

**PERANCANGAN PERMAINAN EDUKATIF
PENGENALAN BENCANA ALAM DAN CARA
MENGHADAPINYA UNTUK ANAK-ANAK**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

PANGASTI RAHAYU

0711603024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DISAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2012

UPT PERPUS... WISATA... YOGYAKARTA	
INV:	4088/H/S/2013
KLAS:	
TERIMA:	05-04-2013
	TTD CT-

**PERANCANGAN PERMAINAN EDUKATIF
PENGENALAN BENCANA ALAM DAN CARA
MENGHADAPINYA UNTUK ANAK-ANAK**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

PANGASTI RAHAYU

0711603024



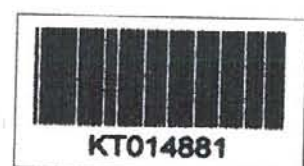
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DISAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2012



Tugas Akhir Penciptaan / Perancangan berjudul :

PERANCANGAN PERMAINAN EDUKATIF PENGENALAN BENCANA ALAM DAN CARA MENGHADAPINYA UNTUK ANAK-ANAK diajukan oleh Pangasti Rahayu, NIM 0711603024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 28 Februari 2013

Pembimbing I/ Anggota


Andi Haryanto, M.Sn


NIP. 19659522 199203 1 003

Pembimbing II/ Anggota


Terra Bajhragosa, M.Sn

NIP. 19810412 200604 1 004

Cognate/ Anggota


Endro Trisusanto, S.Sn

NIP. 19700106200801 1 017

Ketua Prog. Studi Desain
Komunikasi Visual/ Ketua/ Anggota


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn

NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Disain



M. Sholahuddin, S.Sn, M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M.Des

NIP. 19590802198803 2 002

MOTTO



“In my life, i’ve lived, i’ve loved, i’ve lost, i’ve missed, i’ve hurt, i’ve trusted, i’ve made mistakes, but most of all, i’ve learned”

HALAMAMAN PERSEMBAHAN

“Untuk kedua Orang tuaku, adik-adikku, dan anak-anak di seluruh Indonesia”



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur yang mendalam saya panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa dan Rasul-Nya atas terselesaikannya Tugas Akhir ini dengan baik sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Disain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Terwujudnya penulisan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bpk. Andi Haryanto, S.Sn, M.Sn , selaku Pembimbing I
2. Bpk. Terra Bajhragosa, S.Sn, M.Sn , selaku Pembimbing II
3. Bpk. Drs. Asnar Zacky , selaku Dosen Wali
4. Bpk. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn , selaku Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Bpk. M. Sholahuddin, S.Sn, M.T , selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Segenap keluarga besar dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan seluruh staf atas ilmu dan bantuan yang telah diberikan begitu banyaknya
7. Kedua Orang Tua, Adik-adik Pangasti Rahajeng dan Aulia Anlanosa Dioga yang telah memberi dukungan moral maupun materiil dan semua fasilitas yang telah diberikan.
8. Sahabat-sahabatku Sekar Datri Mustikaningtyas dan Prisma Simpati yang telah banyak membantu dan menemani hari-hari sulit.
9. Teman-teman Sapoeledi angkatan 2007 yang tidak dapat di sebutkan satu persatu.

10. KKY (Komite Kemanusiaan Yogyakarta) yang telah banyak memberikan ilmu dan pengalaman sehingga memberikan inspirasi untuk membuat karya ini.
11. Untuk teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu –persatu di atas, mohon maaf dan terimakasih yang sebesar-besarnya.

Penulis menyadari bahwa semuanya jauh dari sempurna, untuk itu diharapkan kritik dan saran dari segenap pembaca terhadap tulisan dan karya ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat yang berarti. Amin.

