

**BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAMBU UNTUK
ANAK-ANAK DI DUSUN NGADIPRONO**



SKRIPSI BERBASIS KARYA

Dianra Eka Novelina Siregar

00000070596

UMN
UNIVERSITAS
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025

**BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAMBU UNTUK
ANAK-ANAK DI DUSUN NGADIPRONO**



SKRIPSI BERBASIS KARYA

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Dianra Eka Novelina Siregar

00000070596

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

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Dianra Eka Novelina Siregar

Nomor Induk Mahasiswa 00000070596

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Menyatakan bahwa skripsi berbasis karya dengan judul:

BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAMBU UNTUK ANAK-ANAK DI DUSUN NGADIPRONO

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, 20 Juni 2025



Dianra Eka Novelina Siregar

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Berbasis Karya dengan judul

BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAMBU UNTUK ANAK-
ANAK DI DUSUN NGADIPRONO

Oleh

Nama : Dianra Eka Novelina Siregar
NIM : 00000070596
Program Studi : Strategic Communication
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Rabu, 15 Juli 2025
Pukul 11.30 s.d 13.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



**Arindra Khrisna Karamov, S.E.,
M.Si., M.I.Kom.**

NIDN 9455751652130103

Penguji



Digitally signed by
Cendera Rizky
Anugrah Bangun
Date: 2025.07.27
19:53:27 +0700

**Cendera Rizky Anugrah
Bangun, M.Si.**

NIDN 0304078404

Pembimbing



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

NIDN 0309109302

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Digitally signed by Cendera
Rizky Anugrah Bangun
Date: 2025.07.29 08:45:29
+0700



Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si.

NIDN 0304078404

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dianra Eka Novelina Siregar

NIM 00000070596

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah : BOARD GAME SEBAGAI MEDIA
EDUKASI BAMBU UNTUK ANAK-ANAK DI DUSUN NGADIPRONO.

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, 20 Juni 2025



Dianra Eka Novelina Siregar

* 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 atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan skripsi berbasis karya ini dengan judul : **BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAMBU UNTUK ANAK-ANAK DI DUSUN NGADIPRONO.**

Mengucapkan terima kasih

1. Bapak Dr. Ir Andrey Andoko, M.sc, 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 Anugerah Bangun M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Khairul Syafuddin, S.I.Kom, M.A, sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Bapak Dimas Rihi Hadi Utomo, sebagai Pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Bapak Yudhi Setiawan, Ibu Ika Permatahati, Ibu Wening Lastris dan anggota Spedagi lainnya yang telah menyediakan ruang bagi penulis untuk melangsungkan tugas akhirnya.
8. Seluruh teman-teman pada MBKM Revitalisasi Desa batch 1 selaku teman yang saling membantu, mendukung dan memberikan semangat selama kegiatan berlangsung.

9. Seluruh Sahabat dan teman-teman lainnya yang telah membantu dan mmeberikan dukungan selama proses pengerjaan karya ini.

Tangerang, 20 Juni 2025



Dianra Eka Novelina Siregar



BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAMBU UNTUK ANAK-ANAK DI DUSUN NGADIPRONO

Dianra Eka Novelina Siregar

ABSTRAK

Bambu dan Dusun Ngadiprono memiliki hubungan yang erat. Bahkan, bambu telah menjadi bagian dari warisan yang diwariskan secara turun-temurun. Namun, ketika diamati sekelompok anak-anak di dusun tersebut, mereka ternyata belum banyak mengetahui tentang bambu dan aplikasinya. Oleh karena itu, diperlukan materi edukasi yang menarik dan sesuai dengan kepribadian anak-anak, dan permainan papan adalah salah satu mediana. Tujuan dari penelitian dan perancangan karya ini adalah untuk menghasilkan permainan papan yang menghibur dan instruktif yang akan memperkenalkan pengetahuan bambu kepada anak-anak secara interaktif. Kajian pustaka dari karya-karya sebelumnya dan wawancara dengan penduduk setempat merupakan salah satu teknik yang digunakan. Evaluasi dilakukan dengan pre-test, post-test, dan juga evaluasi dari pihak Spedagi. Hasil menunjukkan bahwa board game Petualangan Hutan Bambu mampu menarik minat anak-anak serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap bambu dan berbagai manfaatnya

Kata kunci: board game, bambu, media pembelajaran, anak-anak, dusun ngadiprono

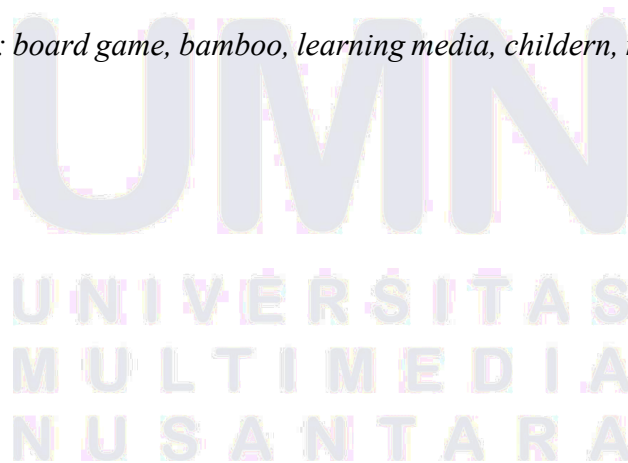
BOARD GAMES AS BAMBOO EDUCATIONAL MEDIA FOR CHILDREN IN NGADIPRONO VILLAGE

Dianra Eka Novelina Siregar

ABSTRACT

Bamboo and Ngadiprono Hamlet have a close relationship. In fact, bamboo has become part of the heritage passed down from generation to generation. However, when observed a group of children in the hamlet, it turned out that they did not know much about bamboo and its applications. Therefore, educational materials are needed that are interesting and in accordance with the children's personalities, and board games are one of the media. The purpose of this research and design work is to produce an entertaining and instructive board game that will introduce bamboo knowledge to children interactively. Literature review of previous works and interviews with local residents are among the techniques used. Evaluation was carried out with a pre-test, post-test, and also an evaluation from Spedagi. The results showed that the Bamboo Forest Adventure board game was able to attract children's interest and increase their understanding of bamboo and its various benefits.

