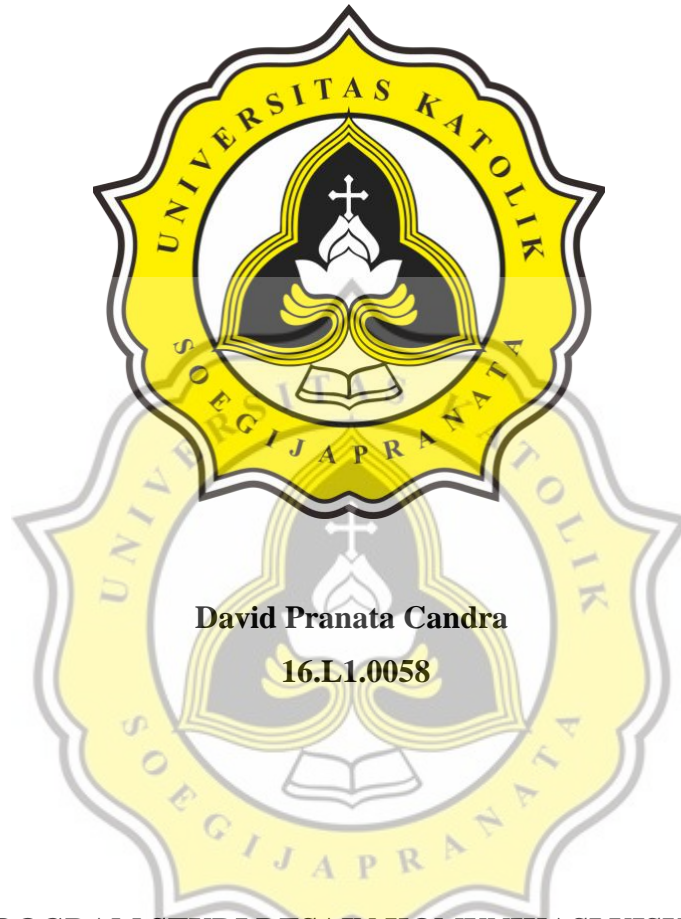


SKRIPSI

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL BOARDGAME PADA ANAK
SEKOLAH USIA DINI GUNA MENGEDUKASI PROTOKOL
KESEHATAN**



David Pranata Candra
16.L1.0058

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2021

SKRIPSI

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL BOARDGAME PADA ANAK SEKOLAH USIA DINI GUNA MENGEDUKASI PROTOKOL KESEHATAN

**Diajukan dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar S.Ds.**



David Pranata Candra

16.L1.0058

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG**

2021

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang Bertanda tangan dibawah ini :

Nama : David Pranata Candra
NIM : 16.L1.0058
Progdi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL BOARDGAME PADA ANAK USIA DINI GUNA MENGEDUKASI PROTOKOL KESEHATAN tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang 19 Juli 2021

Yang menyatakan,



David Pranata Candra

NIM 16.L1.0058

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL BOARD GAME PADA ANAK
SEKOLAH USIA DINI GUNA MENGEDUKASI PROTOKOL
KESEHATAN

Diajukan oleh : David Pranata Candra

NIM : 16.L1.0058

Tanggal disetujui : 05 Juli 2021

Telah setuju oleh

Pembimbing : Ryan Sheehan Nababan S.Sn., M.Sn

Penguji 1 : Ir. Ign. Dono Sayoso M.S.R.

Penguji 2 : Alfons Christian Hardjana S.Ds., M.A.

Ketua Program Studi : Bayu Widiantoro S.T., M.Sn

Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=16.L1.0058

**HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : David Pranata Candra
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Perancangan

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL BOARDGAME PADA ANAK USIA DINI GUNA MENGEDUKASI PROTOKOL KESEHATAN beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 19 Juli 2021

Yang menyatakan,



David Pranata Candra

NIM 16.L1.0058

KATA PENGANTAR

Puji syukur perancang panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmatNya sehingga Perancangan komunikasi visual boardgame pada anak usia dini guna mendukung protokol kesehatan dapat selesai tepat pada waktunya.

Perancangan ini merupakan suatu hal wajib bagi seluruh mahasiswa mahasiswi semester akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Katolik Soegijapranata Semarang sebagai salah satu syarat kelulusan. Hal ini dilakukan untuk menerapkan segala teori yang telah didapatkan selama kuliah di Jurusan Arsitektur dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata

Perancang menyadari bahwa sangatlah sulit bagi perancang untuk menyelesaikan perancangan ini tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak mulai dari penyusunan ide hingga perancangan ini selesai. Oleh karena itu perancang menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah memberikan sarana dan prasarana untuk penyusunan perancangan.
2. Ryan Sheehan Nababan, S.Sn, M.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penyusunan perancangan hingga akhir.
3. Orang tua beserta keluarga yang senantiasa memberikan dukungan baik moral maupun material.
4. Teman-teman yang selalu mensupport saat saya sedang menjalani perancangan ini.

Semarang, 19 Juli 2021

Yang menyatakan,



David Pranata Candra

NIM 16.L1.0058

ABSTRAK

Dikondisi pandemik covid-19 ini seluruh negara sedang berupaya untuk mengatasi penyebaran virus agar dapat segera dihentikan. Tidak terkecuali negara kita Indonesia yang terus berupaya melakukan kebijakan-kebijakan yang berdampak pada khususnya sector pendidikan.

Sebagai generasi muda yang peduli dan ingin membantu pemerintah dalam hal mengedukasi protokol kesehatan, ingin memberikan dampak kepada masyarakat secara langsung khususnya pada anak usia dini yang juga terdampak pandemik dan kegiatan belajar mengajar menjadi terbatas di rumah saja.

