PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK UNTUK PEDULI KELESTARIAN HUTAN HUJAN TROPIS INDONESIA

NICOLAS ADHYTIA RAHARDJO

09.13.0001

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

SEMARANG 2014

HALAMAN PENGESAHAN

Judul :
PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK
UNTUK PEDULI KELESTARIAN
HUTAN HUJAN TROPIS INDONESIA

Nama : Nicolas Adhytia Rahardjo
NIM : 09.13.0001
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, Juli 2014

Mengesahkan

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain	Kaprogdi Desain Komunikasi Visual	Koordinator Proyek Akhir DKV
Ir. Tri Hesti Mulyani, M.T.	Ir. Robert Rianto Widjaja, M.T.	Ir. Robert Rianto Widjaja, M.T.
NIDN. 0611086201	NIDN. 0627066701	NIDN. 0627066701

HALAMAN PENGESAHAN

Judul :
PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK
UNTUK PEDULI KELESTARIAN
HUTAN HUJAN TROPIS INDONESIA

Nama : Nicolas Adhytia Rahardjo
NIM : 09.13.0001
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, Juli 2014

Menyetujui,

Pembimbing I	Pembimbing II
Ir. IGN. Dono Sayoso, M.SR.	Tabita Nani Aryani, S.Sn.
NIDN. 0608075601	NPP. 058.5.2010.275

Penguji I	Penguji II	Penguji III
Ir. BPR. Gandhi, M.SA	Drs. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.	Ir. Robert Rianto Widjaja, M.T.
NIDN. 0601035401	NIP.19960404 1992031002	NIDN. 0627066701

PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama : Nicolas Adhytia Rahardjo
NIM : 09.13.0001
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Judul Proyek Akhir :
PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK
UNTUK PEDULI KELESTARIAN
HUTAN HUJAN TROPIS INDONESIA

Menyatakan bahwa proyek akhir ini adalah hasil karya saya sendiri serta telah mengikuti peraturan akademik dalam melakukan kutipan. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya bukti plagiasi, manipulasi, dan/atau pemalsuan data maupun bentuk-bentuk kecurangan yang lain, saya bersedia menerima sanksi dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Demi kepentingan akademis, maka saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari karya ilmiah ini.

Semarang, Juli 2014

Nicolas Adhytia Rahardjo

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang selalu mendampingi penulis dalam suka maupun duka, serta melimpahkan berkat dan rahmat karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir ini dengan baik.

Penulis secara pribadi juga menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis dari awal perjalanan di Progdi Desain Komunikasi Visual UNIKA Soegijapranata sebagai angkatan 2009 hingga akhirnya diperbolehkan untuk menempuh Proyek Akhir DKV-04 ini. Adapun berbagai rintangan dan hambatan selama proses pengerjaan Proyek akhir ini namun pada akhirnya penulis dapat melewati semuanya dengan baik. Itu semua bukan hanya karena kerja keras penulis semata, namun ini semua khususnya berkat dorongan dari keluarga yang selalu memberi semangat dikala penulis merasa kesusahan dan putus asa agar pantang menyerah dan terus berusaha. Keluarga juga selalu memberi dukungan serta mendoakan yang terbaik bagi penulis. Penulis juga berterima kasih pada teman-teman DKV seperjuangan yang telah bersama-sama berjuang dan bekerja keras untuk menempuh serta menyelesaikan Proyek akhir ini, untuk teman-teman di luar DKV dan juga lingkungan sekitar yang juga turut membantu dalam Proyek Akhir ini.

