

## ABSTRAK

### PERANCANGAN BOARD GAME UNTUK MENGAJARKAN MITIGASI BENCANA ALAM PADA ANAK USIA 7 – 12 TAHUN

Oleh:  
**Christina Wongso**  
**NRP 1464079**

Indonesia dikenal sebagai negara yang rawan akan bencana alam karena letaknya yang dilalui oleh tiga jalur lempeng tektonik, yang disebut *Ring of Fire*. BNPB mencatat ada sekitar 2.175 peristiwa bencana yang terjadi di Indonesia. Bencana alam tersebut kerap memakan korban, tidak hanya orang dewasa tapi juga termasuk anak-anak.

Oleh karena itu, tujuan perancangan ini adalah untuk menanamkan pendidikan antisipasi bencana kepada anak-anak sejak dini sebagai langkah awal untuk mempersiapkan masyarakat yang tanggap terhadap bencana, serta untuk mengurangi resiko korban jiwa terhadap bencana.

Media utama yang digunakan adalah *board game* edukasi tentang menyelamatkan diri dari bencana alam, dengan menggunakan ilustrasi yang menarik dan mudah dimengerti. Media pendukung yang digunakan berupa poster, *x-banner*, dan melalui media sosial seperti *Instagram* dan *Facebook*. Melalui perancangan *board game* ini, diharapkan anak-anak mendapatkan bekal untuk menjadi anak yang tanggap terhadap bencana alam dengan cara belajar melalui permainan ini.

Kata kunci : *board game*, mitigasi bencana, bencana alam, anak-anak, ilustrasi

## **ABSTRACT**

### **BOARD GAME DESIGN TO EDUCATE NATURAL DISASTER MITIGATION FOR CHILDREN AROUND 7 – 12 YEARS OLD**

**Submitted by:**  
**Christina Wongso**  
**NRP 1464079**

*Indonesia known as a disaster-prone country, because it is located on top of a meeting point between three tectonic plates known as the Ring of Fire. The Indonesian National Board for Disaster (BPNB) has documented around 2.175 natural disasters has occurred in Indonesia. These natural disasters often cause numerous casualties, taking the lives of not only adults but also children.*

*Therefore, this board game is designed to educate children to anticipate disasters as the first step to a society well-prepared for disasters. So that it may help reduce the risk of casualty in a natural disaster*

*The main media used for this is an education board game about how to save yourself from a natural disaster. The game contains interesting illustrations that are easy to understand. Supporting media includes poster, x-banner, and social media posts on Instagram and Facebook. Hopefully, through this board game, children would be more prepared for natural disasters.*

*Keywords : board game, disaster mitigation, natural disasters, children, illustration.*

## 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 .....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	2
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> Edukasi .....	6
2.1.1 Pengertian <i>Game</i> Edukasi .....	6
2.2 Teori <i>Board Game</i> .....	7
2.2.1 Pengertian <i>Board Game</i> .....	7
2.2.2 Manfaat bermain Board Game .....	8
2.2.3 Elemen - Elemen Inti dalam Permainan .....	9
2.3 Pengertian Bencana Alam .....	11
2.3.1 Jenis-jenis Bencana Alam .....	11
2.3.2 Macam-macam Bencana Alam .....	12
2.4 Pengertian Mitigasi Bencana.....	12
2.4.1 Upaya Penyelamatan Diri Terhadap Bencana.....	14

