

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL *BOARD GAME*
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN RAGAM SAYURAN UNGU
PADA ANAK USIA 6-12 TAHUN DI KOTA PALEMBANG**



LAPORAN

Tugas Akhir Karya
Prodi Desain Komunikasi Visual
Minat Utama Desain Komunikasi Visual

**NANDO RAMADHON
2019620063**

**UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI
PALEMBANG
2023**

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA
PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL *BOARD GAME*
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN RAGAM SAYURAN UNGU
PADA ANAK USIA 6-12 TAHUN DI KOTA PALEMBANG

Diajukan oleh

NANDO RAMADHON
NIM 2019620063

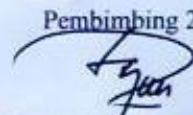
Telah dipertahankan pada tanggal 2 Agustus 2023
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing 1



Mukhsin Patriansah, M.Sn
NIDN: 0220058801

Pembimbing 2



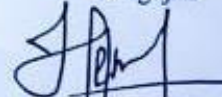
Yosef Yufius, M.Sn
NIDN:0203078701

Penguji 1



Bobby Halim, M.Ds
NIDN: 0206058602

Penguji 2



Heri Iswandi, M.Sn
NIDN:0230058703

Ketua Penguji

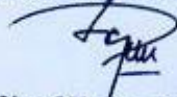


Mukhsin Patriansah, M.Sn
NIDN: 0220058801

Pertanggungjawaban Tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Desain

Palembang, 10 Agustus 2023

Mengetahui
Kaprosdi Desain Komunikasi Visual



Yosef Yufius, M.Sn
NIDN : 0203078701

Menyetujui
Dekan FIPB

FAKULTAS IPB



Aji Windu Viatra, M.Sn
NIDN:0221017901

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nando Ramadhon
NIM : 2019620063
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya desain dan pertanggung jawaban tertulis dengan judul :

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL *BOARD GAME*
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN RAGAM SAYURAN UNGU
PADA ANAK USIA 6-12 TAHUN DI KOTA PALEMBANG**

Adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan *plagiatisme* atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam dunia akademik. Apabila dikemudian hari ditemukan suatu jiplakan/plagiat, maka saya bersedia menerima akibat berupa sanksi akademis dan sanksi lain yang diberikan oleh yang berwenang sesuai ketentuan, peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Palembang, 10 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



(NANDO RAMADHON)

NPM : 2019620063

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah sehingga perancang dapat menyelesaikan tepat pada waktunya penulisan Tugas Akhir Perancangan Kampanye Sosial *Board Game* Sebagai media Pengenalan Ragam Sayuran Pada Anak Usia 6-12 Tahun.

Kami mengucapkan terima kasih khususnya kepada koordinator Tugas Akhir, yang telah memberikan pengarahan kepada penulis dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir ini. Penulis juga turut mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu sehingga Laporan Tugas Akhir ini selesai dibuat.

Perancang menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari sempurna, maka dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pihak demi perbaikan dan penyempurnaan laporan ini, sehingga laporan ini akan berguna untuk kedepan nantinya.

Pada kesempatan ini penulis memberikan banyak terima kasih kepada pihak- pihak yang telah banyak membantu yaitu :

1. Allah Subhanahuwata'la yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan di Universitas Indo Global Mandiri Palembang Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Dr. H. Marzuki Alie, S.E., M.M selaku Rektor Universitas Indo Global Mandiri Palembang.

3. Dr. Sumi Amariena Hamim, S.T., M.T selaku Wakil Rektor I Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
4. John Roni Coyanda, S.Kom., M.Si selaku Wakil Rektor II Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
5. Aji Windu Viatra, M.Sn selaku Dekan Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
6. Yosef Yulius, M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya, Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
7. Mukhsin Patriansah, M.Sn selaku dosen pembimbing I yang telah membantu membuka gagasan dalam perancangan karya Tugas Akhir.
8. Yosef Yulius, M.Sn selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing, memberikan masukan dan saran dalam perancangan karya Tugas Akhir.
9. Mukhsin Patriansah, M.Sn selaku ketua Penyelenggara Tugas Akhir yang telah memberikan banyak masukan, membagi wawasan dalam perancangan karya Tugas Akhir ini.
10. Dosen-dosen dari jurusan Desain Komunikasi Visual yang telah banyak memberikan saran dan masukan dalam proses perancangan karya Tugas Akhir.

