

**PERANCANGAN BOARD GAME TSUNARA SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN PADA KEGIATAN SOBAT
SIAGA TSUNAMI BAGI SISWA SDN 3 SITUREGEN**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI BERBASIS KARYA

Shabelita Luisa

0000054131

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

**PERANCANGAN BOARD GAME TSUNARA SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN PADA KEGIATAN SOBAT
SIAGA TSUNAMI BAGI SISWA SDN 3 SITUREGEN**



SKRIPSI BERBASIS KARYA

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Shabelita Luisa

0000054131

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Shabelita Luisa
NIM : 00000054131
Program studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir MBKM saya yang berjudul:

PERANCANGAN BOARD GAME TSUNARA SEBAGAI MEDIA PEMBELANJARAN PADA KEGIATAN SOBAT SIAGA TSUNAMI BAGI SISWA SDN 3 SITUREGEN

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 27 Januari 2025



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Shabelita Luisa'.

Shabelita Luisa

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Berbasis Karya dengan judul

PERANCANGAN BOARD GAME TSUNARA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA KEGIATAN SOBAT SIAGA TSUNAMI BAGI SISWA SDN 3 SITUREGEN

Oleh

Nama	:	Shabelita Luisa
NIM	:	00000054131
Program Studi	:	Ilmu Komunikasi
Fakultas	:	Ilmu Komunikasi
Jenis Karya	:	Laporan Karya

Telah diajukan pada hari Selasa, 14 Januari 2025

Pukul 13.00 s.d 14.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut

Ketua Sidang



Khairul Syafuddin, S.I.Kom., M.A.
NIDN 0309109302

Penguji



Charlie Tjokrodinata, S.Kom., M.Sc.
NIDN 0324098002

Pembimbing

Ikhsan Mustafa Nur, S.E., M.Si.
NIDN 0305018604

Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi

Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si.

NIDN 0304078404

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shabelita Luisa

NIM : 00000054131

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BOARD GAME TSUNARA
SEBAGAI MEDIA PEMBELANJARAN PADA KEGIATAN SOBAT SIAGA
TSUNAMI BAGI SISWA SDN 3 SITUREGEN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.

Tangerang, 27 Januari 2025

UMN
UNIVERSITA
MULTIMEDI
NUSANTARA



Shabelita Luisa

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas terselesaikannya laporan Skripsi berbasis Karya dengan judul Perancangan *Board Game* Tsunara Sebagai Media Pembelajaran Pada Kegiatan Sobat Siaga Tsunami Bagi Siswa SDN 3 Situregen yang dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Strata 1 Jurusan Ilmu Komunikasi Pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada,

1. Bapak Ir. Andrey Andoko, M.Sc., Ph.D. selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Ikhsan Mustafa Nur, S.R., M.Si. sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga perancang dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Keluarga besar Gugus Mitigasi Lebak Selatan Bapak Anis, Ibu Resti, Lala, Adel, Aki Agus, Dayah, dan Ulung yang telah memberikan kesempatan dan pengalaman bagi perancang untuk menjalankan seluruh kegiatan *Humanity Project Batch 5*.
7. SDN 3 Situregen sebagai Sekolah yang telah menerima dan membantu tim Sobat Siaga Tsunami dalam seluruh rangkaian kegiatan.
8. Tim *Humanity Project Batch 5* Tim 1 yang berjalan bersama dari awal dan tumbuh bersama selama kegiatan berlangsung.

9. Shirlene Welfalini, Amelia Foreman, Kathleen Ruth, Rilla Kaneishya, Chelsy Sutanto, Marvella Angelica, Gabriella Angelia, Whitney Karnisa, Cheryn Meydiana, Fani Andiani, Dayena Angelina, Marcelline Tjhin, Bernadette Florine dan Dhia Ara sebagai sahabat yang selalu memberikan dukungan.