2.5 Teori Psikologi Anak .....	15
2.5.1 Definisi Psikologi Anak .....	15
2.5.2 Batasan Usia dan Pembagian Kelompok Umur Anak .....	16
2.5.3 Karakteristik dan Ciri Khas Anak Usia Sekolah Dasar .....	17
2.6 Teori Ilustrasi .....	19
2.6.1 Definisi Ilustrasi .....	19
2.6.2 Fungsi Ilustrasi .....	20
2.6.3 Teknik Ilustrasi.....	20
2.6.4 Jenis Ilustrasi .....	21
2.6.5 Gambar Ilustrasi Digital.....	21
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	23
3.1 Data dan Fakta.....	23
3.1.1 Perusahaan/Lembaga Terkait.....	23
3.2 Data tentang Gejala atau Fenomena yang Terjadi .....	27
3.2.1 Hasil Wawancara .....	27
3.2.2 Hasil Kuesioner .....	30
3.2.3 Studi Pustaka.....	37
3.2.4 Tinjauan Karya Sejenis .....	39
3.3 Analisis SWOT terhadap Permasalahan .....	40
3.3.1 SWOT Media <i>Board Game</i> Bencana Alam.....	40
3.4 Analisis STP Media <i>Board Game</i> Bencana Alam .....	41
BAB IV PEMECAHAN MASALAH.....	43
4.1 Konsep Komunikasi .....	43
4.2 Konsep Kreatif .....	44
4.2.1 Gaya Visual Ilustrasi .....	44
4.2.2 Warna .....	44
4.2.3 Tipografi.....	45
4.2.4 Permainan / <i>Gameplay</i> .....	45
4.3 Konsep Media .....	46
4.3.1 Media Utama.....	46

4.3.2 Media Pendukung .....	46
4.4 Hasil Karya.....	47
4.4.1 Logo .....	47
4.4.2 Konsep <i>Board Game</i> Anak Siaga .....	48
4.4.3 Desain Karakter.....	49
4.4.4 Desain Kartu.....	49
4.4.5 Desain <i>Board</i> .....	51
4.4.6 Desain Pion Karakter .....	53
4.4.7 Desain Buku Panduan Bermain .....	54
4.4.8 Desain <i>Packaging</i> .....	55
4.4.9 Desain Promosi .....	56
4.4.10 <i>Gimmick</i> .....	60
4.5 <i>Budgeting</i> .....	62
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	65
5.1 Kesimpulan .....	65
5.2 Saran .....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	67
<b>LAMPIRAN</b> .....	69

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema Perancangan .....	5
Gambar 2.1	Permainan Catur .....	7
Gambar 2.2	Siklus Manajemen Bencana .....	13
Gambar 3.1	Logo Badan Nasional Penanggulangan Bencana .....	23
Gambar 3.2	Logo Himpimpa <i>Games</i> .....	25
Gambar 3.3	Logo Gramedia <i>Kids</i> .....	26
Gambar 3.4	Hasil Pembagian Kuesioner pada Anak Sekolah Dasar .....	36
Gambar 3.5	<i>Board Game</i> Laga Siaga .....	39
Gambar 4.1	Warna Logo .....	44
Gambar 4.2	Logo <i>Board Game</i> Anak Siaga .....	47
Gambar 4.3	Desain Karakter .....	49
Gambar 4.4	Desain Kartu Bencana .....	50
Gambar 4.5	Desain Kartu Tindakan Bencana .....	51
Gambar 4.6	Desain <i>Board</i> Utama .....	52
Gambar 4.7	Desain Papan Nilai .....	53
Gambar 4.8	Desain Pion Karakter .....	53
Gambar 4.9	Desain Buku Panduan Bermain .....	54
Gambar 4.10	Desain Buku Panduan Bermain .....	54
Gambar 4.11	Desain Buku Panduan Bermain .....	55
Gambar 4.12	Desain Buku Panduan Bermain .....	55
Gambar 4.13	Desain <i>Packaging</i> tampak depan .....	56
Gambar 4.14	Desain <i>Packaging</i> tampak belakang .....	56
Gambar 4.15	Desain Poster <i>Launching</i> 1 .....	57
Gambar 4.16	Desain Poster <i>Launching</i> 2 .....	57
Gambar 4.17	Desain <i>X-banner</i> <i>Launching</i> .....	58
Gambar 4.18	Desain <i>Instagram</i> .....	59
Gambar 4.19	Desain <i>Facebook</i> .....	59
Gambar 4.20	Desain Pin .....	60
Gambar 4.21	Desain Gantungan Kunci .....	60
Gambar 4.22	Desain <i>Tote Bag</i> .....	61