11. Kawan-kawan seperjuangan dari jurusan Desain Komunikasi Visual angkatan 2019, Universitas Indo Global Mandiri yang telah banyak membantu, memberi semangat serta masukan yang baik kepada saya.

Palembang, 1 agustus 2023

Nando Ramadhon

ABSTRAK

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PENGENALAN RAGAM SAYURAN PADA ANAK USIA 6- 12 TAHUN

Oleh : Nando Ramadhon

Sayur adalah daun-daunan (spt sawi), tumbuh-tumbuhan (taoge), polong atau bijian (kapri, buncis) dsb yang dapat dimasak (KBBI, 2012). Kajian utama penelitian ini dititik beratkan pada identifikasi, analisa dan perancangan pada karya *prototype board game* dan media pendukung lainnya. Perancangan ini menggunakan metode perencanaan *designthinking* meliputi *premedia*, *main media* dan *follow up media*. Data dikumpulkan melalui, observasi, kusioner, wawancara, literatur dan website. Data tersebut kemudian diidentifikasi, diklasifikasi, diseleksi, selanjutnya dianalisis menggunakan metode (5W+1H), dan diinterpretasikan sesuai teks dan konteksnya. Perancangan Kampanye Sosial *board game* sebagai media pengenalan ragam sayuran terhadap anak usia 6-12 tahun ini digunakan sebagai media komunikasi visual yang merupakan pada pembahasan perancangan ini. Perancangan ini bertujuan mengenalkan sayuran ungu dan manfaat dari sayuran ungu kepada khalayak sasaran yaitu anak usia 6-12 tahun. Dalam perancangan ini adapun media-media yang dihasilkan adalah board game, poster, t-shirt, buku, pena, pouch, tumbler, tas, dan topi.

Kata Kunci : Sayuran, Board Game.

ABSTRACT

DESIGNING VISUAL COMMUNICATION BOARD GAME AS A MEDIUM FOR INTRODUCING VARIOUS VEGETABLES IN CHILDREN AGED 6-12 YEARS

By : Nando Ramadhon

Vegetables are leaves (like mustard), plants (bean sprouts), pods or seeds (capri, chickpeas) etc. that can be cooked (KBBI, 2012). The main study of this research focuses on identification, analysis and design on *board game prototype works* and other supporting media. This design uses design thinking planning methods including *premedia*, *main media* and *follow up media*. Data was collected through, observations, questionnaires, interviews, literature and websites. The data is then identified, classified, selected, then analyzed using the method (5W+1H), and interpreted according to the text and context. The design of *the board game Social Campaign* as a medium for introducing various vegetables to children aged 6-12 years is used as a visual communication medium which is in this design discussion. This design aims to introduce purple vegetables and the benefits of purple vegetables to the target audience, namely children aged 6-12 years. In this design, the media produced are board games, posters, t-shirts, books, pens, pouches, tumblers, bags, and hats.

Keywords : vegetables, board game.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL/BAGAN	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Tujuan dan Manfaat Perancangan	7
E. Tinjauan Perancangan.....	9
F. Metode Perancangan	16
1) Empathize	17
4) Prototype.....	21
5) Test	21

G. Landasan Teori Perancangan	22
H. Sistematika Perancangan	27
I. Alur Pemikiran Perancangan	30
J. JADWAL PELAKSANAAN TUGAS AKHIR.....	31
BAB II	32
PENGOLAHAN DATA.....	32
A. Identifikasi Data.....	32
B. Analisis Data	52
C. Organisasi/ Lembaga Pendukung.....	59
D. Sintesis.....	62
BAB III.....	63
KONSEP PERANCANGAN	63
A. Perencanaan Kreatif.....	63
1. Strategi Kreatif.....	63
2. Program Kreatif.....	65
B. Perencanaan Media.....	75
1. Tujuan Media.....	75
2. Strategi media	76
3. Program Media	77
4. Biaya Media.....	78
BAB IV	82

