

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKASI *GO GREEN*
UNTUK ANAK USIA 10-13 TAHUN

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



Diajukan oleh:
NIA WULANDARI
1654010004

Dosen Pembimbing:
Widyasari, S.T., M.T

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAWA TIMUR
2020

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BOARD GAME EDUKASI GO GREEN
UNTUK ANAK USIA 10 – 13 TAHUN

Disusun Oleh:

NIA WULANDARI
1654010004

Telah dipertahankan di depan Tim Pengaji
Pada Tanggal: 2 Juli 2020

Pembimbing I


Widyasari, S.T., M.T.
NPT. 182 198909 2007 5

Pengaji I


Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom
NPT. 3 8109 10 0303 1

Pembimbing II


Aileen Sollicitor C. R. E. C. S.T., M.Ds
NPT. 182 198701 1907 6

Pengaji II


Masnuna, S.T., M.Sn
NPT. 3 8405 10 0307 1

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

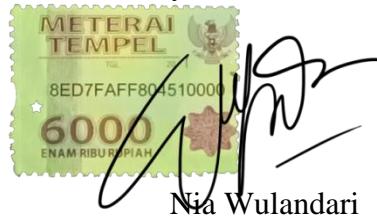

Dr. Ir. Wanti Mhdari, M.P
NIP. 19631208 199003 2001

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam Naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 2 Juli 2020



ABSTRAK

Adanya fenomena *global warming* yang cukup serius, perlu diperhatikan dan ditangani secara langsung dari kita, salah satunya dengan adanya gerakan *go green*. *Go green* (penghijauan) merupakan salah satu gerakan atau tindakan peduli terhadap lingkungan sebagai salah satu bentuk usaha untuk memberbaiki lingkungan. Lebih mudah bila kita membekali edukasi *go green* sejak dini kepada anak-anak, yaitu saat usia 10-13 tahun. *Board game* menjadi solusi karena merupakan media interaktif yang tepat bagi anak-anak dalam mempelajari sesuatu, terutama mengenai *go green*.

Pada perancangan ini terdapat beberapa metode yang dilakukan yaitu metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif meliputi tahap observasi dan wawancara mendalam, sedangkan metode kuantitatif meliputi kuisioner. Selain itu, dilakukan pula studi literatur dan studi kompetitor serta komparator untuk mendukung data perancangan.

Adapun proses analisis data dilakukan dengan metode analisis TOWS Matrix dan Analisis 5W+1H. Proses analisis dilakukan untuk mencari solusi perancangan dari data yang telah terkumpul. Dari proses analisis tersebut didapat sebuah *keyword* yaitu “Fun Eco Life” yang berarti belajar gaya hidup ramah lingkungan melalui permainan *board game* edukasi *go green* merupakan hal yang menyenangkan.

Dengan adanya *keyword*, dapat dijadikan acuan dalam pembuatan konsep desain *board game* edukasi *go green*. Konsep perancangan meliputi instrumen board game dan informasi yang akan disampaikan dengan konsep permainan yang menarik bagi anak-anak. Diharapkan perancangan ini dapat mengedukasi anak-anak agar dapat menerapkan hidup yang lebih ramah lingkungan dan bersama-sama membantu menghijaukan lingkungan.

Kata Kunci: Edukasi, lingkungan hijau, papan permainan

ABSTRACT

Because the Global Warming problem that already became serious problem, and need to be taken care of, especially from us, one of the action to prevent Global warming is Go Green. Go Green is one of the campaign to repair the environment. It's easier if we give the Go Green education from the start to the children, especially at the range of 10-13 years old. Board Game became the solution, because Board Game is one of the interactive media that suit to educate children about something, especially Go Green.

In this Project also got some method to do, to get the information needed. The two method is the quality and quantity. The quality method is include an observation and deep Interview, and the quantity method include questioner. There is also study about some literature and study about competitor and comparator to support data in the project.

There is also analysis method to gather some data with TOWS Matrix method and 5w+1h analysis . the analysis process is doing to get solutions in the project from the data that has been gathered. From the analysis process, a keyword is constructed, the keyword is "Fun Eco Life" . the meaning of the keyword is learn go green eco- lifestyle from education board game about go green is somethin fun.

The keyword became the reference in the making of the project board game go green education design. The concept include board game instrument that interesting for children. Is expected the project can educate children to apply eco-lifestyle and together make the environment greener.