Mengulas sedikit tentang tema Proyek Akhir yang penulis angkat, yaitu tentang *board game* sebagai media edukasi untuk anak agar dapat peduli terhadap hutan hujan tropis Indonesia. Hutan merupakan aset yang begitu berharga bagi umat manusia. Indonesia yang sebenarnya memiliki populasi dominan hutan hujan tropis di dunia justru keadaaannya makin memburuk dan kelestariannya di kemudian hari juga masih sering dipertanyakan. Untuk itu penulis ingin mengembangkan konsep kreatif ke dalam bentuk permainan edukatif yang dapat bermanfaat bagi anak sebagai generasi muda penerus bangsa untuk dapat mengenal dan peduli terhadap kelestarian hutan hujan tropis. Penulis memilihb *board game* karena selain bersifat konvensional, dalam permainan tersebut juga terdapat interaksi antar pemain serta memiliki banyak nilai-nilai positif jika dibandingkan dengan permainan lainnya. Hal tersebut juga memudahkan untuk mencapai target sasaran yaitu anak-anak, karena pada umumnya anak akan lebih memilih bermain dibandingkan belajar. Melalui *board game* ini maka anak dapat bermain sambil belajar, dan mungkin tidak akan merasakan bahwa mereka sedang belajar, sehingga anak dapat dengan mudah menangkap materi dengan sendirinya tanpa adanya paksaan.

Selama proses pengerjaan Proyek Akhir ini, banyak ide-ide yang didapatkan penulis berkat bantuan dan saran dari orang-orang di sekitar, khususnya dari para dosen yang turut memberi masukan dan bimbingan. Maka dari itu, tak lupa penulis juga menyampaikan terima kasih kepada ibu Tabita Nani Aryani, SSn. selaku dosen pembiming yang telah membimbing penulis dengan sabar serta turut memberikan masukan dan saran yang bermanfaat bagi penulis untuk mengembangkan ide dan inspirasi dalam proyek akhir ini. Serta penulis berterima kasih untuk semua kritik dan saran-saran yang membangun yang telah disampaikan oleh dosen-dosen lainnya selama proses *review* dan pengujian. Masukan dari para ibu dan bapak dosen sangat bermanfaat bagi penulis agar dapat terus maju dan mengembangkan ide-ide sehingga proyek akhir yang dikerjakan dapat terus berkembang menjadi lebih baik lagi. Terima kasih untuk keluarga besar UNIKA serta pihak-pihak lainnya yang telah turut berperan dalam proses penyelesaian Proyek Akhir ini.

Penulis juga menyadari bahwa Proyek Akhir ini masih jauh dari sempurna dan masih ada banyak kekurangan dalam pembuatan Proyek Akhir ini. Oleh karena itu, penulis terbuka dan mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun. Akhir kata, penulis berharap semoga Proyek Akhir ini dapat menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi kita bersama.

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i	**BAB III STRATEGI KOMUNIKASI**	**12**
HALAMAN PENGESAHAN	ii	III.1 Analisis	12
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv	III.2 Sasaran Khalayak	14
KATA PENGANTAR	v	III.3 Strategi Komunikasi	15
ABSTRAK	vi		
DAFTAR ISI	vii	**BAB IV STRATEGI KREATIF**	**18**
DAFTAR GAMBAR	viii	IV.1 Konsep Visual	18
DAFTAR TABEL	viii	IV.2 Konsep Verbal	19
		IV.3 Visualisasi Desain	21
BAB I PENDAHULUAN	**1**		
I.1 Latar Belakang Masalah	1	**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**	**27**
I.2 Identifikasi Masalah	2	V.1 Analisa Masalah	27
I.3 Pembatasan Masalah	2	V.2 Saran Analisa Masalah	27
I.4 Perumusan Masalah	2		
I.5 Tujuan Perancangan	2	DAFTAR PUSTAKA	28
I.6 Manfaat Perancangan	2		
I.7 Metode Penelitian	2	LAMPIRAN	29
I.8 Sistematika Penulisan	3		
BAB II TINJAUAN UMUM	**4**		
II.1 Kerangka Berpikir	4		
II.2 Landasan Teori	4		
II.3 Kajian Pustaka	8		
II.4 Studi Komparasi	10		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berpikir	4
Gambar 2.2	Hutan Hujan Tropis di Indonesia	8
Gambar 2.3	Struktur Kanopi Hutan Hujan Tropis	9
Gambar 2.4	*Board game* Simpang Dago	11
Gambar 2.5	ECOFUNOPOLY	11
Gambar 2.6	*Board game* Yuuk Masak	11
Gambar 3.1	Tingkat Kerusakan Hutan di Dunia	12
Gambar 3.2	Persebaran Tingkat Deforestasi di Indonesia Tahun 2000-2009	13
Gambar 3.3	Tingkat Emisi GHG di Dunia	13
Gambar 3.4	Penyebab Laju Emisi di Indonesia	13
Gambar 4.1	Tipografi dalam Perancangan	18
Gambar 4.2	Logo Permainan	18
Gambar 4.3	Papan Permainan	18
Gambar 4.4	Desain Karakter	19
Gambar 4.5	Kotak Bibit Pohon	19
Gambar 4.6	Kotak batang Pohon	19
Gambar 4.7	Kotak Kaca Pembesar	19
Gambar 4.8	Kotak Menambang	19
Gambar 4.9	Kotak Api	19
Gambar 4.10	Logo	21
Gambar 4.11	Karakter	21
Gambar 4.12	Poster	21
Gambar 4.13	X-Banner	21
Gambar 4.14	Buku Panduan Permainan	21
Gambar 4.15	Bentuk Papan Permainan	22
Gambar 4.16	Kartu Peristiwa Baik	23
Gambar 4.17	Kartu Peristiwa Buruk	23
Gambar 4.18	Kartu Soal	23
Gambar 4.19	Kartu Tampak Belakang	24
Gambar 4.20	Kartu Bibit Pohon dan Kartu Pohon	24
Gambar 4.21	Website	24
Gambar 4.22	Desain Kemasan	25
Gambar 4.23	Banner	25
Gambar 4.24	Brosur	25
Gambar 4.25	Point of Purchase	26
Gambar 4.26	Buku Notes	26
Gambar 4.27	Stiker	26

