

**PERANCANGAN BOARD GAME SIAGA KATA UNTUK
RA ANNAJAH DI KAMPUNG CIPURUN DALAM
MENINGKATKAN KESIAPSIAGAAN TENTANG MITIGASI
BENCANA**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI BERBASIS KARYA

Sidra Shabirah

00000063957

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

2025

**PERANCANGAN BOARD GAME SIAGA KATA UNTUK
RA ANNAJAH DI KAMPUNG CIPURUN DALAM
MENINGKATKAN KESIAPSIAGAAN TENTANG MITIGASI
BENCANA**



SKRIPSI BERBASIS KARYA

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Sidra Shabirah

00000063957

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Sidra Shabirah

Nomor Induk Mahasiswa : 00000063957

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Skripsi dengan judul : Ilmu Komunikasi

PERANCANGAN BOARD GAME SIAGA KATA UNTUK RA ANNAJAH DI
KAMPUNG CIPURUN DALAM MENINGKATKAN KESIAPSIAGAAN
TENTANG MITIGASI BENCANA

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 18 Juni 2025



(Sidra Shabirah)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi berbasis Karya dengan judul
PERANCANGAN BOARD GAME SIAGA KATA UNTUK RA ANNAJAH DI
KAMPUNG CIPURUN DALAM MENINGKATKAN KESIAPSIAGAAN
TENTANG MITIGASI BENCANA

Oleh

Nama : Sidra Shabirah
NIM : 00000063957
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Selasa, 14 Juli 2025

Pukul 11.30 s/d 13.00 dan dinyatakan

LULUS

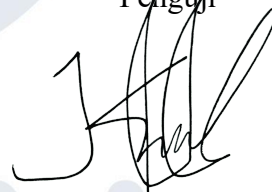
Dengan susunan penguji sebagai berikut

Ketua Sidang



Nike Putri Yunandika. M.I.Kom.
NIDN 0325019101

Penguji



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

Pembimbing

Fakhriy Dinansyah, M.M., M.I.Kom.
NIDN 0304039001

Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi

Cendera Rizky Anugrah Bangun S.Sos., M.Si.
NIDN 0304078404

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sidra Shabirah
NIM : 00000063957
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Board game Siaga Kata Untuk Ra Annajah Di Kampung Cipurun Dalam Meningkatkan Kesiapsiagaan Tentang Mitigasi Bencana.

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.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 18 Juni 2025



(Sidra Shabirah)

* 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 selesainya penulisan Laporan Skripsi Berbasis Karya ini dengan judul: “Perancangan *Board game* Siaga Kata Untuk Ra Annajah Di Kampung Cipurun Dalam Meningkatkan Kesiapsiagaan Tentang Mitigasi Bencana” dapat diselesaikan tepat waktu. Skripsi berbasis karya ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi 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., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Rismi Juliadi, S.T., .M.Si., Selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Fakhriy Dinansyah, S.I.Kom., M.M sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Bapak Anis Faisal Reza sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang.
6. Bapak/Ibu Dosen selaku Ketua Sidang dan Bapak/Ibu Dosen selaku penguji yang telah memberikan arahan dan masukan saat sidang.
7. Abah Lala, Teh Resti, Adel, Lala, dan Dayah yang selalu memberikan dukungan dan saran terkait tugas akhir ini.
8. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi berbasis karya ini.

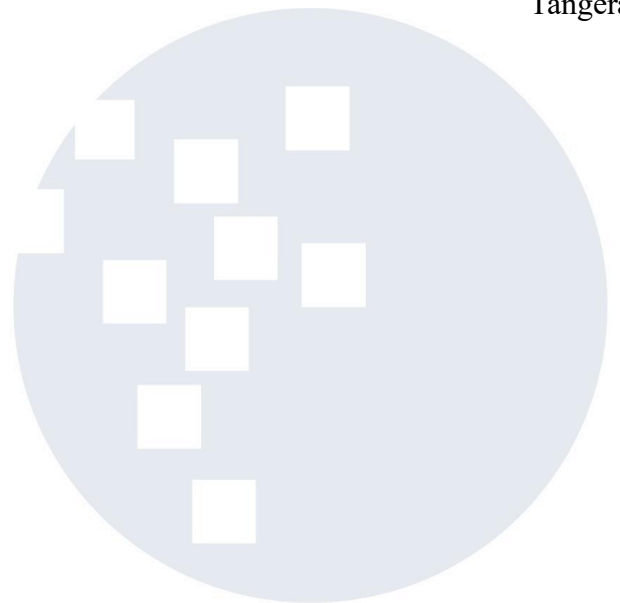
9. Teman-teman MBKM Humanity Project Batch 6 yang sudah berproses bersama dalam pembuatan laporan.

Semoga karya ilmiah ini dapat menginspirasi serta membuka wawasan baru terhadap pembaca.

