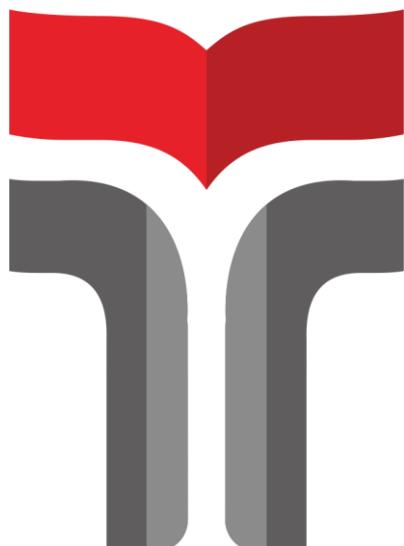


TUGAS AKHIR

***BOARD GAME “HAZTIC” SEBAGAI MEDIA
EDUKASI BAHAYA SAMPAH PLASTIK***



Disusun oleh :

Suci Fadiriski Putri

19105118

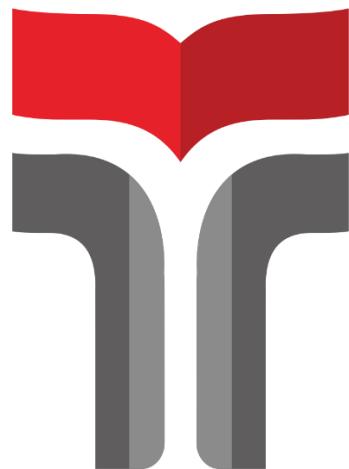
**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

2023

TUGAS AKHIR

BOARD GAME “HAZTIC” SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAHAYA SAMPAH PLASTIK

Disusun Sebagai Salah satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Desain Komunikasi Visual



Disusun oleh :

Suci Fadiriski Putri

19105118

S1-DKV-03-B

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2023**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

***BOARD GAME “HAZTIC” SEBAGAI MEDIA
EDUKASI BAHAYA SAMPAH PLASTIK***

Dipersiapkan dan Disusun oleh

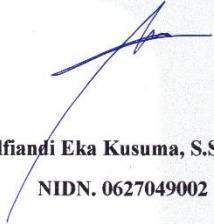
Suci Fadiriski Putri

19105118

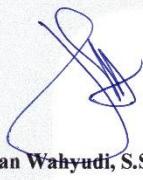
Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Pada hari Senin, 8 Mei 2023

Pembimbing I,


Alfiandi Eka Kusuma, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0627049002

Pembimbing II,


Luqman Wahyudi, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0609119002

LEMBAR PENETAPAN PENGUJI

**BOARD GAME “HAZTIC” SEBAGAI MEDIA EDUKASI
BAHAYA SAMPAH PLASTIK**

**BOARD GAME “HAZTIC” AS AN EDUCATIONAL MEDIA ON
THE DANGER OF PLASTIC WASTE**

Dipersiapkan dan Disusun oleh

**SUCI FADIRISKI PUTRI
19105118**

**Tugas Akhir Telah diujikan dan Dinilai Panitia Penguji Program Studi Desain
Komunikasi Visual Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
Institut Teknologi Telkom Purwokerto**

Pada Tanggal : 8 Mei 2023

Ketua Sidang Tugas Akhir
Alfiandi Eka Kusuma, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0627049002

()

Sekertaris Sidang Tugas Akhir
Luqman Wahyudi, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0609119002

()

Penguji I
Emmareta Fauziah, S.Ds., M.Ds.
NIDN. 0613039301

()

Penguji II
Ajeng Tita Negoro, S. Pd., M. Sn.
NIDN. 0618059801

()

Mengetahui,
Dekan
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain

Muhammad Fajar Sidiq, M.T.
NIDN. 0619029102

Kaprodi
Desain Komunikasi Visual


Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0621018503

HALAMAN PERYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : Suci Fadiriski Putri

NIM : 19105118

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut :

Board Game “HAZTIC” Sebagai Media Edukasi Bahaya Sampah Plastik.

Dosen Pembimbing Utama : Alfiandi Eka Kusuma, S.Sn., M.Sn.

Dosen Pembimbing Pendamping : Luqman Wahyudi, S.Sn., M.Sn.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggungjawab Saya, bukan tanggungjawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpanan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 05 Mei 2023

Yang Menyatakan,



Suci Fadiriski Putri

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENETAPAN PENGUJI	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
ABSTRAKxv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.1 Rumusan Masalah	4
1.1 Tujuan Penelitian	4
1.1 Batasan Perancangan	4
1.1 Manfaat penelitian	5
BAB II TINJAUAN PENELITIAN	6
2.1 Studi Pustaka	6
2.1.1 Studi Pustaka 1	6
2.1.2 Studi Pustaka 2	7
2.1.3 Studi Pustaka 3	7
2.2 Referensi Karya	8
2.2.1 <i>Board Game Drop Box</i>	8
2.2.2 <i>Board Game Tale of Pela Gandong</i>	11
2.2.3 <i>Board Game Berani Baik!</i>	12
2.3 Landasan Teori	14
2.3.1 Pengelolaan Saampah 3 R	14