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Timeline	17
Tabel 4.1 Simbol dalam Permainan	20

ABSTRAK

Hutan merupakan bagian dari alam yang memiliki peranan penting dalam kehidupan serta harus dilestarikan. Indonesia merupakan negara yang memiliki hutan hujan tropis terbesar ketiga di dunia yang memiliki peranan yang besar. Namun ironisnya, karena kurangnya kesadaran masyarakat mengakibatkan banyaknya hutan yang sengaja dirusak dan tidak dirawat dengan baik. Sebagai generasi muda penerus bangsa, anak-anak hendaknya dibekali pengetahuan tentang hutan agar mereka dapat mengenal serta peduli terhadap kelestarian hutan.

Adapun metode yang digunakan adalah tinjauan pustaka untuk mencari informasi seputar hutan hujan tropis serta mempelajari sikap dan perilaku anak sebagai upaya untuk dapat mengkomunikasikan kepada anak secara efektif. Anak-anak umumnya lebih suka bermain dibanding belajar, oleh karena itu media permainan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pada anak. *Board game* dipilih karena permainan ini memiliki banyak nilai positif dan manfaat dibandingkan dengan permainan lainnya. Dalam perancangan *board game* ini menghadirkan inovasi untuk mengulas hutan hujan menjadi sesuatu yang menarik.

Dengan adanya perancangan *board game* ini, maka dapat simpulkan bahwa permainan ini dapat membantu anak-anak untuk mengetahui dan peduli terhadap kelestarian hutan, khususnya hutan hujan tropis di Indonesia. Selain itu perancangan ini juga merupakan suatu bentuk penerapan DKV dalam hal menciptakan sebuah karya visual untuk memberi solusi dan nilai guna kepada masyarakat.

Kata kunci : hutan, *board game*, permainan, edukasi

Forests are part of the nature that has an important role in the life and must be preserved. Indonesia is a country that has the third largest tropical rainforest in the world that has a major role. But ironically, because of the lack of public awareness resulted in many forests are deliberately destroyed and not properly maintained. As a young generation of the nation, the children should be given the knowledge of the forest so that they can know and care about the preservation of forests.

The method used is a literature review for seeking information about the tropical rain forests as well as studying the attitudes and behavior of children in order to be able to effectively communicate to the child. Children are generally prefer playing than studying, therefore the media games can be used to convey a message to the child. *Board game* chosen as a media because *board game* has a lot of positive value and benefits compared to other games. This *board game* will bring innovation to review the rain forest into something interesting.

With this *board game*, it can be concluded that this game can help children to learn and concerned about the preservation of forests, especially tropical rain forests in Indonesia. In addition, this project also form of application for DKV in terms of creating a visual work to provide solutions and value to the society.

Keywords: forests, *board game*, games, education