

**PERANCANGAN *BOARD GAME* “MARI BERTEMAN” SEBAGAI
MEDIA EDUKASI PENCEGAHAN ANTI PERUNDUNGAN
DI LINGKUNGAN SDN 1 WARUNGKIARA
KABUPATEN SUKABUMI**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI
JUNI 2025**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* “MARI BERTEMAN” SEBAGAI
MEDIA EDUKASI PENCEGAHAN ANTI PERUNDUNGAN
DI LINGKUNGAN SDN 1 WARUNGKIARA
KABUPATEN SUKABUMI**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Dalam Menempuh Gelar Sarjana Desain*



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI
JUNI 2025**

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PERANCANGAN *BOARD GAME* “MARI BERTEMAN”
SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENCEGAHAN ANTI
PERUNDUNGAN DI LINGKUNGAN SDN
WARUNGKIARA KABUPATEN SUKABUMI

NAMA : Ericka Viviana Yuono
NIM : 20200060008

“Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti- bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Desain atau S.Ds saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Sukabumi, 20 Juni 2025

Materai

ERICKA VIVIANA YUONO

Penulis

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN *BOARD GAME* “MARI BERTEMAN” SEBAGAI
MEDIA EDUKASI PENCEGAHAN ANTI PERUNDUNGAN DI
LINGKUNGAN SDN 1 WARUNGKIARA KABUPATEN
SUKABUMI

NAMA : Ericka Viviana Yuono

NIM 20200060008

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada Sidang Skripsi tanggal 24 Januari 2025, Menurut pandangan
kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan
penganugerahan gelar Sarjana



Ketua Penguji

Ketua Program Studi

Irni Resmi Apriyanti, S.Ds., M.Ds

NIDN. 9990518873

Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0431088506

PLH. Dekan Fakultas Teknik, Komputer dan Desain

Ir.Paikun.ST.,M.T.,IPM.,ASEAN Eng

NIDN. 0402037401

Skripsi ini kutujukan kepada Ayahanda dan Mamaku tercinta, dan Adikku tersayang neng Amesh



ABSTRACT

Child bullying is a complex social problem and has a negative impact on children's mental and emotional health. Bullying also has a negative impact on both victims and perpetrators which affects children's psychological, emotional and social development. This problem requires an effective approach and education that makes children interested in finding out more about bullying. One way to provide effective and fun education is board games. Board games can be an interactive means to introduce children to the concepts of empathy, cooperation and conflict resolution without violence. The way this media is delivered can also be easily understood by children who are the main target in this design.

Keywords: Bullying, Educational Games, Children, Learning Media.



ABSTRAK

Perundungan anak merupakan masalah sosial yang kompleks dan berdampak negatif pada kesehatan mental dan emosional anak. Perundungan juga memberikan dampak bagi negatif bagi korban maupun pelaku yang mempengaruhi psikologis, emosional, dan perkembangan sosial anak. Dalam permasalahan ini membutuhkan pendekatan dan edukasi yang efektif dan membuat anak tertarik untuk mengetahui lebih dalam mengenai perundungan. Salah satu cara untuk memberikan edukasi yang efektif dan menyenangkan yaitu *board game*, *board game* dapat menjadi sarana interaktif untuk mengenalkan anak pada konsep empati, kerja sama, dan penyelesaian konflik tanpa kekerasan. Cara penyampaian media ini juga dapat dengan mudah dipahami oleh anak-anak yang menjadi target utama dalam perancangan ini.

Keywords: Perundungan, Permainan Edukasi, Anak, Media Pembelajaran.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi saya yang berjudul : PERANCANGAN *BOARD GAME* “MARI BERTEMAN” SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENCEGAHAN ANTI PERUNDUNGAN DI LINGKUNGAN SDN 1 WARUNGKIARA KABUPATEN SUKABUMI.

Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yangsebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Kurniawan, ST., M.Si, MM selaku Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi.
2. Bapak Anggy Pradiftha Junfithrana, MT selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra Sukabumi.
3. Bapak Agus Darmawan, M.Sn selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi
4. Bapak Mohammad Ficky Aulia, S.Ds., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan penulisan dalam perancangan ini, serta membimbing hingga akhir.
5. Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi Ibu Icuh Komala, S.Sn., M.Sn yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan penulisan dalam perancangan ini, serta membimbing hingga akhir.
6. Dosen Penguji I Ibu Irni Resmi Apriyanti, S.Ds., M.Ds, dan penguji II yaitu pak Firman Mutaqin, S.Ds., M.Ds
7. Seluruh Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi yang telah berjasa memberikan ilmu pengetahuannya.
8. Kepada kedua orang tua tercinta Ayah Ade dan Mama Tetty dan Adik tersayang Neng Amesh yang senantiasa memberikan dukungan serta semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada teman-teman Tadika Mesra, Maya Nuraeni, Siti Nur Laela, M. Alfaridzi, Putri Kania, dan sahabat keluh kesah Marisa Aura Agustin, sahabat pertama saat masuk kampus Muhammad Bintang Herlambang.

10. Kepada Support System saya Nanon Korapat, Ohm Pawat, Pond Naravit, Phuwintang, dan Joong Archen.
11. Seluruh teman-teman seperjuangan Mahasiswa/i Desain Komunikasi Visual angkatan 20, penulis ucapkan terimakasih atas bantuan, motivasi, dan seluruh pengalaman yang sangat berarti hingga akhirnya gelar S.Ds tercapai.
12. Kepada semua pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan. Amin YaaRabbal 'Alamiin.