Yogyakarta,



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. LATAR BELAKANG MASALAH	1
B. RUMUSAN MASALAH	4
C. TUJUAN PERANCANGAN	4
D. MANFAAT PERANCANGAN	4
E. LINGKUP PERANCANGAN	5
F. METODE PERANCANGAN	5
G. METODE ANALISA DATA	8
H. SISTEMATIKA PERANCANGAN	9
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	
A. IDENTIFIKASI	
1. Identifikasi Tentang Permainan	10
2. Identifikasi Kategori Permainan	17
3. Identifikasi Materi Permainan	25
B. ANALISIS	
1. Analisis Tema	59
2. Garis besar pedoman isi permainan Edukatif	59
3. Analisis Data	71
4. Tinjauan tentang Permainan	72

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. TINJAUAN PERANCANGAN	
1. Deskripsi Tema	76
2. Deskripsi Arah Bentuk	76
B. STRATEGI KREATIF	
1. Khalayak Sasaran	78
2. Tujuan Kreatif	79
3. Isi Pesan	79
4. Bentuk Pesan	79
C. PENDEKATAN KREATIF	
1. Deskripsi Permainan	84
2. Deskripsi Gambar	87
D. CARA BERMAIN	92
E. BIAYA PERANCANGAN	93

BAB IV APLIKASI PERANCANGAN

A. ELEMEN GRAFIS	
1. Logo Permainan	98
2. Kemasan Permainan	99
B. ELEMEN PERMAINAN	
1. Papan Permainan atau <i>board</i>	99
2. Bidak Karakter	100
3. Kartu Aksi dan kartu Penjelasan	101
4. Buku Panduan atau <i>Manual Book</i>	103
5. Dadu Permainan	104
6. <i>Packaging</i> atau Kemasan	105
7. Media Pendukung	106
C. ALTERNATIF LAYOUT	
1. Thumbnail	108
2. Tight Tissue	122
3. Final Desain	130

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN	145
B. SARAN	146

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Pangasti Rahayu
NIM : 0711603024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul : Perancangan Permainan Edukatif Tentang Pengenalan
Bencana Alam dan Cara Menghadapinya untuk Anak-anak

Dengan ini menyatakan bahwa proses perancangan karya desain yang ada dalam laporan tugas akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjaan oleh pihak lain. Pernyataan ini dibuat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun. Demikian.

Yogyakarta, 28 Januari 2013

Penulis

Pangasti Rahayu

ABSTRAK

Perancangan Komunikasi Visual Perancangan Permainan Edukatif Pengenalan Bencana Alam dan Cara Menghadapinya untuk Anak-anak

Pangasti Rahayu

Di samping keindahannya, Negeri kepulauan ini sangat rentan terhadap bencana alam. Di samping keindahannya, Negeri kepulauan ini sangat rentan terhadap bencana alam. Untuk meminimalisasi korban perlu pencegahan dan persiapan dini menghadapi bencana, karena korban bencana tidak memandang usia baik itu kanak-kanak, remaja, ataupun orang tua, maka sosialisasi atau pengenalan bencana alam harus dilaksanakan ke anak-anak.

Permainan edukatif pengenalan bencana alam dan cara menghadapinya untuk anak-anak ini adalah sebuah permainan yang berisi tentang pengetahuan tentang bencana alam yang sering terjadi di negara Indonesia dan dalam permainan ini pula di beritahukan secara sederhana bagaimana menghadapi bencana alam jika terjadi di sekitar anak-anak. Dalam permainan ini dibutuhkan sebuah papan permainan, 4 orang pemain dengan begitu membutuhkan 4 bidak pemain, satu buah dadu, kartu aksi dan pertanyaan dan kartu penjelasan, dan sebuah buku petunjuk permainan. Dengan bidak karakter menggunakan metose gunting dan tempel diharapkan anak-anak dapat lebih kreatif membuat mainannya sendiri. Terdapat pula kartu penjelasan dimana terdapat ilustrasi dan dilengkapi dengan penjelasan tentang tanda-tanda dan bagaimana cara menghadapi bencana alam, selain itu terdapat pula kartu aksi dan pertanyaan dimana dalam kartu aksi terdapat perintah-perintah Terdapat pula kartu penjelasan dimana terdapat ilustrasi dan dilengkapi dengan penjelasan tentang tanda-tanda dan bagaimana cara menghadapi bencana alam, selain itu terdapat pula kartu aksi dan pertanyaan dimana dalam kartu aksi terdapat perintah-perintah yang mengharuskan anak-anak meniru dan menaati perintah yang tertera dalam kartu, untuk kartu pertanyaan berisikan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang ada dalam kartu penjelasan.

Tujuan utama dari perancangan ini yaitu memberikan informasi serta pengetahuan pada anak dan orang tua dalam mengenal bencana alam yang sering terjadi di negara kita dan juga bagaimana cara yang paling sederhana yang dapat di lakukan anak-anak dalam menghadapi keadaan itu jika terjadi di sekitar mereka. Dimana orang tua masih belum menyadari betapa pentingnya pengetahuan tentang bencana alam dan penanggulangannya bagi anak-anak mereka. Penyampaian pesan pembelajaran ini melalui media permainan *board game* untuk lebih dapat mengedukasi anak dalam memahami Bencana alam dan bagaimana cara menghadapinya.

