

ABSTRAK

PERANCANGAN *BOARD GAME* PENCEGAHAN *BULLYING* PADA ANAK-ANAK USIA 8 HINGGA 12 TAHUN

Oleh

Rachel Christina Hermanto

NRP 1364025

Bullying merupakan sebuah permasalahan yang banyak terjadi pada sekolah-sekolah di seluruh dunia. Permasalahan yang menyangkut *bullying* sudah ada sejak lama hingga hari ini dan setiap tahunnya kasus tersebut bertambah banyak. Di Indonesia sendiri, fenomena *bullying* makin marak terjadi di berbagai daerah, tidak hanya terjadi di daerah perkotaan besar saja. Pembelajaran tentang *bullying* sendiri sudah banyak, namun media yang digunakan tidak variatif dan inovatif sehingga menjadi tidak efektif.

Tujuan diadakannya desain tersebut adalah untuk membuat media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi anak-anak umur 8 hingga 12 tahun yang berisi informasi mengenai pencegahan terhadap *bullying*. Dengan adanya tujuan tersebut diharapkan anak-anak dapat secara mandiri mencegah dan menghadapi *bullying* itu sendiri. *Board game* menjadi media yang digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Dengan menggunakan sistem diskusi dan dimainkan bersama guru, anak-anak dapat mempelajari banyak hal yang bersangkutan dengan *bullying* itu sendiri, tidak hanya dalam bentuk teori saja

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah melalui studi pustaka, wawancara dengan psikolog anak dan guru Budi Pekerti, dan kuesioner pada anak-anak kelas 3-4 SD.

Kata Kunci: *bullying*, diskusi, media alternatif pembelajaran, *board game*.

ABSTRACT

BOARD GAME DESIGN OF BULLYING PREVENTION FOR CHILDREN AGED 8 TO 12 YEARS

Submitted by
Rachel Christina Hermanto
NRP 1364025

Bullying is a problem that often occurs in schools throughout the world. Bullying has been occurred since long time ago until today and its cases are increasing every year. In Indonesia, the case of bullying is happening in almost every region, not only in big city. There are many educations about bullying itself, however the media that used are not varied and innovative and so it becomes ineffective.

The purpose of the design is to create innovative and fun learning media for children aged 8 to 12 years that contained information about prevention of bullying. With this goal, it is expected that children can independently prevent and deal with bullying itself. Board games used as an innovative and fun learning media. By using a system of discussion and played together with their teacher, children can learn many things related to bullying itself, not just in the form of theory.

The method used to collect data are through literature studies, interviews with child psychologists and character-building teachers, and questionnaires on grade 3-4 elementary school children.

