

ABSTRAK

PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN POLA HIDUP BERSIH UNTUK ANAK SEKOLAH DASAE

Oleh
Kezia Yulanda Dewi
NRP 1464037

Kebersihan merupakan sebuah kebutuhan dasar dan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap orang, yang harus disadarkan, dijaga, dan dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Kebersihan yang mencakup kebersihan diri sendiri dan lingkungan memberikan banyak manfaat yang jika dijaga dengan baik akan menghindarkan dari rasa tidak nyaman, terhambatnya aktivitas, dan menghindarkan dari segala jenis penyakit. Namun, di samping manfaatnya yang begitu berlimpah masih banyak masyarakat, terutama anak-anak yang masih mengabaikan dan jarang menerapkan pola hidup bersih dalam kehidupannya sehari-hari.

Maka dari itu, tujuan penulis adalah membuat media interaktif untuk anak-anak yaitu berupa *board game* bertemakan pola hidup bersih yang mempunyai unsur edukasi di dalamnya. Diharapkan dengan dibuatnya media edukasi seperti ini dapat membuat anak-anak lebih sering menerapkan pola hidup bersih dalam kehidupan sehari-hari.

Media yang digunakan adalah *board game* pembelajaran tentang pola hidup bersih. *Board game* menggunakan papan, kartu, dan pion dengan ilustrasi yang menarik sebagai media bermainnya. Sistem permainan yang dipilih adalah menggunakan mekanik mengalahkan musuh dengan menggunakan poin yang didapatkan dari menjawab pertanyaan yang ada di dalam kartu. Diharapkan dengan media ini, membuat proses edukasi kepada anak menjadi lebih menyenangkan.

Kata kunci : *board game*, *competitive playing*, media permainan, media alternatif pembelajaran, pola hidup bersih

ABSTRACT

BOARDGAME DESIGN TO EDUCATE PRIMARY SCHOOL CHILDREN ABOUT CLEAN LIFESTYLE

Submitted by
Kezia Yulanda Dewi
NRP 1464037

Cleanliness is one of the basic necessity and a very important thing for everyone, which must be maintained within everyday life. Cleanliness includes personal and environmental hygiene which provides many benefits if well maintained, these include avoiding discomfort, stunted activity, and deprive many diseases. However, in addition to its abundant benefits, there are still many people, especially children who still ignore and rarely apply a clean lifestyle in their daily life.

Therefore, the author's goal is to create an interactive and educative boardgame for children with clean lifestyle as its theme. With this educational media, children are expected to apply a clean lifestyle and experience its benefits within their life.

The method used is to design a cleanliness-themed boardgame includes boards, cards, and pawns with full-colour illustrations as its components. The interactive and competitive gameplay system allows players to compete against each other by collecting points obtained from answering questions. This could make the education process seems more interesting and fun.

Keywords: boardgame, clean lifestyle, cleanliness, daily life, education, interactive

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	3
1.5 Skema Perancangan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Teori Pola Hidup Bersih & Dampaknya.....	6
2.2 Teori Permainan.....	9
2.3 Teori <i>Board Game</i>	9
2.3.1 Manfaat <i>Board Game</i> Sebagai Sarana Edukasi	11
2.3.2 Metode Perancangan Permainan.....	12
2.3.3 Elemen-Elemen dalam Permainan.....	13
2.4 Teori Ilustrasi	16
2.5 Teori Komunikasi.....	17
2.6 Teori Psikologi Pendidikan & Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar.....	18
2.6.1 Teori Perubahan Sikap.....	20