A. Visualisasi Desain	82
B. Alur Desain Interaktif.....	127
BAB V.....	128
PENUTUP.....	128
A. Kesimpulan	128
B. Saran.....	129
DAFTAR PUSTAKA	130

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Perancangan Media Edukasi Interaktif Pengenalan Makan Buah Dan Sayur Pada Anak Usia 7-12 Tahun	9
Gambar 2.1. Karya perancangan papan permainan cerita rakyat sumsel	10
Gambar 3.1. Karya perancangan papan permainan cinta kuliner sumsel	12
Gambar 4.1. Karya perancangan papan permainan perang 5 hari 5 malam	13
Gambar 5.1. Perancangan <i>Board Game</i> Tentang Bercocok Tanam Di Rumah... 14	
Gambar 6.1. Perancangan <i>Board Game</i> Pengenalan Gizi Seimbang Sebagai Media Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun	15
Gambar 7.1 : Poster Manfaat Sayur-Sayuran	16
Gambar 8.1 Design Thinking	17
Gambar 9.1 Maindmapping	20
Gambar 1.2 Wawancara dengan ahli gizi Dinkes.....	36
Gambar 2.2 Sayuran kol ungu	41
Gambar 3.2 Sayuran terong ungu	42
Gambar 4.2 Sayur wortel ungu.....	43
Gambar 5.2 Sayuran jagung ungu	44
Gambar 6.2 Sayuran bunga/ kembang kol ungu.....	45
Gambar 7.2 Sayuran asparagus ungu.....	46
Gambar 8.2 Sayuran kale ungu.....	47
Gambar 9.2 <i>Design Thinking</i>	53
Gambar 10.2 <i>Mind Mapping</i>	54
Gambar 11.2 Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.....	59
Gambar 12.2 Organisasi Indonesia Vegetarian Society (IVS)	60

Gambar 1.3 Kembang Kol ungu.....	64
Gambar 2.3 Kembang Kol ungu.....	69
Gambar 3.3 Garpu	69
Gambar 5.3 <i>Sans Serif</i>	71
Gambar 6.3 <i>Sun Summer</i>	71
Gambar 7.3 Montserrat.....	72
Gambar 8.3 Metropolis.....	72
Gambar 9.3 Warna.....	73
Gambar 10.3 <i>Isometric</i>	74
Gambar 4.1 Bunga Kol dan Sendok Garpu	83
Gambar 4.2. sketsa logo	83
Gambar 4.3. <i>Comprehensif Logo</i>	83
Gambar 4.4. Final Logo.....	84
Gambar 4.5. Clear Space Area	84
Gambar 4.6. Logo Grid.....	85
Gambar 4.7. Persentase Logo	85
Gambar 4.8. Warna Logo	86
Gambar 4.9. Incorrect Logo	86
Gambar 4.10. Ide Layout Staco Balok	87
Gambar 4.11. Rought Layout Staco Balok.....	88
Gambar 4.12. Comprehensive Layout Staco Balok	88
Gambar 4.13. Final Desain Staco Balok.....	89
Gambar 4.14. Ide Layout Box	89