Kegiatan anak usia dini yang dilakukan di rumah saja perlu juga dimanfaatkan bagi orang tua untuk mengedukasi dan mempersiapkan anak usia dini menghadapi dunia luar di masa pandemik covid-19 dengan mendidik dan menanamkan budaya new normal kepada anak usia dini.

Dari data yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa masih sulit menerapkan budaya new normal kepada anak usia dini, karena tingkat kesadaran pada anak masih sangat rendah terhadap pentingnya protokol kesehatan. Oleh sebab itu perancang melalui pendekatan desain berbasis edukasi ingin membuat solusi dengan mendidik sambil bermain bersama anak usia dini agar kebiasaan new normal mengenai protokol kesehatan dapat ditanamkan secara perlahan. Hal ini didukung dengan literatur ilmiah mengenai pendidikan karakter anak untuk usia dini dengan cara bermain boardgame edukasi ini anak bisa sambil belajar mengenai protokol kesehatan.

Kata kunci : pandemik covid-19, anak usia dini, boardgame edukasi, protokol kesehatan

DAFTAR ISI

Pernyataan Originalitas	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Pernyataan	iii
Kata Pengantar	iv
Abstrak	v
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	ix
Daftar Tabel	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.3.1 Lingkup Pembahasan.....	3
1.3.2 Wilayah dan Waktu.....	3
1.3.3 Target Sasaran.....	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Perancangan.....	3
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.6.1 Bagi Penulis.....	4
1.6.2 Bagi Target.....	4
1.6.3 Bagi Akademis.....	4
1.7 Metode Penelitian	4
1.7.1 Ragam Data.....	4
1.7.2 Strategi Pengumpulan Data.....	5
1.7.3 Sumber Data.....	6
1.7.4 Analisis.....	7
1.7.5 Design Thinking.....	7
BAB II TINJAUAN UMUM	9
2.1 Kajian Pustaka.....	9

2.1.1 Kerangka Pikir.....	10
2.2 Komparasi Desain	11
2.3 Landasan Teori	13
2.3.1 Golden Age.....	13
2.3.2 Pendidikan Karakter Usia Dini	14
2.3.3 Permainan	14
2.3.4 Game.....	14
2.3.5 Board Game.....	15
2.3.6 Metode Perancangan Game.....	15
2.3.7 Media.....	15
2.3.7.1 Above The Line	16
2.3.7.2 Below The Line	16
2.3.7.3 Throught The Line	16
2.3.8 Komunikasi Visual	16
BAB III STRATEGI KOMUNIKASI.....	24
3.1 Analisis	24
3.1.1 Observasi	24
3.1.2 Wawancara	24
3.1.3 Studi Literature	25
3.1.4 Hasil Analisis Awal.....	25
3.2 Analisis SWOT	25
3.2.1 Strength	25
3.2.2 Weakness	26
3.2.3 Oppotunity	26
3.2.4 Threat	26
3.3 Khalayak Sasaran	26
3.3.1 Demografis	26
3.3.2 Geografis	26
3.3.3 Psikografis.....	26
3.4 Strategi Komunikasi.....	27
3.5 Strategi Media	28
3.5.1 Media Utama.....	28
3.5.2 Media Pendukung.....	29

3.6 Strategi Anggaran Biaya.....	29
BAB IV STRATEGI KREATIF.....	31
4.1 Konsep.....	31
4.2 Konsep Verbal.....	31
4.2.1 Nama.....	31
4.2.2 Tagline.....	31
4.2.3 Boardgame.....	32
4.2.4 Iklan dan Promosi.....	32
4.3 Konsep Visual.....	33
4.3.1 Gaya Desain.....	33
4.3.2 Konsep Warna.....	34
4.3.3 Teknik Tipografi.....	35
4.3.4 Logo.....	35
4.3.5 Layout.....	37
4.4 Visualisasi Desain	38
4.4.1 Boardgame.....	38
4.4.2 Kartu Pertanyaan	39
4.4.3 Pion.....	40
4.4.4 Dadu.....	41
4.4.5 Instagram Feeds.....	42
BAB V Kesimpulan dan Saran.....	44
5.1 Kesimpulan	44
5.2 Saran.....	44
Daftar Pustaka	45
Lampiran	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Simulasi Game Warungku	11
Gambar 2.2 Speaking Snakes & Ladders	12
Gambar 2.3 Accounting Boardgame.....	13
Gambar 2.4 Sequence	17
Gambar 2.5 Emphasis	18
Gambar 2.6 Balance.....	18
Gambar 2.7 Unity.....	18
Gambar 2.8 Macam Garis.....	19
Gambar 2.9 Font Serif.....	20
Gambar 2.10 Font Sans Serif.....	20
Gambar 2.11 Font Dekoratif.....	21
Gambar 2.12 Color Wheel.....	21
Gambar 4.1 Flat Design.....	33
Gambar 4.2 Pallete Warna Primer.....	34
Gambar 4.3 Dadu	35
Gambar 4.4 Pensil.....	36
Gambar 4.5 Skema Logo The Way To School.....	36
Gambar 4.6 Logo The Way To School.....	36
Gambar 4.7 Skema Boardgame The Way To School	38
Gambar 4.8 Boardgame The Way To School	38
Gambar 4.9 Skema Kartu Pertanyaan.....	39
Gambar 4.10 Kartu Pertanyaan dan Jawaban.....	40
Gambar 4.11 Skema Pion Boardgame.	40
Gambar 4.12 Pion Boardgame.....	41
Gambar 4.13 Skema Dadu.....	41
Gambar 4.14 Dadu The Way To School	42
Gambar 4.15 Skema Intagram Feeds.....	42
Gambar 4.16 Intagram Feeds.....	43

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka Pikir.....	10
Tabel 3.1 Anggaran Boardgame.....	29