Sukabumi, 20 Juni 2025



Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA , saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ericka Viviana Yuono

NIM 20200060008

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenis karya : Skripsi/Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Non eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah kami yang berjudul:

**PERANCANGAN *BOARD GAME* “MARI BERTEMAN” SEBAGAI MEDIA
EDUKASI PENCEGAHAN ANTI PERUNDUNGAN DI LINGKUNGAN
SDN 1 WARUNGKIARA KABUPATEN SUKABUMI**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : 20 Juni 2025

Yang menyatakan,

Ericka Viviana Yuono

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	
PERNYATAAN PENULIS.....	i
PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
12.1. Latar Belakang	1
12.2. Rumusan Masalah	4
12.3. Batasan Masalah.....	4
12.4. Tujuan Perancangan	4
12.5. Manfaat Penciptaan atau Perancangan	5
a. Manfaat Bagi Penulis.....	5
b. Manfaat Bagi Lembaga Sekolah.....	5
c. Manfaat Bagi Lembaga Instansi Perguruan Tinggi.....	5
12.6. Metode Penciptaan atau Perancangan	6
12.7. Metode Penelitian	6
12.7.1. Teknik Pengumpulan Data	6
12.8. Bagan dan Alur Proses Kreasi.....	8
12.9. Rencana Penyesuaian Kerja	9

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1. Kerangka Teori	10
2.2. Landasan Teori.....	10
2.3. Penelitian Terdahulu	41
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	45
3.1. Metode Penelitian.....	45
3.1.1. Empathize.....	45
3.2. Metode Pengumpulan Data	45
3.2.1. Wawancara	46
3.2.2. Kuesioner	47
3.3. Metode Analisis Data	49
3.3.1. Analisis Kualitatif.....	
3.4. Objek Penelitian	49
3.4.1. Studi Audiens	49
3.4.2. Brainstorming	50
3.4.3. Diagram Hubungan	51
3.4.4. Pemecahan Masalah	51
3.5. Konsep dan Strategi Kreatif	51
3.6. Konsep dan Strategi Media	52
3.7. Metode dan Konsep Perancangan	53
3.7.1. Metode Perancangan	53
3.7.2. Konsep Perancangan Media.....	54
3.8. Sistem Permainan.....	56
3.9. Konsep dan Strategi Visual	57
3.10. Alat dan Bahan yang Digunakan.....	61
3.11. Produksi.....	62
3.12. Pasca Produksi	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	63
4.1. Hasil Perancangan dan Pembahasan.....	63
4.2. Produksi	63
4.3. Pasca Produksi.....	66
1.4. Media Utama.....	67

1.4.1. Papan Bermain	68
1.4.2. Buku Paduan	68
1.4.3. Kartu Pertanyaan	69
1.4.4. Pion.....	70
4.5. Efektivitas Media.....	70
BAB V PENUTUP	73
DAFTAR PUSTAKA	74



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	42
Tabel 3. 1 Estimasi Anggaran Biaya.....	53
Tabel 3. 2 Pertanyaan	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Alur Proses Kreasi.....	8
Gambar 1. 2 Timeline Kerja.....	9
Gambar 2. 1 Kerangka Teori.....	10
Gambar 2. 2 Kampanye Model Komponensial	20
Gambar 2. 3 Palet Warna	25
Gambar 2. 4 Warna Primer.....	26
Gambar 2. 5 Warna Sekunder	26
Gambar 2. 6 Warna Tersier	27
Gambar 2. 7 Warna Netral	27
Gambar 2. 8 Garis (Line)	28
Gambar 2. 9 Bidang (Shape)	29
Gambar 2. 10 Value	29
Gambar 2. 11 Terkstur.....	30
Gambar 2. 12 Ukuran (Size).....	30
Gambar 3. 1 Brainstorming	50
Gambar 3. 2 Diagram Hubungan.....	51
Gambar 3. 3 Cover Media Utama	58
Gambar 3. 4 Media Utama	58
Gambar 3. 5 Kartu Pertanyaan	59
Gambar 3. 6 Buku Paduan.....	61
Gambar 3. 7 Pion	61
Gambar 4. 1 Mockup Totte Bag	64
Gambar 4. 2 Mockup Notebook	64
Gambar 4. 3 Mockup Sticker	65
Gambar 4. 4 Mockup Pin	65
Gambar 4. 5 Mockup Poster.....	66
Gambar 4. 6 Mockup Kalender	66
Gambar 4. 7 Cover dan Papan Bermain	68
Gambar 4. 8 Buku Paduan.....	69
Gambar 4. 9 Kartu Pertanyaan	69
Gambar 4. 10 Pion.....	70

Gambar 4. 11 Tes Efektivitas Media Uji Coba Pertama	71
Gambar 4. 12 Tes Efektivitas Media Uji Coba Kedua.....	72
Gambar 4. 13 Tes Efektivitas Media Uji Coba Kedua.....	72



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam beberapa tahun terakhir, dunia pendidikan di Indonesia menghadapi tantangan serius dengan meningkatnya kasus perundungan (bullying) yang terjadi di berbagai daerah dan institusi pendidikan. Fenomena ini menarik perhatian banyak pihak, termasuk Ketua Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) RI, Puan Maharani, yang menyatakan bahwa tingginya kasus perundungan menempatkan Indonesia dalam situasi darurat perundungan. DPR RI mendorong pemerintah untuk berperan aktif dalam merumuskan dan mengimplementasikan solusi yang efektif guna mengatasi persoalan perundungan di lingkungan pendidikan, yang secara signifikan memengaruhi citra pendidikan nasional.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Aprilianto dan Fatikh (2024) dalam jurnal berjudul "Implikasi Teori Operant Conditioning Terhadap Perundungan di Sekolah", disebutkan bahwa perundungan berdampak signifikan terhadap keterlibatan siswa serta kesejahteraan psikologis mereka, terutama di tingkat pendidikan dasar dan menengah pertama. Studi ini menganalisis fenomena tersebut menggunakan teori pengondisian operan yang dikembangkan oleh B.F. Skinner. Teori ini menyoroti peran penguatan (reinforcement) dan hukuman (punishment) dalam membentuk serta mengendalikan perilaku individu. Skinner, yang memperkenalkan teori ini pada tahun 1937, menyatakan bahwa perilaku dapat dipelajari, diubah, atau dihilangkan melalui penerapan penguatan dan hukuman yang konsisten. Dalam lingkungan pendidikan, guru memiliki peran krusial dalam menerapkan prinsip-prinsip ini guna menciptakan suasana belajar yang aman dan kondusif.