Gambar 4.23	Desain Stiker .....	61
Gambar 4.24	Desain Tempat Pensil .....	62



## DAFTAR TABEL

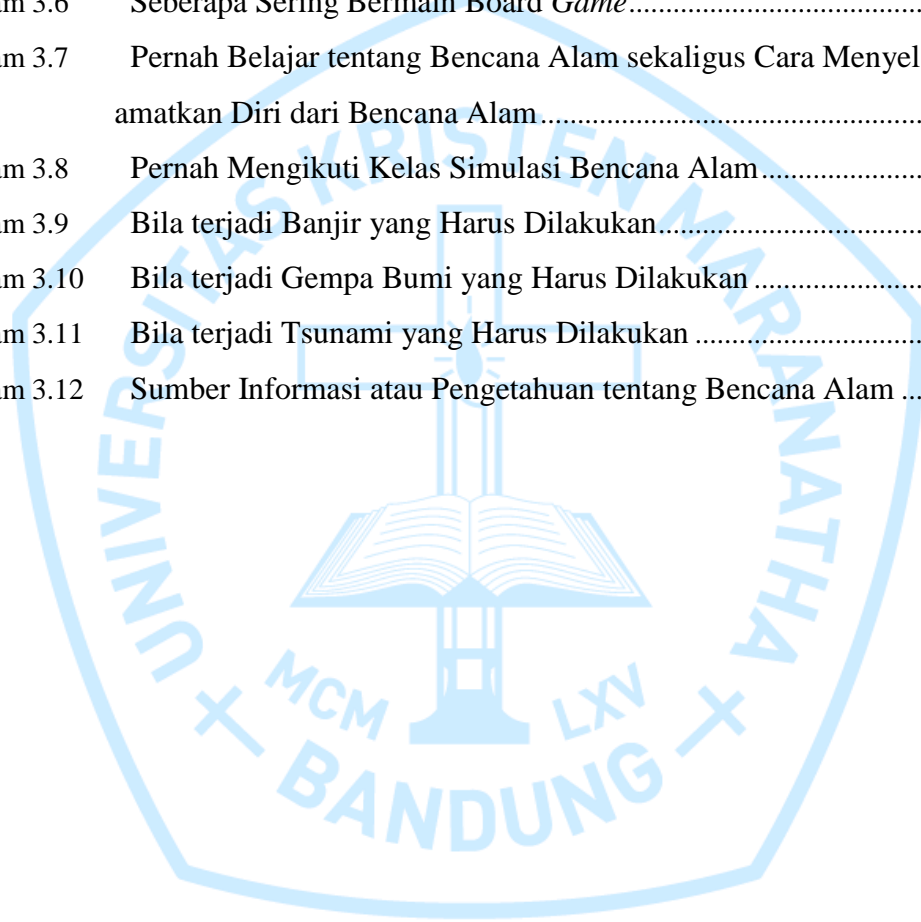
Tabel 4.1	<i>Budgeting Board Game Anak Siaga</i> .....	63
Tabel 4.2	<i>Budgeting Media Promosi</i> .....	63
Tabel 4.3	<i>Budgeting Gimmick</i> .....	64





## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1	Tingkat Sekolah Dasar .....	30
Diagram 3.2	Suka Bermain <i>Game Gadget</i> .....	31
Diagram 3.3	Jangka Waktu Bermain <i>Game</i> .....	31
Diagram 3.4	Pernah Bermain Board <i>Game</i> .....	32
Diagram 3.5	Board <i>Game</i> yang pernah dimainkan .....	32
Diagram 3.6	Seberapa Sering Bermain Board <i>Game</i> .....	33
Diagram 3.7	Pernah Belajar tentang Bencana Alam sekaligus Cara Menyelamatkan Diri dari Bencana Alam .....	33
Diagram 3.8	Pernah Mengikuti Kelas Simulasi Bencana Alam .....	34
Diagram 3.9	Bila terjadi Banjir yang Harus Dilakukan .....	34
Diagram 3.10	Bila terjadi Gempa Bumi yang Harus Dilakukan .....	35
Diagram 3.11	Bila terjadi Tsunami yang Harus Dilakukan .....	35
Diagram 3.12	Sumber Informasi atau Pengetahuan tentang Bencana Alam ...	36



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Lembar Asistensi Sketsa .....69