Semoga karya ilmiah ini dapat menjadi pembelajaran, motivasi dan sumber informasi bagi semua orang yang membaca dan khususnya kepada mahasiswa dan mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 27 Januari 2025



Shabelita Luisa



PERANCANGAN BOARD GAME TSUNARA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA KEGIATAN SOBAT SIAGA TSUNAMI BAGI SISWA SDN 3 SITUREGEN

Shabelita Luisa

ABSTRAK

Berdasarkan data yang disampaikan oleh BNPB mengenai dampak bencana terhadap kelompok rentan, dapat disimpulkan bahwa kelompok anak-anak merupakan kelompok yang sangat rentan terhadap bencana alam khususnya di Indonesia yang dikenal sebagai negara dengan tingkat kerawanan bencana yang tinggi. BNPB juga memaparkan bahwa sebagian besar korban yang meninggal atau hilang saat bencana adalah anak-anak. Kelompok anak-anak menjadi kelompok yang paling rentan karena keterbatasan mereka, baik secara fisik maupun mental karena anak-anak merupakan kelompok yang masih berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan. Selain itu, anak-anak juga sangat bergantung pada orang dewasa untuk mendapatkan perlindungan dan dukungan. Oleh karena itu, penting untuk memberikan edukasi mengenai kesiapsiagaan bencana kepada mereka. Salah satu upaya yang dilakukan untuk memberikan pemahaman kepada anak-anak adalah dengan mengadakan proyek yang menyajikan materi mitigasi bencana melalui media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, seperti *board game*. Melalui *board game* ini, diharapkan anak-anak dapat belajar bagaimana cara menghadapi situasi yang mungkin terjadi saat bencana melanda. Pendekatan interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan semangat anak-anak dalam belajar, sehingga daya ingat mereka terhadap materi yang disampaikan dapat meningkat. Proyek ini, yang dilaksanakan di SDN 3 Situregen untuk siswa kelas 5, bertujuan untuk mengajarkan anak-anak tentang pentingnya kesiapsiagaan bencana dan memberikan pemahaman mengenai nilai-nilai untuk saling membantu saat bencana terjadi. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan kesadaran anak-anak mengenai pentingnya kesiapsiagaan dan kerja sama dalam menghadapi bencana.

Kata kunci: *Board game*, Gugus Mitigasi Lebak Selatan, Komunikasi Bencana, Manajemen Proyek, Media Pembelajaran,

THE DEVELOPMENT OF TSUNARA BOARD GAME AS AN EDUCATIONAL TOOL FOR SOBAT SIAGA TSUNAMI PROGRAM AT SDN 3 SITUREGEN

Shabelita Luisa

ABSTRACT

Based on the data provided by BNPB regarding the impact of disasters on vulnerable groups, it can be concluded that children are one of the most vulnerable groups to natural disasters, especially in Indonesia, which is known as a country with a high level of disaster risk. BNPB also reported that a significant number of victims who died or went missing during disasters are children. The vulnerability of children arises from their limitations, both physically and mentally, as they are still in a stage of growth and development. Moreover, children heavily rely on adults for protection and support. Therefore, it is crucial to provide education on disaster preparedness to them. One of the efforts made to educate children is through projects that present disaster mitigation material using enjoyable and interactive learning media, such as board games. Through these board games, it is hoped that children can learn how to face situations that may arise during disasters. This interactive approach aims to enhance children's interest and enthusiasm in learning, thereby improving their retention of the material presented. This project, conducted at SDN 3 Situregen for fifth-grade students, aims to teach children about the importance of disaster preparedness and instill values of mutual assistance during disasters. Evaluation results indicate an increase in children's knowledge and awareness regarding the significance of preparedness and cooperation in facing disasters.

Keywords: *Board Game, Disaster Communication, Gugus Mitigasi Lebak Selatan, Learning Media, Project Management*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Tujuan Karya.....	6
1.3 Kegunaan Karya.....	6
1.3.1 Kegunaan Akademis	6
1.3.2 Kegunaan Praktis	6
1.3.3 Kegunaan Sosial.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Referensi Karya.....	7
2.1.1 Tabel Referensi Karya.....	12
2.2. Teori atau Konsep Yang Digunakan	18
2.2.1 Disaster Risk Reduction Communication	18
2.2.2 Social and Behaviour Change Communication (SBCC)	21
2.2.3 Design Thinking.....	22
2.2.4 Media Pembelajaran.....	23