Sekolah idealnya dirancang sebagai lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa, mulai dari jenjang Taman Kanak-kanak hingga Sekolah Menengah Atas. Namun, kenyataannya sering kali berbeda, di mana perilaku menyimpang seperti perundungan masih marak terjadi di berbagai institusi pendidikan. Situasi ini bertentangan dengan Undang-Undang Nomor

35 Tahun 2014, khususnya Pasal 54, yang menegaskan bahwa anak dalam lingkungan pendidikan berhak mendapatkan perlindungan dari kekerasan fisik, psikis, seksual, serta berbagai bentuk pelanggaran lainnya yang dapat dilakukan oleh pendidik, tenaga kependidikan, sesama siswa, maupun pihak lain.

Kasus perundungan di Kota Sukabumi menjadi contoh nyata bahwa kekerasan di lingkungan pendidikan masih terjadi. Berdasarkan laporan *Detik Jabar*, insiden ini pertama kali terungkap melalui video yang sempat viral di YouTube sebelum akhirnya dihapus oleh pengunggahnya. Dalam video tersebut, seorang anak berusia sembilan tahun dipaksa berkelahi oleh siswa sekolah menengah pertama, sebagaimana diungkapkan oleh orang tuanya. Dugaan adanya lebih dari satu korban semakin memperparah situasi. Selain itu, keberadaan sekelompok anak yang menyaksikan tanpa mencegah justru mencerminkan perilaku kolektif yang mendukung tindakan perundungan ini. Akibat dari kekerasan fisik tersebut, korban berisiko mengalami dampak psikologis serius, seperti depresi, kecemasan, bahkan gangguan stres pasca-trauma (*Post-Traumatic Stress Disorder* atau PTSD).

Dampak emosional dan sosial yang ditimbulkan dari perundungan tidak dapat diabaikan. Menurut *Verywell Family*, anak-anak yang menjadi korban sering mengalami penurunan harga diri, perasaan terisolasi, dan ketidakberdayaan, yang berpotensi menimbulkan keputusasaan berkepanjangan. Sementara itu, UNICEF mendefinisikan perundungan sebagai tindakan yang dilakukan dengan sengaja untuk menyakiti, terjadi secara berulang, dan melibatkan ketidakseimbangan kekuasaan. Bentuknya pun beragam, baik dalam interaksi langsung secara tatap muka maupun secara tidak langsung melalui platform digital. Dengan semakin berkembangnya teknologi, perundungan kini tidak hanya terjadi di lingkungan sekolah, tetapi juga dalam ruang digital, yang memperluas cakupan dan dampak negatifnya terhadap korban.

Seiring dengan perkembangan teknologi, permainan (*game*) juga mengalami transformasi dalam berbagai format, baik dalam bentuk fisik maupun digital, serta dapat dimainkan secara individu maupun multipemain.

Bermain tidak hanya menjadi aktivitas rekreasi tetapi juga memiliki peran penting dalam perkembangan anak. Melalui permainan, anak-anak dapat memperoleh dan mengasimilasi pengetahuan baru serta memperkuat keterampilan yang telah mereka miliki. Menurut Mulyadi (2014), anak-anak memiliki kecenderungan alami untuk belajar melalui bermain. Oleh karena itu, pendekatan pendidikan perlu disesuaikan dengan metode yang lebih interaktif dan menyenangkan. Proses pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung secara berkelanjutan, dengan karakteristik fisik dan psikologis yang berbeda di setiap tahapannya. Integrasi unsur permainan dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi untuk membangun lingkungan yang lebih positif dan mendukung perkembangan anak secara optimal.

Desain Komunikasi Visual adalah praktik penggunaan bahasa visual dan desain media untuk menyampaikan informasi atau pesan secara efektif. Desain Komunikasi Visual berupaya menyampaikan informasi secara efektif, memberikan pengaruh, dan mengubah perilaku audiens yang dituju agar sejalan dengan tujuan yang diinginkan. Proses desain seringkali mempertimbangkan faktor fungsional, estetika, dan faktor relevan lainnya, dengan data yang sering kali berasal dari penelitian, pemikiran kritis, brainstorming, atau desain yang sudah ada (Lia & Nathalia, 2014). *Board game* merupakan hasil Desain Komunikasi Visual yang menggabungkan mekanisme permainan, antarmuka, dan aset visual lainnya untuk memberikan kesenangan bagi pemainnya. Berbeda dengan genre game lainnya, game edukasi memiliki tujuan utama lebih dari sekadar memberikan hiburan, yaitu untuk mendidik dan mencerahkan para pemainnya. Media komunikasi visual mencakup beberapa bentuk seperti desain grafis, desain periklanan, desain multimedia interaktif, bahkan *board game*.

Board game dipilih sebagai media utama permainan edukatif karena *board game* memiliki beberapa kelebihan yang tidak ada pada jenis *game* lainnya seperti aturan pada permainan yang membuat anak belajar menaati aturan yang ada dan belajar kedisiplinan, memicu interaksi sosial antar pemain, melatih anak bagaimana menjalani kehidupan bermasyarakat, dan lain sebagainya.

