

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BOARDGAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAI
BENCANA ERUPSI GUNUNG MERAPI



Disusun oleh :

Benedicto Pradipta

16.L1.0068

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN UNIVERSITAS
SOEGIJAPRANATA
SEMARANG2022

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BOARDGAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAI
BENCANA ERUPSI GUNUNG MERAPI

Diajukan dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Desain



Disusun oleh :

Benedicto Pradipta Putra 16.L1.0068

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN UNIVERSITAS
SOEGIJAPRANATA
SEMARANG2022

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Benedicto Pradipta Putra

NIM : 16.L1.0068

Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul Perancangan Boardgame Sebagai Media Pembelajaran Mengenai Bencana Erupsi Merapi tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 27 Juli 2022

Yang menyatakan,



Benedicto Pradipta Putra

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : PERANCANGAN BOARDGAME SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN MENGENAI BENCANA LETUSAN GUNUNG
MERAPI

Diajukan oleh : Benedicto Pradipta Putra

NIM : 16.L1.0068

Tanggal disetujui : 30 Juni 2022

Telah setuju oleh

Pembimbing : Alfons Christian Hardjana S.Ds., M.A.

Penguji 1 : Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A.

Penguji 2 : Bayu Widianoro S.T., M.Sn

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

Dekan : Dra. B. Tyas Susanti M.A., Ph.D

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

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=16.L1.0068

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

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Benedicto Pradipta Putra
NIM : 16.L1.0068
Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Papan Permainan

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Non-eksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “Perancangan Boardgame Senagai Media Pembelajaran Mengenai Bencana Gunung Merapi” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif 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, 9 Juli 2022

Yang menyatakan,



Benedicto Pradipta Putra

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan penyertaan-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir guna mendapat gelar sarja dengan judul tugas “Perancangan Boardgame Sebagai Media Pembelajaran Mengenai Bencana Gunung Merapi”. Tujuan dibuatnya perancangan ini ialah guna memenuhi tanggung jawab serta syarat menempuh gelar sarjana Desain Komunikasi Visual. Penulis berharap bahwa perancangan pada proyek akhir ini dapat memberikan pengetahuan secara mendalam mengenai bencana erupsi serta dapat meningkatkan sikap ke siapsiagaan bagi anak-anaka sejak dini.

Dalam proses menyelesaikan proyek akhir ini, penulis mendapatkan berbagai dukungan serta bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, saya mengucapkan terimakasih kepada :

1. Alfons Christian Hardjana S.Ds., M.A. sebagai dosen pembimbing dalam tugas akhir saya yang selalu memberikan arahan dan saran-saran dalam menyelesaikan tugas akhir saya.
2. Kepada Ayah saya, Eddy Sugianto yang selalu mendukung saya selama menjalankan Tugas Akhir. Serta segenap keluarga Eddy Sugianto.
3. Kepada seluruh kerabat Namanya Studios, Anis Sasongko, Chintya Putri Andra yang tidak pernah lelah memberikan semangat dan dukungan serta kompensasi dalam jam kerja guna menyelesaikan tugas akhir saya.
4. Kepada seluruh teman – teman saya, Allesandro Jose, Tio Septiadi, Mario Fernando, dan segenap yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu atas dukungannya dalam menjalankan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa perancangan yang disusun ini masih jauh dari kata baik dan sempurna. Oleh karena itu jika ada kritik dan saran untuk membangun agar penulis semakin baik kedepannya