Keyword: *Board game, education, go green*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT. Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunianya sehingga laporan Perancangan *Board Game* Edukasi *Go Green* ini dapat terselesaikan dengan baik. Laporan ini merupakan gambaran informasi tentang gerakan *go green* yang berfokus pada merubah pola hidup menjadi lebih ramah lingkungan melalui permainan *board game*. Diharapkan dengan membaca buku ini, si pembaca lebih tertarik dan mudah untuk memahami hal yang berkaitan dengan edukasi *go green*, sehingga dapat terimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Terimakasih kepada pihak-pihak yang telah bersedia untuk membantu dan memberi banyak dukungan kepada saya dalam proses pembuatan laporan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW .
2. Kepada Orang Tua saya yang tidak berhenti mendoakan dan memberi dukungan secara lahir dan batin, maupun dalam urusan finansial.
3. Kepada Widyasari, S.T., M.T. sebagai dosen pembimbing pertama yang telah banyak membantu memberikan saran dan masukan pada perancangan.
4. Kepada Aileena Solicitor C.R.E.C., S.T., M.Ds sebagai dosen pembimbing kedua yang membantu memberikan evaluasi dalam hal penulisan laporan.
5. Kepada Kepala Sekolah SDN Dr. Soetomo VII Surabaya yang telah membantu dan memberi izin dalam menyediakan sarana dan prasarana sekolah sebagai bahan observasi.
6. Kepada Kepala Sekolah SDN Pegiran 2 Surabaya yang telah membantu dan memberi izin dalam menyediakan sarana dan prasarana sekolah sebagai bahan observasi.
7. Kepada Adhicipta R. Wirawan selaku narasumber perancangan *board game* yang telah banyak membantu dan memberikan informasi dalam perancangan ini.

8. Kepada Eki Cahya Imani selaku *copywriter* dalam membantu penulisan soal cerita pada perancangan ini.
9. Kepada Andhika Putra P. dan Septian Anom Atmojo selaku membantu eksekusi *board* dalam perancangan ini.
10. Kepada Prima Candra Adi P. dan Dosdo Noel Tobing selaku orang terdekat yang selalu membantu memberikan saran dan semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Kepada grup diskusi Wanita Muslimah DC yang telah memberi saran dan *support* dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
12. Kepada Yuniar Mislachul Umma, Mike Kartika Sari, dan Anis Febrianti selaku rekan satu tim pembimbing yang telah memberi saran dan *support* satu sama lain dalam menyelesaikan tugas akhir.
13. Kepada seluruh Dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang sudah banyak membantu dan mendidik saya sehingga saya mampu menyelesaikan kuliah saya.
14. Kepada teman-teman angkatan 2016 DKV UPN yang selalu memberikan semangat dan saling support satu sama lain.

Akhir kata, saya menyadari bahwa pelaksanaan pengerajan laporan hingga terciptanya perancangan yang saya buat ini masih jauh dari kata sempurna, namun dengan perancangan ini, setidaknya saya berharap dapat menjadi panduan dan pedoman bagi anak-anak bahwa menerapkan pola hidup lebih ramah lingkungan sejak dini sangat diperlukan.

Surabaya, 2 Juli 2020

Nia Wulandari

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Rumusan Masalah	8
1.4 Batasan Masalah.....	8
1.5 Tujuan	9
1.6 Manfaat	9
BAB II LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING	10
2.1 Landasan Teori	10
2.1.1 <i>Game / Permainan</i>	10
2.1.2 <i>Board Game</i>	11
2.1.3 Kategori <i>Board Game</i>	11
2.1.4 Komponen <i>Board Game</i>	14
2.1.5 Desain Komunikasi Visual.....	16
2.1.6 Ilustrasi	17
2.1.7 Warna.....	20
2.1.8 Tipografi.....	23
2.1.9 Logo.....	27
2.1.10 Layout.....	29
2.1.11 Permainan Pada Anak-anak.....	31
2.1.12 Pembelajaran Pada Anak-anak 10-13 Tahun.....	33
2.1.13 <i>Go Green / Penghijauan</i>	34