1.2. Rumusan Masalah

Dari berbagai masalah diatas, penulis memutuskan akan membuat media perancangan permainan tentang *bullying*. Alasan penulis memilih media perancangan permainan tentang *bullying* karena dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di Sekolah, dan juga dapat mengedukasi para siswa agar dapat menghindar dari perilaku *bullying* serta mengetahui dampak yang akan terjadi korban *bullying* di lingkungan Sekolah Dasar. Maka dapat diuraikan rumusan masalahnya, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang media yang tepat dalam mengedukasi anak tentang *bullying* di SDN 1 Warungkiara
2. Bagaimana proses perancangan permainan sebagai media edukasi dalam media pembelajaran?
3. Bagaimana merancang media yang tepat dalam mengedukasi anak tentang *bullying* di SDN 1 Warungkiara
4. Bagaimana respon emosional anak-anak terhadap sebuah permainan edukasi *bullying*, dan apakah hal ini memengaruhi sikap mereka terhadap *bullying*?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diuraikan tujuan perancangan yaitu sebagai berikut:

1. Segmentasi penciptaan perancangan permainan edukasi *bullying* ini ditujukan untuk anak usia 11 tahun atau setara dengan kelas 5 SD
2. Lembaga yang dijadikan tempat penelitian yaitu SDN 1 Warungkiara
3. Media utama dalam perancangan ini yaitu desain papan permainan sebagai media interaktif untuk menyampaikan pesan kampanye
4. Permasalahan yang diangkat yaitu perlunya edukasi dan sosialisasi terhadap anak tentang *bullying* dan dampak yang akan terjadi pada korbannya

1.4. Tujuan Perancangan

Penciptaan karya adalah hasil dari rangkaian pemahamanan berdasarkan pengalaman masa lampau, hari ini, dan spekulasi masa depan yang diwujudkan berdasarkan suasana batin melalui sebuah karya. Tujuan utama dalam

penciptaan atau perancangan ini yaitu untuk menyampaikan pesan atau informasi secara efektif kepada target audiens.

Selanjutnya perumusan masalah yang sudah ditentukan, langkah berikutnya adalah tujuan perancangan, yaitu:

1. Tujuan utama perancangan *board game* sebagai media pembelajaran edukatif. Melalui interaksi dengan *game*, anak-anak dapat belajar sambil bermain.
2. Mengetahui pengembangan keterampilan sosial seperti, permainan dapat memberikan kesempatan untuk anak-anak belajar berkomunikasi, berkolaborasi, dan bekerja sama

1.5. Manfaat Penciptaan atau Perancangan

a. Manfaat Bagi Penulis

Manfaat perancangan bagi penulis yaitu sebagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh selama menempuh studi Pendidikan. Menambah pengetahuan tentang perancangan yang akan dibuat, menambah kreativitas dalam desain.

b. Manfaat Bagi Lembaga Sekolah

Perancangan *board game* edukasi bagi Lembaga Sekolah Dasar yang menjadi tempat evaluasi penelitian penulis dapat membantu untuk mengedukasi dan sosialisasi terhadap target *audience*. Membantu orang tua dan guru dalam menyampaikan pesan lewat permainan agar anak tertarik dan semakin memahami tentang *bullying* dan dampak yang akan terjadi pada korban *bullying*.

c. Manfaat Bagi Lembaga Instansi Perguruan Tinggi

Perancangan *board game* sebagai media edukasi pencegahan anti *bullying* di lingkungan sekolah dasar dapat membantu sebagai media pembelajaran dengan tema belajar dan bermain, karena bisa menjadi upaya dalam memberikan edukasi dalam media baru. Menjadi referensi untuk bahan penelitian dan media pembelajaran baru.

1.6. Metode Penciptaan atau Perancangan

Metode yang digunakan dalam penciptaan atau perancangan penulis menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yang akan diteliti. Dengan demikian, peneliti akan mengetahui validitas atau kebenaran konsep penelitiannya.

1.7. Metode Penelitian

Dalam perancangan *board game* edukasi dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam konteks akademik, metode ini sering digunakan untuk merancang, menguji, dan menyempurnakan media pembelajaran, termasuk *board game* edukasi.

A. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan metode sistematis yang digunakan untuk memperoleh data relevan sesuai dengan tujuan penelitian. Proses ini membutuhkan strategi yang terencana secara matang guna memastikan keabsahan data serta kesesuaian dengan kondisi empiris. Pelaksanaan pengumpulan data bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh mendukung validitas teori yang digunakan dalam penelitian. Oleh karena itu, peneliti diharuskan terlibat secara langsung dalam proses ini untuk memahami dan menerapkan teknik pengumpulan data yang tepat, sehingga validitas konsep yang diangkat dalam penelitian dapat terjamin.

Wawancara

Wawancara yang dilakukan dalam pengumpulan data untuk perancangan ini yaitu ditujukan kepada ahli, seperti dengan KPAI yang berada di Sukabumi, Guru dan salah satu siswa yang berada di SDN 1 Warungkiara.

- KPAI yang berada di Sukabumi

Penulis melakukan wawancara dengan Ibu Reni Rosmawati pada tanggal 24 Desember 2022.

- Guru SDN 1 Warungkiara
Penulis melakukan wawancara dengan Ibu Nutfah Tiara Agustin selaku guru di SDN 1 Warungkiara.
- Murid
Penulis melakukan wawancara kepada salah satu siswa di SDN 1 Warungkiara yaitu Ahza Hafuza Saputra.