Semarang, 27 Juli 2022

Yang menyatakan,



Benedcito Pradipta Putra

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki banyak sekali gunungapi. Indonesia memiliki 127 gunungapi aktif, atau sekitar 13% gunungapi aktif di dunia terletak di Indonesia, sehingga menjadikan negara ini sebagai pemilik gunungapi terbanyak di dunia. Sekitar 60% dari jumlah tersebut adalah gunungapi yang memiliki potensi bahaya cukup besar bagi penduduk yang ada di dekatnya, sehingga demi keselamatan dan kelangsungan hidupnya masyarakat perlu mewaspadaai bahaya ini. Namun, yang menjadi masalah adalah di Indonesia sendiri belum memiliki sistem mitigasi/sistem penanganan bencana alam yang baik, khususnya dalam menangani bencana erupsi gunung Merapi. Dikarenakan sistem mitigasi bencana serta kurangnya kesiapsiagaan masyarakat terhadap bencana, hal ini menjadi dampak yang sangat serius yang juga dapat mempengaruhi aspek sosial dan ekonomi masyarakat di daerah yang terkena bencana erupsi salah satunya dalam hal pendidikan. Oleh karena itu, sangat diperlukan media yang mendukung dalam hal pemberian informasi serta pengenalan dan penanganan terhadap bencana pada sekolah dasar dengan penyusunan materi mengenai bagaimana gunung yang masih aktif dapat mengalami erupsi, serta gejala dan tanda-tanda yang harus diwaspadai salah satunya dapat dilakukan dengan pembuatan perancangan media komunikasi visual.

Kata kunci : komunikasi visual, erupsi gunung, boardgame, anak sekolah dasar.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I : PENDAHULUAN	4
1.1 Latar Belakang	5
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Penelitian	7
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.7 Metode Perancangan.....	8
1.8 Kerangka Perancangan.....	9
BAB II : KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Studi Komparasi.....	10
2.2 Landasan Teori.....	11
2.2.1 Periodiasi Anak Usia 7-10 Tahun.....	11
2.2.1.1 Ciri khas Anak usia 7-10 Tahun.....	11
2.2.1.2 Prinsip Perkembangan diri anak usia 7 – 10 Tahun	11
2.2.2 Bencana Erupsi Gunung Api	12
2.2.2.1 Jenis – jenis erupsi gunung api.....	12
2.2.2.2 Tanda- tanda gunung akan mengalami erupsi.....	12
2.2.2.3 Ragam bahaya gunung api	13
2.2.2.4 Kesiap siagaan dalam menghadapi bencana	13
2.2.3 Media Permainan dan Anak- Anak.....	15
2.2.4 Jenis -Jenis Papan Permainan	16
2.2.5 Manfaat Papan Permainan	17
2.2.6 Papan Permainan Monopoly.....	17
2.2.6.1 Perlengkapan dasar permainan monopoly.....	17

2.2.6.2	Peraturan dasar permainan monopoly	18
2.2.6.3	Mekanisme atau cara bermain permainan monopoly	18
2.2.7	Pengertian Maskot	20
2.2.8	Pengertian Desain Karakter	21
2.2.8.1	Aspek–aspek yang harus diperhatikan dalam pembuatan desain karakter.....	21
2.2.9	Teori Komunikasi Visual.....	21
2.2.9.1	Fungsi Komunikasi Visual	23
2.2.9.2	Elemen Komunikasi Visual.....	23
2.2.10	Design Thinking	32
BAB III : STRATEGI KOMUNIKASI.....		34
3.1	Metode Penelitian	34
3.1.1	Strategi Pengumpulan Data	34
3.1.1.1	Data Primer.....	34
3.1.1.2	Data Sekunder	35
3.2	Data Khalayak Sasarn dan Wawasan Pengguna.....	35
3.2.1	Geografis.....	36
3.2.2	Psikografis	36
3.2.3	Demografis.....	36
3.3	Analisis Data Penelitian.....	36
3.3.1	Wawancara Ahli	36
3.3.2	Kuisioner.....	37
3.3.3	S.W.O.T	38
3.3.4	USP	39
3.3.5	5W+1H	39
3.4	Strategi Komunikasi	40
3.4.1	Strategi Pesan.....	40
3.4.2	Strategi Kreatif.....	41
3.4.2	Strategi Media.....	43
3.5	Rencana biaya kreatif.....	44
BAB IV : KONSEP DESAIN.....		45
4.1	Konsep Verbal	45

4.2 Konsep Visual.....	45
4.2.1 Logo.....	45
4.2.2 Tone Warna.....	46
4.2.3 Pattern.....	47
4.2.4 Font.....	48
4.2.5 Maskot.....	49
4.2.6 Desain Papan Permainan.....	50
4.2.7 Desain kartu.....	52
4.2.8 Pion.....	54
4.2.9 Lembar Aturan.....	55
4.2.10 Desain Packaging.....	56
4.3 Media Pendukung.....	56
4.3.1 Brosur.....	57
4.3.2 Poster.....	57
BAB V : KESIMPULAN.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN.....	9