2.1.14 Tindakan Gerakan <i>Go Green</i>	35
2.2 Studi Eksisting	36
2.2.1 Studi Kompetitor	36
2.2.1.1. Kemasan Permainan.....	37
2.2.1.2. Papan Permainan.....	41
2.2.1.2. Elemen Pendukung Permainan.....	43
2.2.2 Studi Komparator	45
2.2.2.1. Kemasan Permainan.....	48
2.2.2.2. Papan Permainan Model <i>Tiles</i>	51
2.2.2.3. Komponen Pendukung Permainan.....	53
BAB III METODOLOGI DESAIN	57
3.1 Definisi Operasional Judul	57
3.1.1 Definisi <i>Board Game</i>	57
3.1.2 Definisi <i>Go green</i>	57
3.1.3 Definisi Definisi Anak-anak 10-13 Tahun	57
3.2 Metode Perancangan.....	58
3.3 Teknik Sampling	59
3.3.1 Populasi (target Segmen).....	59
3.3.2 Sampel	60
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	61
3.4.1 Data Primer.....	61
3.4.2 Data Sekunder.....	63
3.5 Teknik Analisis Data	64
3.6 Alur Perancangan	65
BAB IV ANALISIS DATA	66
4.1 Analisis TOWS Matrix	66
4.2 Analisis 5W+1H	67
4.2.1 <i>What</i> (Apa).....	67
4.2.2 <i>Where</i> (Di mana)	69
4.2.3 <i>When</i> (Kapan).....	69
4.2.4 <i>Why</i> (Kenapa).....	70

4.2.5 <i>Who</i> (Siapa)	71
4.2.6 <i>How</i> (Bagaimana).....	73
BAB V KONSEP DESAIN	75
5.1 Perumusan Konsep (<i>Keyword</i>).....	75
5.1.1 Definisi <i>Keyword</i>	76
5.2 Konsep Verbal.....	76
5.2.1 Judul <i>Board Game</i>	76
5.2.2 Bahasa Komunikasi	77
5.2.3 Peraturan Permainan/ <i>Game Play</i>	77
5.2.4 Deskripsi Konten.....	79
5.2.5 Pesan Moral	82
5.3 Konsep Visual	83
5.3.1 Gaya Visual	83
5.3.2 Tipografi.....	84
5.3.3 Warna.....	86
5.3.4 Kartu Masalah dan Kartu Solusi.....	87
5.3.5 <i>Tile</i>	88
5.3.6 <i>Board</i>	89
5.3.7 Kemasan.....	89
5.4 Konsep Media	90
5.4.1 Media Utama.....	90
5.4.2 Media Pendukung.....	92
5.5 StudiVisual / <i>Rough Design</i>	94
5.5.1 Alternatif Karakter.....	94
5.5.2 Logo / Identitas <i>Board Game</i> “Kakikumi”.....	97
5.5.3 Desain Kartu.....	98
5.5.4 Desain <i>Board</i>	101
5.5.5 Desain <i>Tile</i>	104
5.5.6 Desain Kemasan	104
BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN	107
6.1 Media Utama	107

6.1.1 Kartu Masalah.....	107
6.1.2 Kartu Solusi	108
6.1.3 Papan Permainan / <i>Board</i>	109
6.1.4 Elemen Air dan Elemen Tanah (<i>Tile</i>).....	110
6.1.5 Kemasan	111
6.1.6 Buku Panduan	112
6.2 Media Pendukung.....	112
6.2.1 Tas Serut.....	113
6.2.2 Set Alat Makan dan Sedotan Stainless.....	113
6.2.3 Botol Minum	114
6.2.4 Tempat Makan	115
6.2.5 Stiker Hemat Listrik	115
6.2.6 Stiker Hemat Air.....	116
6.2.7 Poster.....	117
6.3 Tarif <i>Designer</i>	118
6.4 Biaya Produksi Satuan	119
6.5 Estimasi Harga Cetak Massal.....	120
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN.....	122
7.1 Kesimpulan	122
7.2 Saran	122
DAFTAR PUSTAKA	124
PROFIL PENULIS	126
LAMPIRAN.....	127