Kuesioner

Kuesioner dilakukan untuk membantu menambah data untuk melakukan perancangan *board game*. Kuesioner ditujukan kepada murid sekolah dasar, orang tua dan juga disebar luaskan dengan tujuan mendapat informasi yang lebih banyak mengenai perancangan *board game* ini. Kuesioner yang dilakukan dengan cara mempublikasikan tautan di sosial media seperti di *Instagram*, *WhatsApp*, *Facebook* dengan hasil akhir mendapat 101 responden dengan 11 pertanyaan

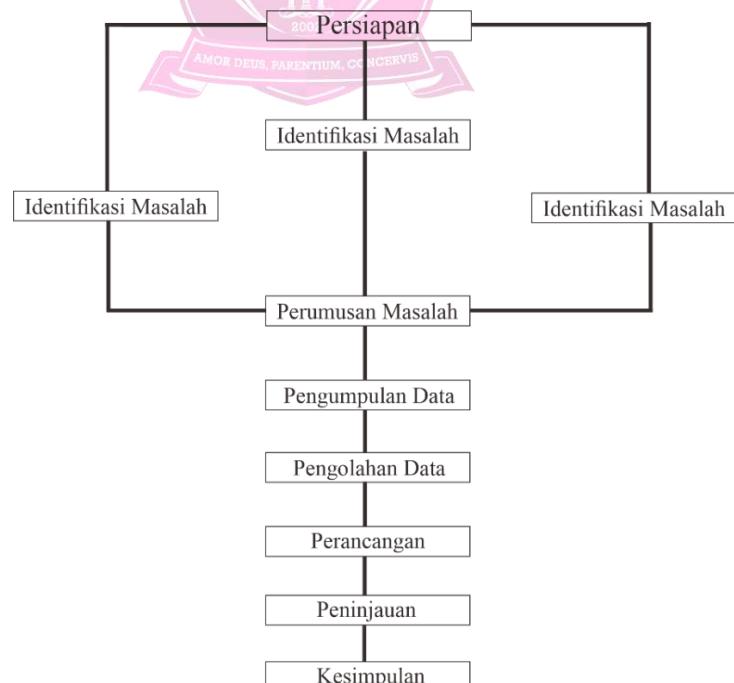
Metode R&D sangat cocok digunakan untuk perancangan *board game* edukasi anak sekolah dasar karena memungkinkan pengembangan produk yang berbasis riset, diuji efektivitasnya, dan diperbaiki secara sistematis. Dengan metode ini, *board game* tidak hanya menjadi permainan yang menyenangkan tetapi juga alat pembelajaran yang efektif. Strategi ini memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap suatu fenomena atau masalah dengan memanfaatkan manfaat dari metode yang digunakan. Untuk mendapatkan data yang dapat diukur, peneliti memberikan kuesioner dengan memposting pertanyaan di beberapa platform media sosial. Selain itu, peneliti menggunakan pendekatan triangulasi untuk memvalidasi data, pengumpulan data kuantitatif melalui survei *online* dan data kualitatif melalui wawancara. Hasil survei dan data wawancara diperiksa bersama untuk menetapkan kesepakatan antara kedua metodologi tersebut.

Validitas, objektivitas, dan ketergantungan merupakan prinsip penting dalam penelitian, terutama ketika menggunakan metodologi campuran. Metode campuran mengacu pada metodologi penelitian yang mengintegrasikan komponen kualitatif dan kuantitatif untuk memberikan

pemahaman yang lebih menyeluruh tentang suatu topik. Metode campuran dapat digunakan untuk mendapatkan gambaran komprehensif tentang pengalaman dan kemanjuran *board game* dalam konteks adaptasi konteks dan penilaian validitas, objektivitas, dan reliabilitas. Pemanfaatan pendekatan campuran dalam penelitian ini adalah:

- Memasukkan pengumpulan data kualitatif yang dilakukan melalui wawancara dengan para pemain, serta sumber ahli seperti KPAI, instruktur, dan siswa.
- Survei kuantitatif dilakukan untuk menilai tingkat kesenangan atau pemahaman peserta mengenai pesan yang ingin disampaikan dari *board game* tersebut.
- Penulis menggunakan metodologi *Design Thinking* dalam proses produksi atau perancangan. Pendekatan yang digunakan adalah teknik Stanford d.school, yang terdiri dari banyak tahapan atau fase yang terencana dengan baik. Adapula tahapan *design thinking* seperti *emphatize, define, ideate, prototype, dan test*.

1.8. Bagan dan Alur Proses Kreasi



Gambar 1. 1 Bagan Alur Proses Kreasi
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

1.9. Rencana Penyesuaian Kerja

Rencana Penyesuaian Kerja	Bulan																Mar			
	Okt				Nov				Des				Jan				Feb			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Penyusunan Proposal, Pengumpulan data, Mapping													1	2	3	4	1	2	3	4
Pendataan observasi wawancara		1																		
Pengolahan Data		1	2	3	4	1	2	3	4											
Perancangan Media							1	2	3	4	1	2	3	4						
Perancangan Kampanye Publikasi													1	2	3	4				

Gambar 1.2 Timeline Kerja
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



3.1.1.1. 5W+1H

1. *What*, perancangan desain permainan anak ini dirancang dengan tema visualisasi hewan dan *jungle*. Perancangan desain awal pada papan *board game* ini lebih sederhana desainnya yang langsung bentuk permainan yang ditujukan untuk target audiens sedangkan untuk rancangan desain *rule book* dan kartu pertanyaan dengan paduan memainkan dan poin poin pertanyaan yang memuat pesan kampanye yang nanti akan dijadikan *handbook* oleh pemandu.
2. Visualisasi dalam perancangan desain *board game* ini berupa desain beberapa hewan yang tinggal di hutan seperti macan, burung, gajah, ular, monyet, kudanil dan lain sebagainya juga menggunakan desain pohon-pohon, daun, dan bunga. Untuk warna yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan warna yang *colorfull* dikarnakan anak-anak lebih menyukai dan akan tertarik dengan banyak warna. Kualitas dan material bahan perancangan juga sangat diperhatikan untuk keamanan, keselamatan, dan kenyamanan anak dan juga permainan ini bisa digunakan untuk pemakaian dengan jangka waktu penggunaan lebih lama.
3. *Where*, untuk penempatan perancangan ini akan diletakkan di Lembaga sekolah yang menjadi tempat penelitian ini. Dengan tujuan agar board game ini bisa digunakan kembali untuk mengedukasi para siswa.
4. *Who*, anak-anak sekolah dasar yang masih awam mengenai apa itu *bullying* dan dampak yang akan terjadi pada korban *bullying*. Dari segi demografis mencakup laki-laki atau