Keywords: board game, bamboo, learning media, children, ngadiprono village



DAFTAR ISI

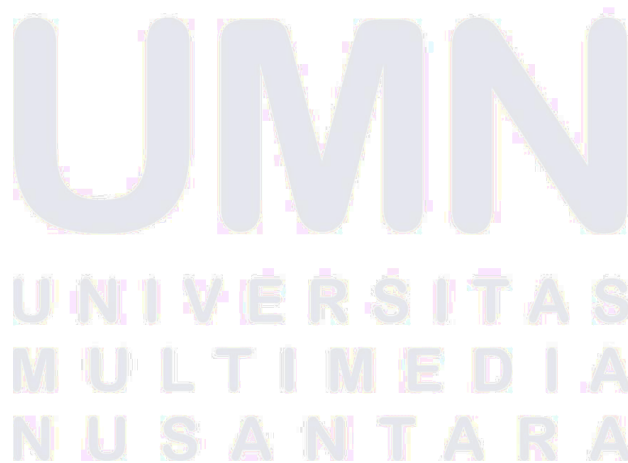
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Tujuan Karya	7
1.3 Kegunaan Karya.....	7
1.3.1 Kegunaan Akademis.....	7
1.3.2 Kegunaan Praktis	8
1.3.3 Kegunaan Sosial.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
Referensi Karya	9
2.1 Landasan Konsep	16
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN KARYA.....	16
3.1 Tahapan Pembuatan	32
3.1.1. Metode Pengumpulan Data	32
3.1.2. Metode Perancangan Karya.....	33
3.2. Rencana Anggaran	35
3.3. Target Luaran/Publikasi/HKI	36
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	38
4.1 Strategi Perancangan	38
4.2 Implmentasi Karya.....	51

4.3	Evaluasi	58
BAB V KESIMPULAN SARAN		66
5.1	Kesimpulan	66
5.2	Saran.....	66
5.2.1	Saran Akademis	66
5.2.2	Saran Praktis	67
DAFTAR PUSTAKA		67
LAMPIRAN		72



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Referensi Karya.....	12
Tabel 2.2 Tabel Elemen dalam teori difusi dengan <i>board game</i>	22
Tabel 3.1 Tabel Rencana Anggaran	35
Tabel 4.1 Tabel Implementasi Anggaran	53
Tabel 4.2 Tabel Pernyataan Pre-test	55
Tabel 4.3 Tabel Hasil pada Pre-test	55
Tabel 4.4 Tabel Pernyataan Post-test.....	56
Tabel 4.5 Tabel Hasil pada Post-test	57
Tabel 4.6 Perbandingan	12



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Dusun Ngadiprono.....	1
Gambar 1.2 Pemotongan bambu untuk dijadikan meja.....	2
Gambar 1.3 Anak-anak Dusun Ngadiprono	5
Gambar 2.1 10 Jenis Board Game Terpopuler Berdasarkan Kategori.....	25
Gambar 2.2 Board Game 'Simulasi Kehidupan dalam Permianan kartu'	26
Gambar 2.3 5 fakta seputar Dadu yang Sering Dipakai dalam Permainan Ular tangga	26
Gambar 2.4 Bidak/Pion	27
Gambar 2.5 Aturan Permainan	27
Gambar 2.5 diagram warna.....	28
Gambar 2.6 Contoh Layout	28
Gambar 2.7 Contoh Ilustrasi.....	29
Gambar 2.8 Contoh Topografi	30
Gambar 3.1 Referensi	33
Gambar 3.2 Layout awal	34
Gambar 4.1 bertanya-tanya dengan orang tua	38
Gambar 4.2 Melakukan pendekatan pada anak-anak	39
Gambar 4.3 Rundown acara	41
Gambar 4.4 Pemilihan warna	42
Gambar 4.5 Layout Board Game.....	43
Gambar 4.6 Ilustrasi anak-anak pada board game.....	43
Gambar 4.7 Tipografi board game petualangan hutan bambu	44
Gambar 4.8 Kartu Petualangan Hutan Bambu	45
Gambar 4.9 Pembuatan Dekorasi	49
Gambar 4.10 Pendekatan sebelum acara	50
Gambar 4.11 Penulis membawakan acara	51
Gambar 4.12 Pada Saat anak-anak bermain	52
Gambar 4.15 Grafik perbandingan	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Turnitin.....	72
Lampiran B Konsultasi Form Dosen Pembimbing.....	65
Lampiran C Konsultasi Form Dosen Ahli.....	66
Lampiran D Surat Perizinan Penggunaan Merek Spedagi.....	67
Lampiran E Hasil karya	68
Lampiran F Dokumentasi kegiatan.....	70
Lampiran G Media Promosi	74

