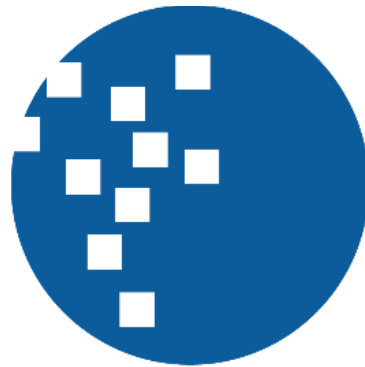


**PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF TENTANG
KESIAPSIAGAAN BENCANA UNTUK ANAK-ANAK DI
KAMPUNG GARDU TIMUR**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI BERBASIS KARYA

Clarence Sabrina Chantal Hidayat
00000065077

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

2026

**PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF TENTANG
KESIAPSIAGAAN BENCANA UNTUK ANAK-ANAK DI
KAMPUNG GARDU TIMUR**



SKRIPSI BERBASIS KARYA

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Clarence Sabrina Chantal Hidayat

00000065077

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Clarence Sabrina Chantal Hidayat

Nomor Induk Mahasiswa 00000065077

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Menyatakan bahwa skripsi berbasis karya dengan judul:

**PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF TENTANG
KESIAPSIAGAAN BENCANA UNTUK ANAK ANAK DI KAMPUNG
GARDU TIMUR**

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, 11 Desember 2025



(Clarence Sabrina Chantal Hidayat)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Clarence Sabrina Chantal Hidayat
NIM : 00000065077
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan : Perancangan Board Game Edukatif Tentang
Kesiapsiagaan Bencana untuk Anak-Anak di Kampung Gardu Timur

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Laporan/Project/Tugas Akhir*(pilih salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☒ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☐ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Mengakui telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 05 Januari 2026



(Clarence Sabrina Chantal Hidayat)



HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Berbasis Karya dengan judul
PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF TENTANG KESIAPSIAGAAN
BENCANA UNTUK ANAK ANAK DI KAMPUNG GARDU TIMUR

Oleh
Nama : Clarence Sabrina Chantal Hidayat
NIM : 00000065077
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Senin, 05 Januari 2026
Pukul 09.00 s.d 10.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Dr. Kristina Nurhayati, M.I.Kom
NIDN 0319018506

Penguji



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

Pembimbing



Charlie Tjokrodinata S.Kom, M.Sc.
NIDN 0324098002
Ketua 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 : Clarence Sabrina Chantal Hidayat

NIM 00000065077

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF
TENTANG KESIAPSIAGAAN BENCANA UNTUK ANAK ANAK DI
KAMPUNG GARDU TIMUR

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, 11 Desember 2025



(Clarence Sabrina Chantal Hidayat)

* 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 saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan penyertaan-Nya, Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Tugas Akhir ini disusun dengan tujuan untuk merancang sebuah *board game* edukatif mengenai kesiapsiagaan bencana sebagai media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh anak-anak di Kampung Gardu Timur. Saya menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada keluarga, teman-teman terdekat, dan seluruh pihak yang telah memberikan dukungan moral maupun materi selama proses penyusunan Tugas Akhir ini. Harapan saya, hasil Tugas Akhir ini tidak hanya menjadi karya akademik, tetapi juga bermanfaat bagi masyarakat, khususnya dalam membantu meningkatkan pemahaman anak-anak tentang kesiapsiagaan bencana. Semoga *board game* ini dapat digunakan secara berkelanjutan dan memberi dampak positif bagi proses edukasi mitigasi bencana di lingkungan sekitar.

Mengucapkan terima kasih

1. Ir. Andrey Andoko, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, S.Sos., M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Kristina Nurhayati, M.I.Kom., selaku Ketua Sidang, yang telah memimpin jalannya sidang dengan baik serta memberikan arahan dan masukan selama proses sidang.
5. Pak Khairul Syafuddin, S.I.Kom, M.A., selaku Penguji, yang telah meluangkan waktu untuk memberikan kritik, saran, serta evaluasi yang membangun untuk penyempurnaan karya ini.

6. Pak Charlie Tjokrodinata, S.Kom, M.Sc., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
7. Pak R. Berto Wedhatama sebagai Pembimbing Ahli yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Teman-teman Sagara Asih yang telah memberikan bantuan dukungan selama berada di lapangan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Teman-teman terdekat yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan kepercayaannya selama proses pembuatan karya ini.
11. Semua pihak yang telah berdonasi, bantuan yang sangat berarti dan menjadi salah satu alasan karya ini dapat terwujud dengan baik.