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kemasan ecofunopoly	38
Tabel 2.2 Analisis papan permainan	41
Tabel 2.3 Analisis elemen pendukung permainan	44
Tabel 2.4 Analisis poster dan konsep visual dan permainan fire fighter	46
Tabel 2.5 Analisis kemasan permainan fire fighter	48
Tabel 2.6 Analisis Papan permainan berupa tiles pada fire fighter.....	51
Tabel 2.7 Analisis komponen pendukung permainan	53
Tabel 4.1 Analisis TOWS Matrix	66
Tabel 4.2 Analisis 5W+1H: What.....	67
Tabel 4.3 Analisis 5W+1H: What.....	68
Tabel 4.4 Analisis 5W+1H: What.....	68
Tabel 4.5 Analisis 5W+1H: What.....	69
Tabel 4.6 Analisis 5W+1H: Where	69
Tabel 4.7 Analisis 5W+1H: When.....	69
Tabel 4.8 Analisis 5W+1H: When.....	70
Tabel 4.9 Analisis 5W+1H: Why	70
Tabel 4.10 Analisis 5W+1H: Why	71
Tabel 4.11 Analisis 5W+1H: How	73
Tabel 4.12 Analisis 5w+1h: How	73
Tabel 6.1 Biaya produksi board dan kemasan	119
Tabel 6.2 Biaya produksi kartu.....	119
Tabel 6.3 Biaya produksi tile dan pion suhu	119
Tabel 6.4 Biaya produksi buku panduan	120
Tabel 6.5 Biaya produksi pouch.....	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik kadar konsentrasi Co ₂ di bumi selama	1
Gambar 2.1 Permainan ular tangga	11
Gambar 2.2 Permainan carcassonne	12
Gambar 2.3 Permainan dominion	12
Gambar 2.4 Permainan catur	13
Gambar 2.5 Permainan risk	13
Gambar 2.6 Permainan munchkin	14
Gambar 2.7 Model <i>board</i>	15
Gambar 2.8 Model <i>modular board</i>	15
Gambar 2.9 Kartu pada <i>board game sushi go</i>	15
Gambar 2.10 <i>Tile</i> pada <i>board game carcassonne</i>	16
Gambar 2.11 <i>Rulebook</i> pada permainan <i>board game gloomhaven</i>	16
Gambar 2.12 Ilustrasi tradisional (watercolor)	19
Gambar 2.13 Ilustrasi modern (<i>digital painting</i>)	19
Gambar 2.14 Warna primer merah, biru, kuning	21
Gambar 2.15 Warna sekunder ungu, hijau, oranye	21
Gambar 2.16 Warna tersier	22
Gambar 2.17 Beberapa contoh warna netral	22
Gambar 2.18 Contoh penggunaan warna asimetri pada ilustrasi vektor	23
Gambar 2.19 Contoh huruf old style, tradisional, modern, slab serif, sans serif	25
Gambar 2.20 Contoh legibility dan readability saling berkaitan satu sama lain dalam membuat tipografi lebih mudah dikenali bentuk hurufnya dan mudah dibaca	26
Gambar 2.21 Preview font sasson primary	26
Gambar 2.22 Anatomi logo berupa picture mark & letter mark	28
Gambar 2.23 Contoh <i>picture mark</i> dan <i>letter mark</i>	28
Gambar 2.24 Contoh <i>picture mark</i> sekaligus <i>letter mark</i> logo dopod	28

Gambar 2.25 Contoh <i>letter mark</i> logo acer	29
Gambar 2.26 Contoh <i>layout</i> berdasarkan map suatu kebun binatang	30
Gambar 2.27 Contoh <i>layout</i> berdasarkan habitat hewan	30
Gambar 2.28 Contoh <i>layout</i> berdasarkan tata letak taman bungkul surabaya	30
Gambar 2.29 Ilustrasi pada kemasan ecofunopoly	37
Gambar 2.30 Bentuk kemasan ecofunopoly	37
Gambar 2.31 Mekanisme kemasan ecofunopoly	38
Gambar 2.32 Komponen utama, papan permainan ecofunopoly	41
Gambar 2.33 Komponen pendukung permainan ecofunopoly: kartu, pion, dan dadu	43
Gambar 2.34 Media promosi online berupa official poster firefighter	45
Gambar 2.35 Poster permainan <i>firefighter: the card game</i>	46
Gambar 2.36 Bentuk kemasan <i>firefighter: the card game</i>	48
Gambar 2.37 <i>Board model tiles fire fighter</i>	51
Gambar 2.38 Bentuk komponen pendukung permainan firefighter	53
Gambar 3.1 Alur perancangan	65
Gambar 5.1 Proses pencarian <i>keyword</i>	75
Gambar 5.2 Poster permainan <i>firefighter: the card game</i>	83
Gambar 5.3 Ilustrasi permainan <i>escape monster cave</i>	83
Gambar 5.4 <i>Preview font custard cream</i>	84
Gambar 5.5 <i>Preview font custard cream</i>	84
Gambar 5.6 Font dk while song	85
Gambar 5.7 Font candy beans	85
Gambar 5.8 Font tellural	86
Gambar 5.9 Warna yang merepresentasikan <i>eco life</i>	86
Gambar 5.10 Warna yang merepresentasikan <i>fun</i>	87
Gambar 5.11 Acuan desain kartu dari <i>board game arcana</i>	88
Gambar 5.12 Acuan desain tile dari <i>board game explorer of the north sea</i>	89
Gambar 5.13 Acuan board dari aquicorn cove board game	89
Gambar 5.14 Jaring – jaring <i>box</i>	90