Kata kunci :

Bencana Alam, Permainan Bencana Alam, Permainan Edukatif, *board game* dan Anak-anak

viii

DAFTAR GAMBAR

Gb 2.1. Mickey Mouse adalah salah satu yang menggunakan gaya gambar kartunal	65
Gb 2.2. Karikatur termasuk gaya gambar semirealis	66
Gb 2.3. Ilustrasi keluarga cemara ini termasuk gaya gambar realis	67
Gb 2.4. Salah satu contoh gaya gambar dekoratif	67
Gb 2.5. Salah satu contoh gaya gambar naturalis	68
Gb 2.6. Salah satu contoh gaya gambar ekspresionistis	68
Gb 2.7. Contoh gaya gambar Surealis	69
Gb 2.8. Salah satu contoh gaya gambar absurd	69
Gb 2.9. Salah satu contoh gaya gambar manga	70
Gb 2.10. Sebuah prasasti dengan tulisan hieroglif	71
Gb 4.1. Data Visual Board	101
Gb 4.2. Data Visual Bidak Pemain	103
Gb 4.3. Data Visual Kartu	104
Gb 4.4. Data Visual <i>Manual Book</i>	105
Gb 4.5. Data Visual dadu	106
Gb 4.6. Data Visual kemasan permainan	107
Gb 4.7. Data Visual Tas kemasan	108
Gb 4.8. Data Visual Rompi	109
Gb 4.9. Data Visual Pin	110
Gb 4.10. Sketsa Logo	111
Gb 4.11. Alternatif Sketsa <i>board</i> / papan permainan	112
Gb 4.12. Sketsa <i>board</i> / papan permainan terpilih	113
Gb 4.13. Sketsa Kemasan Permainan	114
Gb 4.14. Sketsa Ilustrasi Kemasan terpilih	114
Gb 4.15. Sketsa Kemasan Kartu Permainan	115
Gb 4.16. Sketsa Iustrasi Kemasan Kartu Permainan	115
Gb 4.17. Sketsa iluastrasi Kartu Penjelasan	118

Gb 4.18. Sketsa <i>Layout</i> Kartu	118
Gb 4.19. Sketsa Alternatif Karakter	119
Gb 4.20. Sketsa Karakter terpilih	120
Gb 4.21. Sketsa dan jaring-jaring Dadu	121
Gb 4.22. Sketsa Buku Panduan	121
Gb 4.23. Sketsa Gambar pelengkap	122
Gb 4.24. Sketsa Tas Kemasan	123
Gb 4.25. Sketsa Rompi	123
Gb 4.26. Sketsa Pin	124
Gb 4.27. Alternatif Font untuk Logo	124
Gb 4.28. Tight tissue logo terpilih	125
Gb 4.29. Tight tissue board terpilih	125
Gb 4.30. Tight tissue Ilustrasi kartu	128
Gb 4.31. Alternatif <i>Layout</i> Kartu	129
Gb 4.32. Tight tissue Gambar pelengkap ilustrasi papan permainan	130
Gb 4.33. Thumbnail karakter terpilih	131
Gb 4.34. thumbnail Dadu	131
Gb 4.35. Final Logo	132
Gb 4.36. Final Font Logo	132
Gb 4.37. Final Kemasan Kartu	132
Gb 4.38. Jaring-jaring Kemasan Permainan bagian atas	133
Gb4.39. Jaring-jaring Kemasan Permainan bagian bawah	133
Gb 4.40. Final <i>Board</i> / Papan Permainan	134
Gb 4.41. Final Kartu Penjelasan	137
Gb 4.42. Final Kartu Aksi dan Pertanyaan	139
Gb 4.43. Final Karakter	140
Gb 4.44. Bidak Pemain	140
Gb 4.45. Bidak Pemain	141
Gb 4.46 Final Gambar Pelengkap Permainan.....	142
Gb 4.47. Final buku panduan	145
Gb 4.48. Final Jaring-jaring dadu	145

Gb 4.49. Tas Kemasan	146
Gb 4.50. Rompi	146
Gb 4.51. Pin	146



BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Indonesia adalah Negara yang terletak di garis khatulistiwa. Indonesia dikenal sebagai Negara kepulauan yang luas, indah dan subur. Secara geologis wilayah Indonesia dilalui oleh dua jalur pegunungan muda dunia yaitu pegunungan Mediterania di sebelah barat dan pegunungan Sirkum Pasifik di sebelah timur. Adanya dua jalur pegunungan tersebut menyebabkan Negara Indonesia banyak memiliki gunung api aktif, karena itu juga Negara Indonesia yang sering diijuluki sebagai Negeri Cincin api atau *Ring of Fire Country*.