Tangerang, 11 Desember 2025



(Clarence Sabrina Chantal Hidayat)

PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF TENTANG KESIAPSIAGAAN BENCANA UNTUK ANAK ANAK DI KAMPUNG GARDU TIMUR

(Clarence Sabrina Chantal Hidayat)

ABSTRAK

Keterbatasan media pembelajaran yang sesuai untuk anak-anak menyebabkan rendahnya tingkat pemahaman kesiapsiagaan bencana, khususnya di wilayah rawan seperti Kampung Gardu Timur. Karya ini membahas perancangan *board game* edukatif tentang kesiapsiagaan bencana bagi anak-anak di Kampung Gardu Timur sebagai respon terhadap rendahnya pemahaman mereka mengenai langkah dasar menghadapi situasi darurat. Proses perancangan dilakukan melalui observasi lapangan, wawancara, serta penerapan metode *design thinking* untuk menggali kebutuhan pengguna dan menghasilkan konsep permainan yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Produk akhir berupa *board game* yang dilengkapi ilustrasi, kartu instruksi, dan elemen permainan yang dirancang sesuai karakteristik anak usia sekolah dasar. *Board game* ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan pengetahuan anak-anak mengenai potensi bahaya, prosedur evakuasi, serta pengambilan keputusan cepat saat terjadi bencana.

Kata kunci: *Board game*, Kesiapsiaaan bencana, Media edukasi

**DESIGNING AN EDUCATIONAL BOARD GAME ON DISASTER
PREPAREDNESS FOR CHILDREN IN GARDU TIMUR
VILLAGE**

(Clarence Sabrina Chantal Hidayat)

ABSTRACT

The limited availability of child-appropriate learning media has led to a low level of disaster preparedness understanding, particularly in disaster-prone areas such as Kampung Gardu Timur. This final project presents the design of an educational board game aimed at improving disaster preparedness knowledge among children in Gardu Timur Village. The project was initiated in response to the limited understanding children have regarding basic emergency procedures, highlighting the need for a more interactive and engaging learning medium. The design process involved field observations, interviews, and the application of the design thinking method to identify user needs and develop a game concept suitable for young learners. The final product is an educational board game equipped with illustrations, instruction cards, and gameplay elements designed to match the characteristics of elementary school children. It is expected that this board game can serve as an enjoyable and effective learning tool, helping children recognize potential hazards, understand evacuation procedures, and practice quick decision-making during disaster situations.

Keywords: Board game, Disaster preparednes, Educational media

DAFTAR ISI

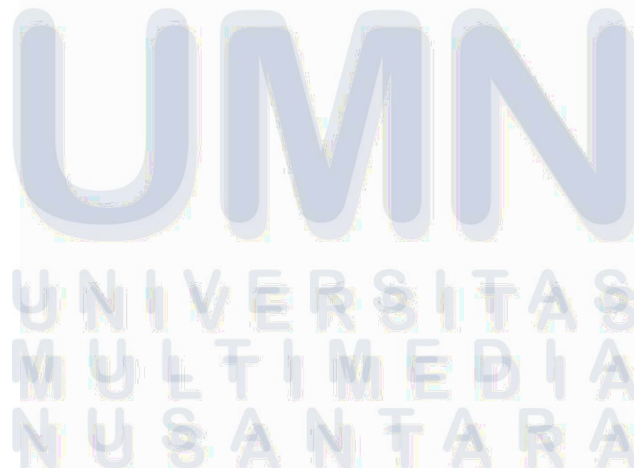
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI).....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
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
2.1 Referensi Karya	9
2.1 Landasan Konsep.....	17
2.2.1 Komunikasi Visual	17
2.2.2 Komunikasi Bencana	20
2.2.3 Media Pembelajaran.....	23
2.2.4 Design Thinking	23
2.2.5 Permainan <i>Board game</i>	27
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN KARYA.....	30

3.1	Tahapan Pembuatan.....	30
3.1.1	Metode Pengumpulan Data.....	31
3.1.2	Metode Perancangan Karya.....	32
3.2	Rencana Anggaran.....	38
3.3	Target Luaran/Publikasi/HKI	38
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....		40
4.1	Strategi Perancangan.....	40
4.2	Implementasi Karya	62
4.3	Evaluasi.....	72
BAB V KESIMPULAN SARAN.....		78
5.1	Kesimpulan.....	78
5.2	Saran	79
5.2.1	Saran Akademis	79
5.2.2	Saran Praktis	79
5.2.3	Saran Sosial	80
LAMPIRAN		84