2.3.2 <i>Board Game</i>	15
2.3.3 Permainan Edukasi	16
2.3.4 Ilustrasi	16
2.3.5 Tipografi	16
2.3.6 Warna	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	18
3.1 Metode Penelitian	18
3.1.1 Jenis Pendekatan	18
3.1.2 Objek dan Subyek Penelitian	19
3.1.3 Jenis Data dan Sumber Data	19
3.1.4 Informan Penelitian	20
3.1.5 Teknik Pengumpulan Data	20
1) Metode Wawancara	20
2) Metode Dokumentasi	21
3) Studi Literatur	21
3.1.6 Metode Analisis Data	22
3.2 Identifikasi Data	22
3.2.1 Profil Instansi	22
3.2.2 Hasil Wawancara	23
3.2.3 Studi Komparasi	25
3.2.1 Sampah Plastik Membunuhmu	25
3.2.2 Motion Graphic Hindari Penggunaan Plastik	27
3.2.4 Analisis SWOT, USP dan <i>Positioning</i>	29
a) Analisis SWOT	29
b) USP (<i>Unique Selling Point</i>)	32
c) <i>Positioning</i>	32
4.1 Kerangka Penlitian	33
5.1 Jadwal Penelitian	34
BAB IV KONSEP PERANCANGAN KARYA	35

5.1 Ide Dasar Perancangan	35
5.2 Konsep perancangan	37
5.2.1 Target Market dan Audience	37
a. Target Market	37
b. Target Audience	38
5.2.2 Mekanika (<i>Mechanics</i>)	39
a. <i>Space</i> (<i>Ruang</i>)	39
b. <i>Object, Attributes, & States</i>	39
c. <i>Action</i> (<i>Aksi</i>)	40
d. <i>Rules</i> (<i>Aturan</i>)	41
e. <i>Skill</i> (<i>Kemampuan</i>)	42
5.2.3 Cerita (<i>Story</i>)	43
5.2.4 Estetika (<i>Aesthetics</i>)	43
a. Warna	43
b. Gaya Desain	48
c. Ilustrasi	48
d. Tipografi	48
e. Teknik	49
5.2.5 Teknologi (<i>Technology</i>)	49
5.2.6 Penempatan Media	49
5.2.7 Biaya Produksi	49
BAB V VISUALISASI	51
5.1 Board Game	51
5.1.1 <i>Map Haztic</i>	51
5.1.2 Kartu Sampah	52
5.1.3 Kartu Kuis	53
5.1.4 Kemasan <i>Board Game Haztic</i>	55
5.1.5 Poster	56
5.1.6 X-Banner	57
5.1.7 Totabag	58

5.1.8 <i>Sticker</i>	59
BAB VI PENUTUP	60
6.1 Kesimpulan	60
6.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	62
Lampiran	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Board Game Drop Here</i>	8
Gambar 2.2 <i>Pion Drop Here</i>	8
Gambar 2.3 Tampilan <i>Token Drop Here</i>	9
Gambar 2.4 <i>Spiner Drop Here</i>	9
Gambar 2.5 Tampilan Kartu <i>Drop Here</i>	9
Gambar 2.6 Rulebook <i>Drop Here</i>	9
Gambar 2.7 Tampilan <i>Packaging Drop Here</i>	10
Gambar 2.8 Tampilan Media Pendukung <i>Drop Here</i>	10
Gambar 2.9 Tampilan <i>Boad game Tale of Pela Gandong</i>	11
Gambar 2.10 Tampilan kartu sumber daya dan kartu penduduk	11
Gambar 2.11 Tampilan <i>Board Berani Baik!</i>	12
Gambar 2.12 Tampilan Buku Pos	12
Gambar 2.13 Tampilan <i>Board Reward</i>	13
Gambar 2.14 Tampilan <i>Rulebook</i>	13
Gambar 2.15 Tampilan <i>Packaging Berani Baik!</i>	13
Gambar 3.1 Logo Kabupaten Tegal	22
Gambar 3.2 Dinas Lingkungan Hidup.....	23
Gambar 3.3 Foto dengan bapak Dian Aryadi.....	24
Gambar 3.4 : Sampah plastik membunuhmu	26
Gambar 3.5 : Hindari Penggunaan Plastik	27
Gambar 4.1 Brainstorming <i>Board game haztic</i>	37
Gambar 4.2 Sketsa <i>Board game</i>	37
Gambar 4.3 Warna Hijau	45
Gambar 4.4 Warna Kuning	45
Gambar 4.5 Warna Merah	46
Gambar 4.6 Warna Biru	46
Gambar 4.7 Warna Coklat	47
Gambar 4.8 Warna Orange	48

Gambar 4.9 Warna Ungu	48
Gambar 4.10 Nama Font yang digunakan.....	49
Gambar 5.1 <i>Board Haztic</i>	52
Gambar 5.2 Kartu Sampah	53
Gambar 5.3 Kartu Kuis	54
Gambar 5.4 Kemasan Kartu Haztic	56
Gambar 5.5 Poster Kartu Haztic.....	57
Gambar 5.6 X-Banner	58
Gambar 5.8 Desain Totebag	59
Gambar 5.9 Desain Sticker	60

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : SWOT Haztic.....	31
Tabel 3.2 : Kerangka Penelitian	33
Tabel 3.3 : Jadwal Penelitian.....	34
Tabel 4.1 : Biaya Produksi.....	51