Gambar 4.15. Rought Layout Box.....	90
Gambar 4.16. Comprehensiv Layout Box	91
Gambar 4.17. Final Desain Box	91
Gambar 4.18. Final Desain Box	91
Gambar 4.19. Final Desain Box	91
Gambar 4.20. Ide Layout Kartu informasi	91
Gambar 4.21. Rought Layout Kartu informasi.....	92
Gambar 4.22. Comprehensive Layout Kartu informasi	92
Gambar 4.23. Final Desain Kartu informasi.....	93
Gambar 4.24. Ide Layout Kemasan Kartu.....	93
Gambar 4.25. Rought Layout Kemasan Kartu	96
Gambar 4.25. Comprehensive Layout Kemasan Kartu.....	97
Gambar 4.26. Final Desain Kemasan Kartu	97
Gambar 4.27. Ide Layout Poster.....	98
Gambar 4.28. Rought Layout Poster	99
Gambar 4.29. Comprehensive Layout Poster.....	100
Gambar 4.29. Final Design Poster.....	101
Gambar 4.30. Ide Layout T-Shirt	102
Gambar 4.31. Rought Layout T-Shirt.....	104
Gambar 4.32. Comprehensive Layout T-Shirt	105
Gambar 4.33. Final Design T-Shirt	105
Gambar 4.34 Ide Layout Tumbler	106
Gambar 4.35 Rought Layout Tumbler	107
Gambar 4.36 Comprehensive Layout Tumbler	107

Gambar 4.37 Final Design Tumbler	108
Gambar 4.38 Ide Layout Tas	108
Gambar 4.39 Rought Layout Tas	109
Gambar 4.40 Comprehensive Layout Tas	110
Gambar 4.41 Final Design Tas	110
Gambar 4.42 Ide Layout Kotak makan	111
Gambar 4.43 Rought Layout Kotak makan.....	112
Gambar 4.44 Comprehensive Layout Kotak makan	112
Gambar 4.45 Final Design Kotak makan	113
Gambar 4.46 Ide Layout Celengan.....	113
Gambar 4.47 Rought Layout Celengan	114
Gambar 4.48 Comprehensive Layout Celengan.....	115
Gambar 4.49 Final Design Celengan.....	115
Gambar 4.50 Ide Layout <i>Crayon</i>	116
Gambar 4.51 Rought Layout <i>Crayon</i>	117
Gambar 4.52 Comprehensive Layout <i>Crayon</i>	117
Gambar 4.53 Final Design <i>Crayon</i>	118
Gambar 4.54 Ide Layout <i>X-Banner</i>	118
Gambar 4.55 Rought Layout <i>X-Banner</i>	119
Gambar 4.56 Comprehensive Layout <i>X-Banner</i>	120
Gambar 4.57 Final Design <i>X-Banner</i>	120
Gambar 4.58 Ide Layout Kotak pensil.....	121
Gambar 4.59 Rought Layout Kotak pensil.....	122
Gambar 4.60 Comprehensive Layout Kotak pensil.....	122

Gambar 4.61 Final Design Kotak pensil	123
Gambar 4.62 Ide Layout <i>Hand sanitizer</i>	123
Gambar 4.63 Rought Layout <i>Hand sanitizer</i>	124
Gambar 4.64 Comprehensive Layout <i>Hand sanitizer</i>	124
Gambar 4.65 Final Design <i>Hand sanitizer</i>	125

DAFTAR TABEL/BAGAN

Bagan 1.1 Alur Pemikiran Perancangan.....	30
Bagan 2.1 Jadwal Pelaksanaan Tugas Akhir.....	31
Bagan 1.2 Kandungan gizi sayuran kol ungu.....	41
Bagan 2.2 Kandungan gizi sayuran terong ungu.....	42
Bagan 3.2 Kandungan gizi sayuran wortel ungu.....	43
Bagan 4.2 Kandungan gizi sayuran jagung ungu.....	44
Bagan 5.2 Kandungan gizi sayuran asparagus ungu.....	46
Bagan 6.2 Kandungan gizi sayuran kale ungu.....	47
Bagan 1.3 time schedule media.....	80
Bagan 2.3 Biaya Media.....	81
Bagan 3.3 Biaya Media.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Halaman Revisi.....	131
Lampiran 2. Kartu Bimbingan Pembimbing 1	132
Lampiran 3. Kartu Bimbingan Pembimbing 1	133
Lampiran 4. Kartu Bimbingan Pembimbing 2	134
Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian	135
Lampiran 6. Dokumentasi Pameran TA PTC	136

