

**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,**

**Pembimbing II,**

**Alfiandi Eka Kusuma, S.Sn., M.Sn**

**NIDN. 0627049002**

**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

(  )

Sekretaris 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 penyimpangan 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

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	i
<b>HALAMAN SAMPUL DALAM</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b> .....	iii
<b>LEMBAR PENETAPAN PENGUJI</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>ABSTRAK</b> .....	xv
<b>ABSTRACT</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	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
<b>BAB II TINJAUAN PENELITIAN</b> .....	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>Posittioning</i> .....	29
	a) Analisis SWOT .....	29
	b) USP ( <i>Unique Selling Point</i> ) .....	32
	c) <i>Positioning</i> .....	32
4.1	Kerangka Penelitian .....	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> (Ruang) .....	39
b. <i>Object, Attributes, &amp; States</i> .....	39
c. <i>Action</i> (Aksi) .....	40
d. <i>Rules</i> (Aturan) .....	41
e. <i>Skill</i> (Kemampuan) .....	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