Di samping keindahannya, Negeri kepulauan ini sangat rentan terhadap bencana alam. Tanah longsor, banjir dan gempa bumi seakan menjadi langganan tahunan di negeri yang kaya akan sumber daya alam ini. Karena posisinya yang diapit oleh dua benua besar dan dua jalur pegunungan berapi menyebabkan Indonesia sangat riskan terhadap bahaya tsunami. Wilayah Indonesia dikepung oleh lempeng eurasia, Indo-Australia dan lempeng Pasifik. Pada saatnya tiba lempeng ini akan bergeser patah dan menimbulkan gempa bumi.

Banyaknya bencana yang menerpa Negara Indonesia mengharuskan setiap warga Indonesia untuk selalu waspada setiap saat untuk berusaha bagaimana caranya agar tidak banyak jatuh korban jiwa seandainya bencana datang.

Sejarah mencatat bahwa korban terbanyak pada gempa bumi dan tsunami Aceh adalah perempuan dan anak-anak usia di bawah 15 tahun (*Synthesis Report of The Tsunami Evaluation Coalition 2006*)¹. Menurut Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) jumlah korban tewas akibat bencana alam yang terjadi di Indonesia pada tahun 1980-2009 sebanyak

¹ Asep Muhsin, *Pentingnya PRB Di Sekolah*, Edukasi, diakses dari edukasi.kompasiana.com/2011/09/15/pentingnya-prb-di-sekolah/, pada tanggal 20 Februari 2012 pukul 21.33

191.164 jiwa. Sedangkan pada tahun 2010 ketika terjadi bencana banjir bandang wasior, tsunami di kepulauan Mentawai dan Erupsi Gunung Merapi, tercatat sebanyak 2.139 korban tewas dan hilang dengan sebagian dari korban jiwa tersebut adalah perempuan dan anak-anak. Anak-anak merupakan salah satu kelompok rentan yang paling berisiko terkena dampak bencana. Kerentanan anak-anak terhadap bencana dipicu oleh faktor keterbatasan pemahaman tentang resiko-resiko di sekeliling mereka, yang berakibat tidak adanya kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana. Faktor fisik juga mempengaruhi, fisik anak-anak tidak sama dan sekuat orang dewasa.

Untuk meminimalisasi korban perlu pencegahan dan persiapan dini menghadapi bencana, karena korban bencana tidak memandang usia baik itu kanak-kanak, remaja, ataupun orang tua, maka sosialisasi atau pengenalan bencana alam harus dilaksanakan ke anak-anak. Anak-anak dan remaja sejak usia dini harus diberi pemahaman yang tepat tentang bentuk-bentuk bencana alam yang mungkin terjadi atau menimpa daerahnya dan cara menghadapi bencana jika hal itu datang secara tiba-tiba.

Usaha-usaha telah dilakukan untuk mengenalkan dan mengajarkan cara menghadapi bencana alam khususnya untuk anak-anak adalah dengan memberikan pelatihan simulasi bencana gempa bumi dan tsunami di sekolah-sekolah dasar. Upaya tersebut dilakukan pemerintah dimaksudkan agar anak-anak dapat siap menghadapi bencana alam yang sewaktu-waktu dapat terjadi di daerahnya. Selain pemerintah, Palang Merah Indonesia (PMI) juga telah melakukan upaya-upaya penanggulangan bencana alam sedari dini kepada para pelajar Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas dengan cara pengembangan program pemanfaatan pendidikan ekstrakurikuler yang diterima oleh PMR (Palang Merah Remaja) serta menggunakan pendekatan kelompok remaja sebaya. Namun upaya tersebut dirasa tidak efektif dan kurang diserap oleh anak-anak karena ada beberapa faktor yang mempengaruhinya, seperti intensitas pembelajaran dan pelatihan tersebut yang hanya sekali dilaksanakan, minimnya tenaga pelatih sedangkan banyak

sekali jumlah sekolah dasar yang ada di daerah rawan bencana, dan penyampaian materi yang membosankan.