Tangerang, 18 Juni 2025



(Sidra Shabirah)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *BOARD GAME* SIAGA KATA UNTUK RA ANNAJAH DI KAMPUNG CIPURUN DALAM MENINGKATKAN KESIAPSIAGAAN TENTANG MITIGASI BENCANA

(Sidra Shabirah)

ABSTRAK

Dalam konteks penanggulangan bencana, anak-anak termasuk kelompok yang rentan karena keterbatasan mereka dalam mengakses informasi dan mengikuti prosedur mitigasi. Penulis melihat pentingnya memberikan edukasi kebencanaan kepada anak-anak di Kampung Cipurun, yang hingga saat ini belum pernah mendapatkan sosialisasi terkait bencana dan belum memenuhi 12 Indikator Tsunami Ready dari UNESCO. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang efektif, salah satunya adalah permainan papan (*board game*). Karya ini bertujuan merancang *board game* yang menyenangkan dan menarik untuk mengedukasi anak-anak mengenai kesiapsiagaan menghadapi bencana. Proses perancangannya dilakukan melalui wawancara dan studi referensi dari karya serupa sebelumnya. Berdasarkan hasil *test* pertama dan kedua, evaluasi tim, serta wawancara dengan guru di RA Annajah, *board game* Siaga Kata terbukti efektif dalam meningkatkan kesiapsiagaan anak-anak terhadap bencana tsunami. Permainan ini berhasil menambah pengetahuan anak terkait kesiapsiagaan, seperti pengenalan simbol dan tanda-tanda bencana, karena didesain secara interaktif dan menarik sesuai dengan karakteristik usia mereka.

Kata kunci: Mitigasi bencana, *board game*, anak-anak, media pembelajaran

**DESIGN OF BOARD GAME SIAGA KATA FOR
RA ANNAJAH IN KAMPUNG CIPURUN IN IMPROVING
DISASTER MITIGATION PREPAREDNESS**

(Sidra Shabirah)

ABSTRACT

In the context of disaster management, children are a vulnerable group due to their limited access to information and following mitigation procedures. The author sees the importance of providing disaster education to children in Kampung Cipurun, who until now have never received socialization related to disasters and have not met the 12 Tsunami Ready Indicators from UNESCO. To answer this need, effective learning media are needed, one of which is a board game. This work aims to design a fun and interesting board game to educate children about disaster preparedness. The design process was carried out through interviews and reference studies from previous similar works. Based on the results of the test before and test after, team evaluation, and interviews with teachers at RA Annajah, the Siaga Kata board game has proven effective in increasing children's tsunami disaster preparedness. This game has succeeded in increasing children's knowledge about preparedness, such as recognizing symbols and signs of disasters, because it is designed interactively and interestingly according to their age characteristics

Keywords: *Disaster mitigation, board game, children, learning media*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Tujuan Karya	9
1.3 Kegunaan Karya	10
1.3.1 Kegunaan Akademis	10
1.3.2 Kegunaan Praktis.....	10
1.3.3 Kegunaan Sosial	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 Referensi Karya.....	12
2.2 Landasan Konsep.....	17
2.2.1 Media Pembelajaran.....	18
2.2.2. <i>Board game</i> sebagai Media Pembelajaran	22
2.2.3. <i>Board game</i>	23
2.2.4. Model Komunikasi Lasswell dalam <i>Board game</i>	31
2.2.5. Design Thinking	33
2.2.6. <i>Risk Communication</i>.....	35
2.2.8. Komunikasi Visual.....	37

2.2.9. Kemasan.....	43
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN KARYA	45
3.1 Tahapan Pembuatan.....	45
3.1.1. Metode Pengumpulan Data.....	45
3.1.2. Metode Perancangan Karya	47
3.2. Rencana Anggaran.....	55
3.2.1. Rencana Penggalangan Dana Kegiatan.....	57
3.3. Target Luaran/Publikasi/HKI.....	58
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....	60
4.1 Strategi Perancangan.....	60
4.2 Implmentasi Karya	83
4.2.1. Persiapan Komponen <i>Board game</i>	84
4.2.2 Aktivitas Acara <i>Board game</i>	91
4.2.3 Strategi <i>Board game</i> dalam Meningkatkan Kesiapsiagaan Bencana Alam dan Literasi Membaca Anak	95
4.2.4 Implementasi Anggaran Perilisan <i>Board game</i> Siaga Kata	96
4.2.5. Realisasi Penggalangan Dana Kegiatan	99
4.3 Evaluasi	101
4.3.1 Rapat Evaluasi Tim	101
4.3.2 Hasil evaluasi pengguna, serta Evaluasi Bersama Guru RA Annajah.....	101
4.3.3 Hasil Akhir untuk Sekolah.....	110
BAB V KESIMPULAN SARAN.....	111
5.1 Kesimpulan	111
5.2 Saran.....	112
5.2.1 Saran Akademis	112
5.2.2 Saran Praktis	113
LAMPIRAN.....	120

