 3.7	Pernahkah merasakan bencana alam.....	22
Diagram 3.8	Bila terjadi gempa apa yang harus dilakukan	22
Diagram 3.9	Bila terjadi banjir apa yang harus dilakukan.....	23
Diagram 3.10	Bila terjadi angin puting beliung apa yang harus dilakukan	23
Diagram 3.11	Simulasi bencana alam.....	24
Diagram 3.12	Gaya visual yang disukai anak	24



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : Wawancara dengan Caroline Anastasia psikolog anak.....	17
LAMPIRAN B : Hasil Kuisioner	18