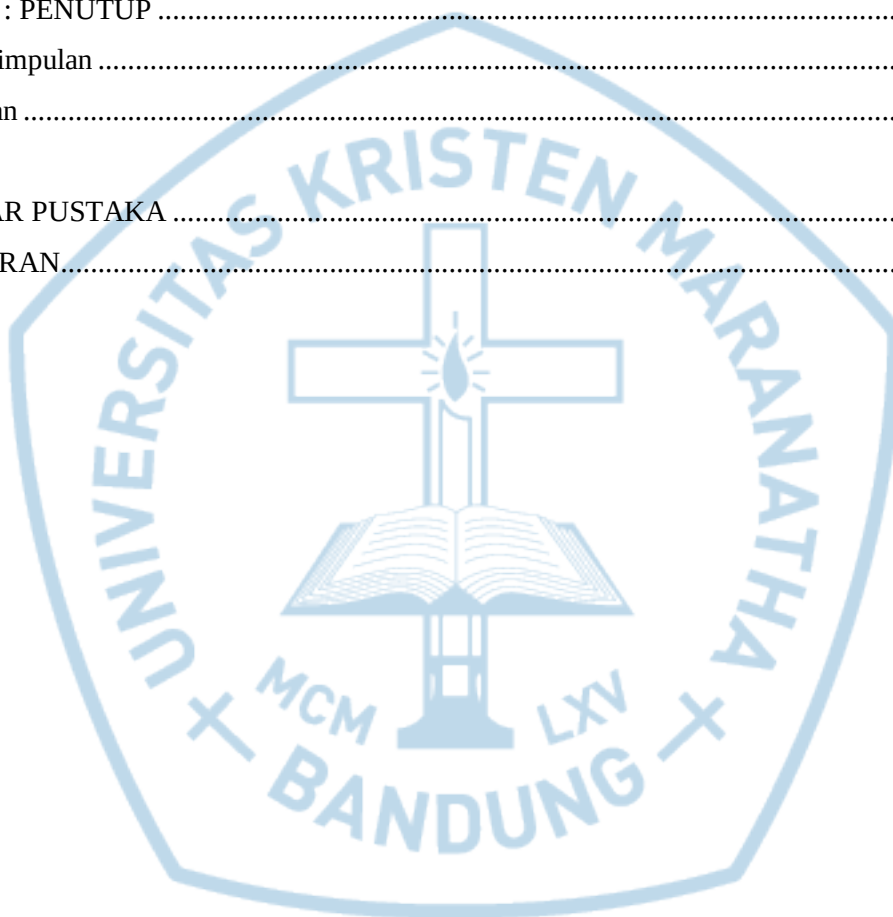
Key words: bullying, discussion, alternative learning media, board game.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
 BAB I : PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	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 <i>Game</i>	6
2.1.1 <i>Board Game</i>	7
2.1.2 Jenis-Jenis <i>Board Game</i>	7
2.1.3 Manfaat <i>Board Game</i>	8
2.1.4 Mekanika <i>Board Game</i>	10
2.1 Ilustrasi	17
2.2.1 Tujuan Ilustrasi	18
2.2.2 Jenis-Jenis Ilustrasi	18
2.2.3 Fungsi Ilustrasi.....	19
2.3 <i>Bullying</i>	20
2.3.1 Unsur-Unsur <i>Bullying</i>	21
2.3.2 Jenis dan Bentuk <i>Bullying</i>	22
2.3.3 Faktor Penyebab <i>Bullying</i>	23

2.3.4 Peran dan Skenario <i>Bullying</i>	24
2.4 Perkembangan Sosial Anak.....	25
2.4.1 Perkembangan.....	25
2.4.2 Perkembangan Sosial Anak.....	26
2.4.3 Karakteristik Perkembangan Sosial Anak-Anak Sekolah Dasar.....	26
 BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH	28
3.1 Data dan Fakta	28
3.1.1 Perusahaan/Lembaga Terkait	28
3.1.2 Fenomena <i>Bullying</i> di Indonesia	30
3.1.3 Tinjauan Terhadap Proyek/Persoalan Sejenis.....	45
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	50
3.2.1 Analisis STP	50
3.2.2 Analisis SWOT.....	51
 BAB IV : PEMECAHAN MASALAH.....	53
4.1 Konsep Komunikasi	53
4.2 Konsep Kreatif	54
4.2.1 Visual.....	54
4.2.2 Warna.....	55
4.2.3 Tipografi	55
4.2.4 Permainan/ <i>Gameplay</i>	56
4.3 Konsep Media	56
4.3.1 Media Utama.....	57
4.3.2 Media Promosi.....	57
4.4 Hasil Karya	58
4.4.1 Logo.....	58
4.4.2 Konsep <i>Board Game</i> Si Kecil Tangguh	59
4.4.3 Desain <i>Board</i>	59
4.4.4 Desain Karakter	60
4.4.5 Desain Kartu	64
4.4.6 Desain <i>Player Board</i>	70
4.4.7 Desain Token	70
4.4.8 Desain <i>Guidebook</i>	71

4.4.9 Desain Packaging	73
4.4.10 Desain Promosi	74
4.4.11 Gimmick	77
4.5 <i>Budgeting</i>	78
4.5.1 <i>Budgeting Board Game</i>	78
4.5.2 <i>Budgeting Promosi</i>	79
4.5.3 <i>Budgeting Gimmick</i>	80
 BAB V : PENUTUP	 81
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran	82
 DAFTAR PUSTAKA	 83
LAMPIRAN.....	86



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Tabel <i>budgeting board game</i> Si Kecil Tangguh.....	78-79
Tabel 4.2	Tabel <i>budgeting promosi board game</i> Si Kecil Tangguh	79
Tabel 4.3	Tabel <i>budgeting gimmick</i> Si Kecil Tangguh	80