perempuan, kisaran umur 6 - 11 tahun atau lebih, pelajar, anak PAUD/TK/SD/SMP/SMA; dari segi geografis khususnya Anak sekolah dasar yang berada di daerah Kp. Cigombong, Warungkiara, Sukabumi, Jawa Barat. Domisili Warungkiara; dari segi psikografis, memiliki tingkat kedisiplinan yang kurang, dalam arti sering melakukan perilaku buruk di lingkungan sekolah, menjunjung tinggi nilai keadilan, suka bermain dan berkumpul besama teman.

5. Segmentasi usia yang menjadi target dalam kampanye ini yaitu anak-anak dengan kisaran usia 6 – 11 tahun atau lebih berdasarkan observasi, Analisa, dan teori penguat dalam penelitian ini.
6. *When*, proses pelaksanaan dilakukan secara bertahap setelah penentuan saluran kampanye, dan pembuatan atau perancangan *board game* edukasi ini. Untuk waktu pengeksekusiannya yang dilakukan yaitu setelah proses desain telah selesai.
7. *Why*, seperti yang telah dibahas sebelumnya bahwa permasalahan dalam penelitian ini yaitu banyak yang masih awam tentang apa itu *bullying*, dampak yang akan terjadi pada pelaku maupun korban *bullying* dan setelah dikaji, diobservasi, dan dianalisa, ternyata banyak yang masih tidak perduli dengan terjadinya fenomena *bullying* dikalangan sekolah. Dalam penelitian dan perancangan ini ingin memberikan sebuah solusi yang berelasi dengan permasalahan tersebut yaitu melalui penelitian ini.
8. *How To Do*, membuat *board game* edukasi dengan pengeksekusiannya dilakukan dilapangan dan mengikutsertakan siswa kelas 5 SD.

3.1.1.2. ANALISIS S.W.O.T

STRENGT (Kekuatan)

1. Mempermudah proses belajar – mengajar

2. Mengejar relevansi dengan tujuan belajar
3. Sebagai teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional
4. Mudah menarik perhatian anak-anak karna tema *board game* hewan dan *jungle*

WEAKNES (Kelemahan)

1. Harus lebih dari 1 orang pemain
2. Biaya pembuatan *board game*
3. Banyak yang tidak terlalu perduli tentang *bullying*

OPPORTUNITY (Peluang)

1. Peluang untuk memberi edukasi, informasi yang berbeda dan menarik perhatian anak
2. Banyak anak yang mulai memahami apa itu perudungan
3. Meminimalisir terjadinya *bullying*

THREAT (Ancaman)

1. Jika sering dimainkan bisa membuat anak bosan
2. Dibutuhkan media promosi yang baru agar tetap bisa dilihat dan dimainkan dalam jangka waktu yang lama

3.2. Sistem Permainan

Board game ini merupakan *board game* yang harus dimainkan bersama (tim) dengan jumlah pemain minimal 3 orang (2 orang sebagai pemain dan 1 orang sebagai pemandu) dan maksimal 4 orang (3 orang sebagai pemain dan 1 orang sebagai pemandu). Durasi waktu *board game* Mari Berteman! adalah 30-45 menit untuk sekali bermain, dengan alur permainan sebagai berikut:

- a. Permainan dimulai dengan pemain awal dan dilanjutkan secara berurutan ke pemain berikutnya, dengan masing-masing pemain mengambil giliran hingga permainan mencapai garis *finish*.
- b. Pemain memiliki kemampuan untuk menetapkan pemain pertama menggunakan metode yang disepakati bersama.
- c. Selama permainan, pemain mempunyai kesempatan untuk memajukan pionnya dengan cara melempar dadu.
- d. Setelah melempar dadu, bidak digerakkan ke depan berdasarkan angka

yang tertera pada dadu yang diterima pemain.

- e. Setiap pos memiliki satu pertanyaan yang harus dijawab pemain.
- f. Pemain yang mendapat kartu pertanyaan harus bisa menjawab pertanyaan.
- g. Setiap peserta dibatasi untuk menduduki atau menyelesaikan satu posisi hanya satu kali saja.
- h. Setiap pos dilengkapi dengan tugas yang mencakup serangkaian pertanyaan dan jawaban yang harus diselesaikan pemain. Pemain tidak perlu takut menjawab pertanyaan apa pun, karena tidak ada jawaban yang salah dan setiap jawaban akan memberi mereka poin.
- i. Pemain harus memilih pertanyaan dan jawaban yang familiar dengan panduan permainan.

3.3. Konsep dan Strategi Visual

Konsep visual pada perancangan kali ini didapatkan dari hasil pengembangan *brief* sebagai ide dasar. Konsep visual yang didapat pada perancangan ini mengacu pada kata kunci ceria, gembira dan senang. Tema yang diambil untuk *board game* Mari Berteman kali ini akan mengambil tema animasi jungle atau hewan-hewan. Anak-anak tertarik ketika kartun mengeksplorasi tema yang sesuai dengan perkembangan mereka.