Karena berbagai hambatan tersebut perlu adanya media yang tepat untuk dapat mengenalkan bentuk-bentuk bencana alam dan bagaimana menghadapinya kepada anak-anak. Dengan adanya media interaktif tentang pengenalan bencana dan cara menghadapinya berupa sebuah permainan, secara tidak langsung dapat mengajarkan materi tentang macam-macam bencana alam yang sering melanda Indonesia dan cara penanggulangannya.

Dari awal abad ke-18 hingga saat ini telah banyak sekali tercipta berbagai jenis permainan. Permainan digunakan sebagai sarana hiburan dan senang-senang menghilangkan stress. Permainan tersebut seiring dengan perkembangan zaman terus menerus berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi. Pada perkembangan selanjutnya permainan juga dapat menjadi sebuah media pembelajaran, permainan edukatif, dapat meningkatkan daya pikir sekaligus menghibur mereka. Secara tidak langsung melalui permainan edukatif tersebut anak-anak dapat belajar sekaligus bermain.

Demi penyelamatan dan mengurangi jumlah korban terutama anak-anak masalah penanggulangan dan kesiapan menghadapi kemungkinan bencana alam harus terus disosialisasikan. Dengan alasan tersebut sebuah yayasan cinta anak bangsa yang bergerak dibidang pendidikan dan berkonsentrasi terhadap masalah anak-anak ini sangat menginginkan sebuah tindakan nyata sebagai langkah penanggulangan bencana pada anak-anak. Perancangan ini adalah usaha-usaha yang bisa dilakukan dalam mensosialisasikan kesiapan masyarakat terutama anak-anak jika musibah atau bencana alam melanda daerahnya. Perancangan Media Interaktif Pengenalan Bencana Alam dan Cara Menghadapinya ini sebagai salah satu upaya sosialisasi kepada anak-anak.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian, maka dapat ditarik rumusan masalah :

1. Bagaimanakah merancang sebuah media Desain Komunikasi Visual dengan pendekatan permainan yang mampu mengenalkan tentang bencana alam dan menarik perhatian sekaligus menumbuhkan kesadaran akan kesiapan anak-anak terhadap bencana alam?
2. Bagaimanakah merancang permainan yang efektif, efisien, kreatif dan estetis dengan pendekatan bahasa visual?

C. TUJUAN PERANCANGAN

Tujuan dari perancangan ini adalah :

1. Merancang sebuah media Desain Komunikasi Visual dengan pendekatan permainan yang mampu menarik perhatian sekaligus menumbuhkan kesadaran akan kesiapan anak-anak terhadap bencana alam.
2. Merancang permainan yang efektif, efisien, kreatif dan estetis dengan pendekatan bahasa visual.

D. MANFAAT PERANCANGAN

1. Bagi Masyarakat

a. Bagi Anak-anak

Perancangan ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan mereka tentang bencana alam yang sering terjadi di Negara kita serta mengetahui bagaimana cara menghadapinya. Dengan permainan edukatifnya dapat melatih kecerdasan anak dan kreatifitasnya.

b. Bagi Orang Tua

Perancangan ini dapat menambah wawasan orang tua bahwa betapa pentingnya pengenalan akan bencana alam dan cara menghadapinya kepada anak-anak mereka.

c. Bagi Masyarakat Umum

Perancangan ini dapat menambah wawasan mengenai bencana alam dan cara menghadapinya sekaligus sebagai wacana, pemikiran dan informasi bagi kepentingan masyarakat.

2. Bagi Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV)

Perancangan ini untuk pengembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan di bidang Desain Komunikasi Visual pada umumnya dan di mata kuliah Tugas Akhir pada khususnya.

3. Bagi Mahasiswa

Perancangan ini sebagai pengalaman untuk bekal terjun ke dunia kerja menghadapi kondisi perancangan yang riil.