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Bagan skema perancangan	5
Gambar 3.1	Logo KPAI.....	28
Gambar 3.2	Logo Manikmaya Games	29
Gambar 3.3	Diagram hasil kuesioner tentang kelas responden	35
Gambar 3.4	Diagram hasil kuesioner tentang jenis kelamin responden	35
Gambar 3.5	Diagram hasil kuesioner tentang umur responden	36
Gambar 3.6	Diagram hasil kuesioner tentang dibully secara verbal	36
Gambar 3.7	Diagram hasil kuesioner tentang dibully secara fisik.....	37
Gambar 3.8	Diagram hasil kuesioner tentang preferensi responden	37
	untuk melapor sebagai pihak yang melihat <i>bullying</i>	
Gambar 3.9	Diagram hasil kuesioner tentang membully secara verbal.....	38
Gambar 3.10	Diagram hasil kuesioner tentang membully secara fisik	38
Gambar 3.11	Diagram hasil kuesioner tentang pemilihan teman untuk bermain	39
Gambar 3.12	Diagram hasil kuesioner tentang kesadaran responden untuk melapor kepada pihak yang berwajib sebagai pihak yang melihat <i>bullying</i>	39
Gambar 3.13	Diagram hasil kuesioner tentang pengertian kata ' <i>bullying</i> '	40
Gambar 3.14	Diagram hasil kuesioner tentang permainan <i>board game</i>	40
Gambar 3.15	Diagram hasil kuesioner tentang pemilihan teman bermain untuk bermain <i>board game</i>	41
Gambar 3.16	Diagram hasil kuesioner tentang seberapa sering responden bermain <i>board game</i>	41
Gambar 3.17	Diagram hasil kuesioner tentang kegiatan responden yang paling disukai .	42
Gambar 3.18	Diagram hasil kuesioner tentang preferensi <i>style</i> gambar.....	43
Gambar 3.19	Everybody's Different: The Appearance Game	45
Gambar 3.20	Clue/Cluedo	47
Gambar 3.21	Papan Clue/Cluedo.....	48
Gambar 3.22	Papan Monopoly.....	49
Gambar 4.1	Contoh pewarnaan pada logo	55
Gambar 4.2	Tipografi pada <i>board game</i> Si Kecil Tangguh.....	55
Gambar 4.3	Logo <i>board game</i> Si Kecil Tangguh	58
Gambar 4.4	Desain <i>board</i>	59
Gambar 4.5	Desain karakter pemain dan NPC	60

Gambar 4.6	Desain karakter Meng	61
Gambar 4.7	Desain karakter Bunbun	62
Gambar 4.8	Desain karakter Pepe.....	62
Gambar 4.9	Desain karakter Doggo	63
Gambar 4.10	Desain karakter Nana	63
Gambar 4.11	Desain karakter Kroko.....	64
Gambar 4.12	Desain kartu <i>situation card</i>	65
Gambar 4.13	Desain kartu <i>event card</i>	65
Gambar 4.14	Desain kartu <i>character card</i>	66
Gambar 4.15	Ilustrasi kartu <i>situation card</i> 1	67
Gambar 4.16	Ilustrasi kartu <i>situation card</i> 2	68
Gambar 4.17	Ilustrasi kartu <i>situation card</i> 3	68
Gambar 4.18	Ilustrasi kartu <i>event card</i>	69
Gambar 4.19	Ilustrasi kartu <i>character card</i>	69
Gambar 4.20	Desain <i>player board</i>	70
Gambar 4.21	Desain token	70
Gambar 4.22	Desain <i>guidebook</i>	71
Gambar 4.23	Desain <i>guidebook</i> untuk guru	72
Gambar 4.24	Desain <i>packaging</i> 1	72
Gambar 4.25	Desain <i>packaging</i> 2	73
Gambar 4.26	Desain promosi untuk <i>Facebook</i>	74
Gambar 4.27	Desain promosi untuk <i>Instagram</i>	75
Gambar 4.28	Desain <i>x-banner</i>	76
Gambar 4.29	Desain buku tulis	77
Gambar 4.30	Desain pin	77
Gambar 4.31	Desain <i>tote bag</i>	78

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A	Lembar asistensi.....	86
LAMPIRAN B	Lembar Sketsa.....	95
LAMPIRAN C	Contoh hasil kuesioner	107