Gambar 5.15 Contoh set alat makan <i>trevelling</i>	92
Gambar 5.16 Contoh set sedotan stenless	93
Gambar 5.17 Acuan karakter laki-laki sesuai usia target <i>audience</i>	94
Gambar 5.18 Acuan karakter perempuan sesuai usia target <i>audience</i>	94
Gambar 5.19 Alternatif 1	95
Gambar 5.20 Alternatif 2	95
Gambar 5.21 Alternatif 3	95
Gambar 5.22 Alternatif digital A	95
Gambar 5.23 Alternatif digital B	96
Gambar 5.24 Alternatif digital C	96
Gambar 5.25 Alternatif karakter dan terpilih gaya ilustrasi A	96
Gambar 5.26 Alternatif sketsa logo/indetitas <i>board game</i> “Kakikumi”	97
Gambar 5.27 Digital logo/indetitas <i>board game</i> “Kakikumi” terpilih	97
Gambar 5.28 Digital logo/indetitas <i>board game</i> “Kakikumi” terpilih (sekunder)	97
Gambar 5.29 Alternatif desain layout kartu pada <i>board game</i> ”Kakikumi”	98
Gambar 5.30 Desain layout kartu pada <i>board game</i> “Kakikumi” terpilih	98
Gambar 5.31 Alternatif desain <i>layout</i> kartu masalah	99
Gambar 5.32 Alternatif desain <i>layout</i> kartu solusi	99
Gambar 5.33 Desain <i>layout</i> kartu masalah terpilih.....	100
Gambar 5.34 Desain <i>layout</i> kartu solusi terpilih	100
Gambar 5.35 Acuan dan alternatif sketsa 1 (konsep).....	101
Gambar 5.36 Acuan dan alternatif sketsa 2 (konsep).....	102
Gambar 5.37 Alternatif digital 1	103
Gambar 5.38 Alternatif digital 2	103
Gambar 5.39 Desain terpilih	103
Gambar 5.40 Alternatif desain <i>tile</i> elemen air dan elemen tanah	104
Gambar 5.41 Desain <i>tile</i> elemen tanah dan elemen air	104
Gambar 5.42 Alternatif desain kemasan 1	104
Gambar 5.43 Alternatif desain kemasan 2.....	105
Gambar 5.44 Alternatif desain kemasan 3	105

Gambar 5.45 Alternatif desain kemasan 4.....	105
Gambar 5.46 Desain kemasan terpilih	106
Gambar 6.1 Kartu masalah bagian depan dan belakang	107
Gambar 6.2 Kartu solusi bagian depan dan belakang	108
Gambar 6.3 Papan permainan kakikumi dan pion penanda suhu pada termometer	109
Gambar 6.4 <i>Tile</i> elemen tanah dan elemen air	110
Gambar 6.5 Kemasan <i>box board game</i> kakikumi	111
Gambar 6.6 Bagian tutup <i>box</i> yang dapat digunakan sebagai <i>board</i>	111
Gambar 6.7 Buku panduan <i>board game</i> kakikumi	112
Gambar 6.8 Tas serut	113
Gambar 6.9 Set alat makan dan sedotan stainless	113
Gambar 6.10 Botol minum	114
Gambar 6.11 Kotak makan	115
Gambar 6.12 Stiker hemat penggunaan lampu seri A	115
Gambar 6.13 Stiker hemat penggunaan listrik seri B	116
Gambar 6.14 Stiker hemat penggunaan air seri A	116
Gambar 6.15 Stiker hemat penggunaan air seri B	117
Gambar 6.16 Poster promosi <i>board game</i>	117