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Timeline Kegiatan	47
Tabel 3. 2 Pertanyaan 5W + 1H	51
Tabel 3. 3 Rancangan Anggaran Board game	56
Tabel 4. 1 Draft awal Panduan Bermain	66
Tabel 4. 2 Draft Akhir Panduan Bermain	67
Tabel 4. 3 Realisasi Anggaran Biaya	97
Tabel 4. 4 Perbedaan Anggaran	98
Tabel 4. 5 Harga Board Game	99
Tabel 4. 6 Donasi Buku	100
Tabel 4. 7 Pertanyaan test sebelum permainan Board game “Siaga Kata”	103
Tabel 4. 8 Pertanyaan test setelah Board game “Siaga Kata”	104
Tabel 4. 9 Skor Penilaian Evaluasi	106
Tabel 4. 10 Lembar Pertanyaan Evaluasi untuk Guru	106
Tabel 4. 11 Lembar Jawaban Evaluasi Guru	108
Tabel 4. 12 Skor Evaluasi	108



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 2 Peta Bahaya Tsunami kecamatan Panggarangan	2
Gambar 1. 4 Observasi ke TK Mathla'ul Anwar Cimandiri laut, Situregen	5
Gambar 1. 5 Observasi ke SDN Situregen 2, Cipurun	6
Gambar 1. 6 Observasi Ke RA Annajah, Cipurun	7
Gambar 2. 1 Teori Dale's Cone of Experience	19
Gambar 2. 2 Media Pembelajaran Menggunakan Board game	23
Gambar 2. 3 Model Komunikasi Harold Lasswell	31
Gambar 2. 4 Proses <i>Design Thinking</i> Menurut <i>Plattner et al.</i>	33
Gambar 2. 6 Teori Warna	39
Gambar 2. 7 Gambar Ilustrasi Kartun	42
Gambar 3. 1 Ide <i>Board game</i>	51
Gambar 3. 2 Draft awal Rancangan <i>Board game</i>	52
Gambar 3. 3 Rancangan Awal <i>Board game</i>	53
Gambar 3. 4 Rancangan Awal Kartu Siaga Kata	54
Gambar 3. 5 Rancangan Awal Papan Permainan <i>Board game</i>	54
Gambar 3. 6 Rancangan awal Ide Konsep Logo	55
Gambar 4. 2 Rundown Acara	62
Gambar 4. 3 Mascot <i>board game</i> (Rimba dan Risa)	63
Gambar 4. 4 <i>Final Design</i> Papan Permainan	64
Gambar 4. 5 <i>Final Design</i> Kartu Siaga Kata	65
Gambar 4. 6 <i>Prototype</i> Awal <i>Board game</i>	67
Gambar 4. 7 Uji Coba Board game di RA Annajah	70
Gambar 4. 8 Finalisasi <i>Board game</i>	71
Gambar 4. 9 Logo Siaga Kata	73
Gambar 4. 10 Design Box Kartu Siaga Kata	73
Gambar 4. 11 Design isi Kartu Siaga Kata	74
Gambar 4. 12 Papan Permainan	75
Gambar 4. 13 Final Design Huruf Alphabet	76
Gambar 4. 14 Final Design Keterangan Kartu	77

Gambar 4. 15 Final Design Panduan Bermain	78
Gambar 4. 16 Final Design Cara Bermain Siaga Kata.....	79
Gambar 4. 17 Final Design Box Kemasan	80
Gambar 4. 18 Poster Instagram	80
Gambar 4. 19 Video Teaser.....	81
Gambar 4. 20 Konten Media Social	81
Gambar 4. 21 Artikel Blog Siaga Kata	82
Gambar 4. 22 Konten Media Social	83
Gambar 4. 23 Papan Permainan	84
Gambar 4. 24 15 Kartu Siaga Kata	85
Gambar 4. 25 Karu Panduan Bermain	86
Gambar 4. 26 Keterangan Kartu	87
Gambar 4. 27 <i>Final Design</i> Cara Bermain Siaga Kata	88
Gambar 4. 28 Design Kemasan bagian Depan dan Belakang.....	89
Gambar 4. 29 Kemasan Board game.....	89
gambar 4. 30 Poster	91
gambar 4. 31 Infografis	91
gambar 4. 32 Konten Instagram	91
gambar 4. 33 Pemotongan Pita.....	92
gambar 4. 34 Sambutan ketua RT	92
Gambar 4. 35 Perilisan Board game.....	93
Gambar 4. 36 Penjelasan Permainan	93
Gambar 4. 37 Pelaksanaan test.....	93
Gambar 4. 38 Pelaksanaan board game	94
Gambar 4. 39 Pelaksanaan board game	94
Gambar 4. 40 Wawancara dengan Alipah.....	109
Gambar 4. 41 Penyerahan Board game untuk RA Annajah.....	110

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Turnitin	120
Lampiran B Konsultasi form Dosen Pembimbing	121
Lampiran C Konsultasi form Praktisi Ahli	122
Lampiran D Lembar test sebelum dan test sesudah permainan, serta Evaluasi Guru	123
Lampiran E Surat Perizinan Logo GMLS.....	125
Lampiran F Materi Promosi	126
Lampiran G Hasil test sebelum dan test sesudah, serta Evaluasi Guru.....	129
Lampiran H Transkrip wawancara dengan murid RA Annajah.....	133
Lampiran I Verification Form of Humanity Project Report	134