2.2.5	Media Pembelajaran Berbasis Board Game.....	25
2.2.6	Project Management.....	28
2.2.7	Komunikasi Visual.....	30
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN KARYA		34
3.1	Metode Perancangan Karya	34
3.1.1	Tahapan Pembuatan Board Game.....	34
3.1.2	Project Management.....	41
3.2	Rencana Anggaran	44
3.2.1	Rencana Anggaran Kelompok	45
3.2.2	Rencana Anggaran Pribadi.....	46
3.2	Timeline	47
3.3	Target Luaran/Publikasi/HKI.....	48
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....		49
4.1	Strategi Perancangan.....	49
4.1.1	Tahap Pembuatan Board Game.....	50
4.1.2	Project Management.....	77
4.2	Implmentasi Karya	95
4.2.1	Tahap Pembuatan Board Game.....	96
4.2.2	Project Management.....	99
4.3	Evaluasi.....	108
4.3.1	Siswa-siswi kelas 5 SDN 03 Situregen	108
4.3.2	Wali Kelas Kelas 5 SDN 03 Situregen	110
4.3.3	Ketua Gugus Mitigasi Lebak Selatan.....	111
4.3.4	Target Luaran/Publikasi/HKI.....	111
BAB V KESIMPULAN SARAN.....		113
5.1	Kesimpulan	113
5.2	Saran.....	114

5.2.1	Saran Akademis	114
5.2.2	Saran Praktis.....	114
DAFTAR PUSTAKA		115
LAMPIRAN.....		118



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

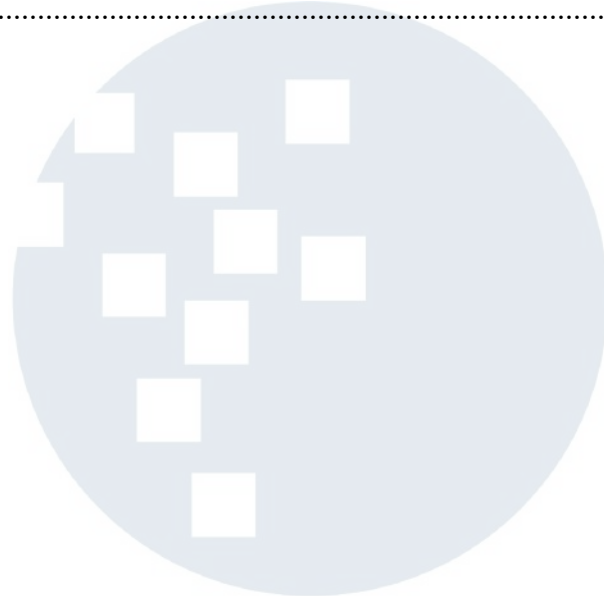
Tabel 2.1 Tabel Referensi Karya	17
Tabel 3.1 Rencana Anggaran Kelompok	45
Tabel 3.2 Timeline	47
Tabel 4.1 Daftar Pertanyaan Kartu Bencana dan Respon	62
Tabel 4.2 Finalisasi Daftar Isi Kartu Bencana dan Respon	75
Tabel 4.3 Tabel SWOT	82
Tabel 4.4 Tabel Proyek Sobat Siaga Tsunami	88
Tabel 4.5 Tabel Divisi Panitia Sobat Siaga Tsunami.....	92
Tabel 4.6 Finalisasi Anggaran board game Tsunara.....	97
Tabel 4.7 Rundown kegiatan Sobat Siaga Tsunami.....	102
Tabel 4.8 Finalisasi Anggaran kegiatan Sobat Siaga Tsunami.....	103
Tabel 4.9 Hasil evaluasi murid kelas 5 SDN 03 Situregen.....	109
Tabel 4.10 Hasil Publikasi proyek Sobat Siaga Tsunami	112