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	21
3.1 Data dan Fakta.....	21
3.1.2 Data tentang Gejala atau Fenomena yang Terjadi	24
3.1.2 Tinjauan Karya Sejenis	40
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	43
3.2.2 Analisis SWOT <i>Board Game</i>	43
3.2.2 Analisis STP <i>Board Game</i>	44
BAB IV PEMECAHAN MASALAH.....	46
4.1 Konsep Komunikasi.....	46
4.2 Konsep Kreatif.....	47
4.3 Konsep Media.....	50
4.4 Hasil Karya.....	50
4.5 <i>Budgeting</i>	79
BAB V PENUTUP.....	80
5.1 Simpulan.....	80
5.2 Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema Perancangan	5
Gambar 2.1	Metode Air Terjun.....	12
Gambar 2.2	Metode Iteratif.....	13
Gambar 2.3	Contoh Ilustrasi Anak	17
Gambar 3.1	Logo Manikmaya	21
Gambar 3.2	Logo Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.....	22
Gambar 3.3	Logo Dinas Pendidikan Kota Bandung.....	23
Gambar 3.4	Logo Gramedia.....	24

Gambar 3.5	Diagram Kuesioner mengenai Usia Responden.....	28
Gambar 3.6	Diagram Kuesioner mengenai Pengeluaran Responden	29
Gambar 3.7	Diagram Kuesioner mengenai Media Sosial Responden.....	29
Gambar 3.8	Diagram Kuesioner Jenis Media Cetak.....	30
Gambar 3.9	Diagram Kuesioner Tempat Media Cetak.....	31
Gambar 3.10	Diagram Kuesioner Pengetahuan Pola Hidup Bersih	31
Gambar 3.11	Diagram Pengetahuan Dampak Pola Hidup Tidak Bersih.....	32
Gambar 3.12	Diagram Pengaruh Perkembangan dan Kesehatan Anak.....	33
Gambar 3.13	Diagram Manfaat Bermain pada Anak	33
Gambar 3.14	Diagram Kuesioner Waktu Bermain Anak	34
Gambar 3.15	Diagram Kuesioner Pengeluaran untuk Mainan Anak.....	35
Gambar 3.16	Diagram Kuesioner Jenis Permainan Sering Dibeli Untuk Anak .	35
Gambar 3.17	Diagram Ketertarikan Media <i>Board Game</i>	36
Gambar 3.18	Diagram Kuesioner Ketertarikan terhadap Permainan Edukasi	37
Gambar 3.19	Hasil Pembagian Kuesioner pada Anak Usia Sekolah Dasar ..	38
Gambar 3.20	<i>Lunch Box Kids</i>	39
Gambar 3.21	<i>Lunch Box Kids</i>	40
Gambar 3.22	<i>Super Tooth Board Game</i>	42
Gambar 4.1	Warna Logo.....	48
Gambar 4.2	Warna Media.....	48
Gambar 4.3	Logo <i>Board Game Go Hygiene!</i>	52
Gambar 4.4	Desain Karakter.....	54
Gambar 4.5	Desain Kartu Jawaban.....	56
Gambar 4.6	Desain Kartu Pertanyaan.....	57
Gambar 4.7	Desain <i>Board</i> Utama	64
Gambar 4.8	Desain Penanda Hari dan Jam.....	64
Gambar 4.9	Desain <i>Board</i> Kartu Pertanyaan.....	65
Gambar 4.10	Desain Papan Skor	66
Gambar 4.11	Desain Pion	67
Gambar 4.12	Desain Buku Panduan Bermain	68
Gambar 4.13	Desain <i>Packaging (Box)</i>	71
Gambar 4.14	Desain Poster <i>Launching</i>	72

Gambar 4.15	Desain <i>X-Banner Launching</i>	73
Gambar 4.16	Desain <i>Flyer</i>	73
Gambar 4.17	Desain <i>Instagram</i>	74
Gambar 4.18	Desain <i>Facebook</i>	75
Gambar 4.19	Desain <i>Pin</i>	75
Gambar 4.20	Desain <i>Gantungan Kunci</i>	76
Gambar 4.21	Desain <i>T-Shirt</i>	76
Gambar 4.22	Desain <i>Sticker</i>	77
Gambar 4.23	Desain <i>Handuk</i>	77
Gambar 4.24	Desain <i>Kemasan Sabun Mandi</i>	78

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	<i>Budget Board Game Go Hygiene</i>	79
Tabel 4.1	<i>Budget Media Promosi</i>	79
Tabel 4.1	<i>Budget Gimmick</i>	80

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	Lembar Asistensi Sketsa	84
------------	-------------------------------	----