E. LINGKUP PERANCANGAN

Berupa perancangan yang menciptakan media Desain Komunikasi Visual suatu permainan edukatif yang memperkenalkan macam-macam bencana alam yang sering terjadi di Indonesia dan cara menghadapinya. Perancangan dibatasi seputar media kreatif berupa sesuatu yang interaktif dengan menggunakan bahasa Indonesia serta ilustrasi yang menarik dan tidak asing bagi anak-anak usia 7-12 tahun. Sedangkan media pemasaran akan diserahkan kepada klien yang bersangkutan.

F. METODE PERANCANGAN

1. Metode Pengumpulan data

a. Observasi

Observasi yang dilakukan adalah dengan cara wawancara. Wawancara adalah teknik yang digunakan dalam mekanisme pengumpulan data melalui kontak individual atau tatap muka yang berbentuk sejumlah pertanyaan lisan yang diajukan oleh peneliti kepada responden.

Wawancara akan dilakukan kepada psikolog, dari psikolog akan didapatkan data-data mengenai teori-teori perkembangan anak dan hubungannya dengan permainan. Selain itu wawancara akan dilakukan

kepada pihak BNPB daerah Yogyakarta, dari BNPB dapat diperoleh data-data tentang bencana alam dan cara menghadapinya.

b. Studi Literatur dan Pustaka

Mengumpulkan data-data dari buku atau bahan cetakan lainnya seperti buku-buku, koran, majalah. Selain itu referensi juga didapatkan melalui internet.

Data-data yang dikumpulkan melalui perpustakaan antara lain :

- (1) Data mengenai permainan edukatif meliputi definisi, ciri-ciri dan manfaat.
- (2) Teori desain khususnya yang berkaitan dengan desain bagi anak-anak, seperti teori ilustrasi, teori warna, teori tipografi, teori layout, dan teori mengenai bahan / material desain bagi anak.
- (3) Data mengenai bencana alam dan cara menanggapinya.

2. Metode Analisis data

Metode Analisis data menggunakan metode Kualitatif. Data diperoleh melalui studi pustaka dari buku-buku literature serta media internet sebagai data primer dan referensi karya lain sebagai data sekunder digunakan sebagai dasar pembuatan perancangan permainan ini.

3. Alat / Instrument yang digunakan

- a. Alat manual (pensil, penghapus, *drawing pen*, meja kaca).
- b. *Scanner, Printer, dan computer.*
- c. *Software computer yang digunakan Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator.*

4. Langkah-langkah perancangan

BAB I. PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan

- D. Manfaat Perancangan
- E. Lingkup Perancangan
- F. Metode Perancangan
- G. Skematika Perancangan

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. IDENTIFIKASI

- 1. Identifikasi tentang permainan
- 2. Identifikasi kategori permainan
- 3. Identifikasi Materi permainan

B. ANALISIS DATA

- 1. Analisis tema
- 2. Garis besar pedoman isi permainan edukatif
- 3. Analisis data

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

A. TINJAUAN PERANCANGAN

- 1. Deskripsi Tema
- 2. Deskripsi Arah Bentuk

B. STRATEGI KREATIF

- 1. Khalayak Sasaran
 - a. Demografi
 - b. Geografi
 - c. Psikografi
- 2. Isi Pesan
- 3. Bentuk Pesan

C. PENDEKATAN KREATIF

- 1. Deskripsi Permainan
- 2. Deskripsi Gambar

D. CARA BERMAIN

E. BIAYA PERANCANGAN

BAB IV. VISUALISASI

A. TAHAP DATA VISUAL

1. Studi Karakter
2. Studi Bentuk
3. Studitempat/setting
4. Studi Warna
5. Studi Teknik Pewarnaan
6. Studi Ilustrasi
7. Studi Tipografi

B. TAHAP FINISHING DESAIN

1. Lay Out
2. Master Ilustrasi
3. Desain Perancangan Permainan Edukatif

BAB V. PENUTUP

A. KESIMPULAN DAN SARAN

B. DAFTAR PUSTAKA

G. METODE ANALISA DATA

Metode yang digunakan dalam perancangan permainan edukatif pengenalan bencana alam dan cara mengahadapinya untuk anak-anak ini adalah 5 W + 1 H (*What, Who, Why, When, Where* dan *How*).

Dengan metode ini diharapkan strategi perancangan permainan edukatif pengenalan bencana alam dan cara mengahadapinya untuk anak-anak ini dapat tercapai tepat sasaran dan dapat membantu anak-anak memahami dan mengetahui cara menghadapi bencana alam.

H. SKEMATIKA PERANCANGAN