DAFTAR TABEL

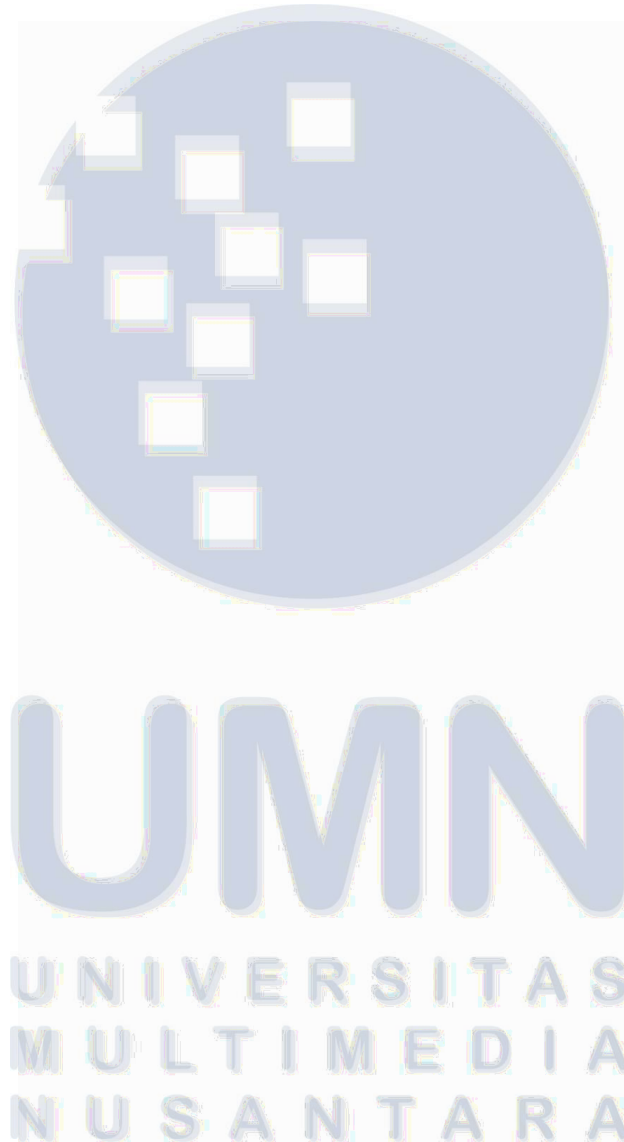
Tabel 2. 1 Tabel Referensi Karya.....	11
Tabel 3. 1 Pertanyaan 5W+1H.....	34
Tabel 3. 2 Rencana Anggaran.....	38
Tabel 4. 1 Jawaban 5W + 1H.....	42
Tabel 4. 2 Format Pencetakan Produk.....	58
Tabel 4. 3 Anggaran Biaya	70
Tabel 4. 4 Pertanyaan Pre-Test dan Post-Test	73
Tabel 4. 5 Data Hasil Evaluasi Section A.....	75
Tabel 4. 6 Data Hasil Evaluasi Section B.....	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Ring Of Fire di Indonesia	1
Gambar 1. 2 Peta Megathrust	2
Gambar 1. 3 Pantai Talanca, Lebak Selatan	4
Gambar 3. 1 UNO, Flash Card, dan Monopoly	35
Gambar 3. 2 Sketsa Kasar Logo.....	37
Gambar 3. 3 Sketsa Kasar Bentuk Kartu.....	37
Gambar 4. 1 Notulensi Hasil Observasi	40
Gambar 4. 2 Logo Opat Kawani Elod	44
Gambar 4. 3 Gambaran Kasar Kartu	49
Gambar 4. 4 Prototipe Board Game	50
Gambar 4. 5 Uji Coba Pertama	50
Gambar 4. 6 Bimbingan dengan Pembimbing Ahli	51
Gambar 4. 7 Board Game OK Elod	53
Gambar 4. 8 Kartu Bencana	53
Gambar 4. 9 Kartu Aman-Bahaya.....	54
Gambar 4. 10 Kartu Poin.....	54
Gambar 4. 11 Kartu Cara Bermain	55
Gambar 4. 12 Kartu Siaga	56
Gambar 4. 13 Simulasi sebelum Peluncuran.....	60
Gambar 4. 14 Event Sagara Asih 2025.....	62
Gambar 4. 15 Pemenang Permainan	63
Gambar 4. 16 Kolateral Pin	63
Gambar 4. 17 Poster Promosi	64
Gambar 4. 18 Warung Kampung Gardu Timur	64
Gambar 4. 19 WhatsApp Blast	65
Gambar 4. 20 Barcode Video Teaser	66
Gambar 4. 21 Konten Sosial Media	67
Gambar 4. 22 Infografis OK Elod.....	68

Gambar 4. 23 Penempatan di Rumah Warga.....	68
Gambar 4. 24 Artikel Blog.....	69
Gambar 4. 25 Serah Terima dengan Pak RT	71
Gambar 4. 26 Serah Terima dengan GMLS	71
Gambar 4. 27 Pre-Test dan Post-Test.....	72



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Turnitin	84
Lampiran B. Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial	89
Lampiran C. AI Checking.....	93
Lampiran D. Konsultasi Form	94
Lampiran E. Konsultasi Form.....	95
Lampiran F. Surat Izin Penggunaan Logo	97
Lampiran G. Surat Penerimaan Social Impact Inisiative.....	98
Lampiran H. Lembar Verifikasi.....	99