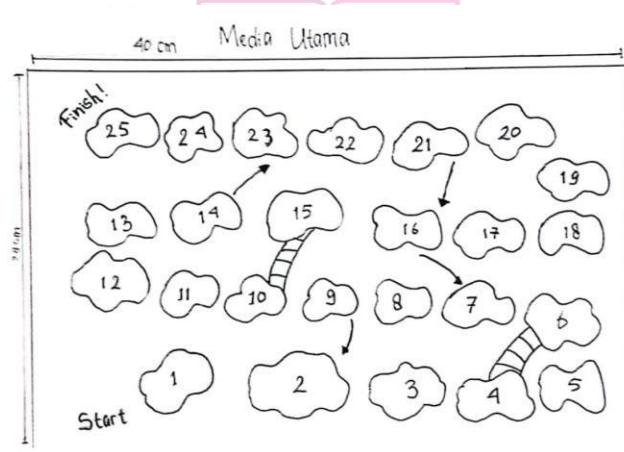
Desain visual yang akan digunakan dalam media utama menggunakan kertas *art paper* ukuran 28cm x 40cm. Untuk judul *board game* anti *bullying* untuk anak Sekolah Dasar yang dirancang ini yaitu “Mari Berteman”. *Board game* ini sendiri berharap agar anak-anak akan memperoleh edukasi untuk berani menjadi pribadi yang baik dengan tidak melakukan tindakan *bullying* kepada teman dan berani bersikap positif “*stop bullying*” jika melihat kejadian *bullying* di lingkungan sekolah.



Gambar 3. 3 Cover Media Utama

(Sumber: Pribadi)

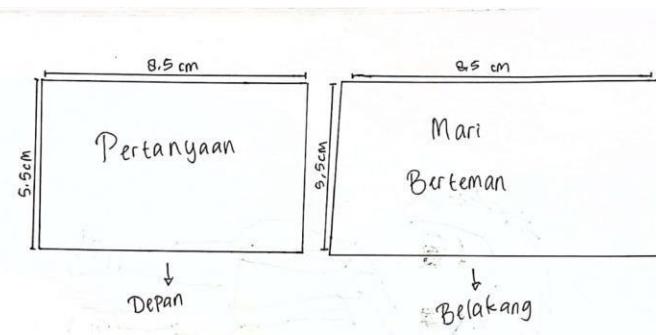
Sedangkan untuk desain pion sendiri pada *board game* “Mari Berteman” menggunakan karakter anak-anak dengan karakteristik ceria, gembira dan senang. *Board* utama pada *board game* “Mari Berteman” memiliki 25 kotak yang di setiap kotak memiliki pertanyaan yang berbeda sebagai studi kasus tentang *bullying* yang berada di lingkungan sekolah.



Gambar 3. 4 Media Utama

(Sumber: Pribadi)

Untuk kartu permainan atau kartu pertanyaan berisi berbagai macam pertanyaan yang berbeda dari setiap kartu. Desain bagian depan adalah sampul kartu yang memperlihatkan nama permainan yaitu Mari Berteman! Sedangkan untuk bagian belakang kartu berisi pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain. Untuk ukuran kartu pertanyaan menggunakan ukuran 8,5 x 5,5 berikut adalah beberapa pertanyaan untuk kartu pertanyaan dalam permainan;



Gambar 3. 5 Kartu Pertanyaan

(Sumber: Pribadi)

Tabel 3. 2 Pertanyaan

No	Pertanyaan
1	Jika ada salah satu teman mu yang selalu menyendiri dan tidak mempunyai teman untuk mengobrol bahkan tidak ada yang mau menyapa nya karena seragam nya lusuh, sepatunya jelek, apa yang akan kamu lakukan?
2	Apa yang akan kamu lakukan ketika melihat salah seorang teman mu yang selalu disuruh-suruh seperti mengerjakan pr yang bukan miliknya, membelikan jajanan, dan selalu dimintai uang jajan nya?
3	Beberapa teman kelas mu ada yang mengolok-olok dan menjelek-jelekan fisik seorang teman mu karna memiliki badan yang gemuk dan membuat teman mu malu dan tidak percaya diri karna fisiknya yang gemuk, apa yang akan kamu lakukan sebagai teman sekelas nya?
4	Salah satu teman kelas mu ada yang selalu menggunakan barang milik teman yang lainnya tanpa meminta izin dari pemilik nya, apa yang akan kamu lakukan?
5	Jika ada beberapa teman mu yang selalu meminta uang jajan milik teman teman mu sehingga mereka tidak bisa membeli makan siang karna uang nya diambil, sebaik nya apa yang akan kamu lakukan?
6	Saat sedang ujian sekolah ada teman mu yang memaksa meminta isi jawaban milikmu, dan merebut kertas jawaban milikmu, apa yang akan kamu lakukan?
7	Salah seorang teman mu ada yang selalu mengejek dan menghina fisik teman lainnya melalui social media, apa yang akan kamu lakukan?