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Jumlah Penduduk Di Kabupaten Lebak	1
Gambar 1.2 Data Negara Dengan Risiko Bencana Alam Tertinggi di Dunia Error! Bookmark not defined.	
Gambar 2. 1 Model C-Planning (McKee, 2014).... Error! Bookmark not defined.	
Gambar 3.1 Colour Palette	38
Gambar 3. 2 Referensi Bentuk Permainan Ular Tangga	
Gambar 3.1 Colour Palette	38
Gambar 3. 2 Referensi Bentuk Permainan Ular Tangga.....	38
Gambar 3. 3 Referensi Packaging Outbox Ular Tangga	
Gambar 3. 2 Referensi Bentuk Permainan Ular Tangga	38
Gambar 3. 3 Referensi Packaging Outbox Ular Tangga.....	39
Gambar 4. 1 Referensi Bentuk Permainan Ular Tangga.....	53
Gambar 4.2 Sketsa kasar bentuk board game dari perancang kepada ilustrator..	53
Gambar 4.3 Colour Palette	54
Gambar 4. 4 Logo Sobat Siaga Tsunami	55
Gambar 4.5 Desain pertama Tsunara dari ilustrator	55
Gambar 4.6 Desain kedua Tsunara dari ilustrator.....	56
Gambar 4.7 Desain final Tsunara dari ilustrator.....	57
Gambar 4.8 Deskripsi Kartu Bencana Board Game	58
Gambar 4.9 Deskripsi Kartu Respon Board Game	59
Gambar 4.10 Deskripsi Kartu Kesempatan Board Game	59
Gambar 4.11 Deskripsi Token Hati & Token Hero Board Game.....	63
Gambar 4. 12 Referensi packaging outbox ular tangga	64
Gambar 4.13 Referensi packaging outbox ular tangga	65
Gambar 4.14 Referensi packaging outbox ular tangga	66
Gambar 4.15 Referensi packaging outbox ular tangga	67
Gambar 4. 16 Referensi Pion dan dadu untuk Board Game Tsunara	68
Gambar 4.17 Uji coba board game dengan pihak GMLS.....	70
Gambar 4.18 Uji Coba board game dengan tim Sobat Siaga Tsunami.....	71
Gambar 4.19 Finalisasi desain board game Tsunara.....	76
Gambar 4.20 Logo Sobat Siaga Tsunami	89
Gambar 4.21 Colour Pallette Sobat Siaga Tsunami.....	90
Gambar 4.22 Tipografi Sobat Siaga Tsunami.....	91
Gambar 4.23 Elemen Visual Sobat Siaga Tsunami	92
Gambar 4.24 Press Release proyek Sobat Siaga Tsunami.....	93
Gambar 4.25 Poster dan banner proyek Sobat Siaga Tsunami	94
Gambar 4.26 Sticker pack board game Tsunara	95
Gambar 4. 27 Hasil final board game Tsunara	97

Gambar 4.28 Peletakan board game Tsunara di SDN 03 Situregen	98
Gambar 4.29 Video promosi singkat board game Tsunara.....	99
Gambar 4.30 Banner Sobat Siaga Tsunami	100
Gambar 4.31 Sticker Pack Tsunara.....	101
Gambar 4.32 Pembagian hadiah kepada pemenang Tsunara.....	105
Gambar 4.33 Proses Sosialisasi Tsunara.....	106
Gambar 4.34 Penyerahan board game Tsunara kepada pihak SDN 03 Situregen	108



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan Skripsi.....	118
Lampiran B. Konsultasi Form.....	119
Lampiran C. Surat Izin Penggunaan Logo.....	121
Lampiran D. Surat Izin Permohonan Kerja.....	122
Lampiran E. Dokumentasi Hasil Akhir Board Game Tsunara	123
Lampiran F. Kegiatan Sosialisasi Tsunara.....	124
Lampiran G. Video Product Profile Board Game Tsunara	125
Lampiran H. Lembar Evaluasi Produk Dari Murid Kelas 5 SDN 3 Situregen..	125
Lampiran I. Dokumentasi dengan Pihak SDN 3 Situregen.....	126
Lampiran J. Dokumentasi <i>closing</i> kegiatan Sobat Siaga Tsunami	127
Lampiran K. Hasil Turnitin.....	128