8	Apa yang akan kamu lakukan jika melihat teman mu yang dipukul tanpa sebab sehingga membuatnya kesakitan?
9	Teman mu ada yang basah kuyup karena disiram oleh beberapa teman mu dengan alasan mereka tidak menyukainya, apa yang akan kamu lakukan?
10	Jika ada teman mu yang menuduh seseorang di kelas karena merusak barang disekolah padahal dia tidak melakukan apapun, apa yang akan kamu lakukan?
11	Salah seorang teman kelas mu ada yang selalu menjadikan nama orang tua sebagai ejekan kepada teman yang lain, apa yang akan kamu lakukan?
12	Apa yang akan kamu lakukan ketika mempunyai teman yang sangat usil sehingga tidak ada teman yang mau berteman dengan nya karena keusilannya?
13	Ketika kamu melihat ada teman mu yang dipaksa melakukan hal tidak baik seperti berkelahi untuk kesenangan nya, apa yang akan kamu lakukan?
14	Jika ada teman mu yang mengamcam salah seorang teman kelas mu jika tidak mau mengerjakan tugas sekolah nya, apa yang akan kamu lakukan?
15	Kamu melihat teman mu mendorong seseorang hingga dia terjatuh dan kesakitan apa yang akan kamu lakukan?
16	Beberapa teman sekolah mu sedang berkumpul dan menyebarkan gosip agar mereka ikut untuk tidak suka seseorang tanpa sebab apa yang akan kamu lakukan?
17	Apa yang akan kamu lakukan jika melihat salah seorang teman yang sedang diejek karena memiliki sepatu yang sudah jelek tidak layak pakai?
18	Jika ada teman mu yang berbohong kepada guru kalau tugas na tertinggal dirumah padahal dia memang tidak mengerjakan nya apa yang akan kamu lakukan?
19	Ketika kamu melihat teman-teman mu memalak adik kelas dan menyuruh-nyuruh nya jika menolak akan mereka pukul, apa yang akan kamu lakukan?
20	Beberapa teman kelas mu selalu memilih-milih teman dan tidak mau berteman dengan yang ekonominya rendah, apa yang akan kamu lakukan?
21	Jika kamu melihat salah seorang teman mu yang merusak barang teman mu dengan alas an karena tidak menyukainya, apa yang akan kamu lakukan?
22	Apa yang akan kamu lakukan ketika melihat teman mu yang mengejek salah seorang teman mu karena meliki kulit hitam dan pendek?
23	Teman mu tidak mau pergi sekolah karena takut diejek dan tindas oleh kakak kelas, apa yang akan kamu lakukan?
24	Salah seorang teman kelas mu selalu memamerkan barang-barang bermerk kepada teman kelas sehingga banyak dari teman kelas mu yang iri, dan

	minder karna tidak mempunyai barang bermerk, apa yang akan kamu lakukan?
25	Jika kamu melihat teman mu yang di kunci di kamar mandi oleh beberapa teman mu tanpa sebab, apa yang akan kamu lakukan?

Board game ini merupakan *board game* yang harus dimainkan bersama (tim) dengan jumlah pemain minimal 3 orang (2 orang sebagai pemain dan 1 orang sebagai pemandu) dan maksimal 5 orang (4 orang sebagai pemain dan 1 orang sebagai pemandu). Untuk ukuran yang dipakai dalam buku paduan yaitu ukuran 15cm x 21cm.



Gambar 3. 6 Buku Paduan

(Sumber: Pribadi)

Pion yang akan digunakan bermain memiliki 4 pion dengan 2 karakter perempuan dan 2 laki-laki, untuk pion sendiri penulis akan membuat dengan bahan akrilik.



Gambar 3. 7 Pion

(Sumber: Pribadi)

3.4. Alat dan Bahan yang Digunakan

Alat dan bahan yang digunakan yaitu pensil, dan *sketchbook*, untuk membuat sketsa awal perancangan *board game*. Untuk *software* penulis menggunakan corel dan canva. Sedangkan untuk media utama penulis

menggunakan kertas *art paper* dengan ukuran 28cm x 40cm, untuk dadu penulis menggunakan bahan plastik, sedangkan untuk pion penulis menggunakan bahan akrilik, dan untuk buku paduan penulis menggunakan bahan *art paper* dengan ukuran 15cm x 21cm.

3.5. Produksi

Board game menjadi sarana yang relevan karena melibatkan interaksi langsung dan tantangan yang memotivasi anak untuk berpikir kritis. Dalam tahap produksi penulis akan membuat media utama yaitu sebuah *board game* edukasi, seperti papan utama, kartu pertanyaan, *cover* papan permainan, buku paduan dan karakter untuk pion. Setelah membuat sketsa penulis melanjutkan ke proses digitalisasi dengan menggunakan beberapa *software* seperti CorelDraw dan Canva. Selain media utama penulis membuat media pendukung seperti *tote bag*, poster, pin, *notebook* dan *x-banner*.

3.6. Pasca Produksi

Tahapan terakhir dalam perancangan *board game* ini yaitu tahap pasca produksi yang dimana penulis akan mengimplementasikan karya perancangan yang telah dibuat untuk mendapatkan saran atau masukan dari target audiens yaitu murid SDN 1 Warungkiara.

Setelah melakukan *testing* dan *review* dari murid kelas 5 bahwa permainan edukasi ini sangat efektif sebagai media pembelajaran, dan dalam permainan tersebut terdapat sesi tanya jawab yang menjadikannya pengetahuan tentang apa itu perundungan dan dampak apa yang akan terjadi bagi korban perundungan tersebut.

BAB V

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan “Mari Berteman!” yang penulis buat tentang edukasi perundungan untuk anak dengan target audiens kisaran umur 6 – 11 tahun atau lebih. Maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Proses perancangan ini dilakukan melalui beberapa tahapan produksi, dimulai dari tahap pra-produksi yang mencakup penciptaan ide dan pengembangan konsep. Setelah itu, proses berlanjut ke tahap produksi, di mana penulis mulai mengolah dan merealisasikan ide-ide yang telah dirumuskan sebelumnya, di mana penulis mengembangkan dan mengolah hasil dari tahap sebelumnya.
2. Konsep visual dalam perancangan permainan edukasi ini dirancang dengan mengacu pada prinsip-prinsip desain komunikasi visual. Untuk meningkatkan efektivitas karya ini, penulis menganalisis permainan edukasi yang telah ada menggunakan pendekatan ilmu desain komunikasi visual. Analisis tersebut didasarkan pada elemen-elemen desain, seperti warna, ilustrasi, dan tipografi, yang berperan penting dalam menciptakan pengalaman visual yang menarik dan informatif.

4.2 Saran

metolo Oleh karena itu penulis berharap agar perancangan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Andri, P. (2010). *Let's End Bullying*. PT. Elex Media.
- Aprilianto, A., & Fatikh, A. (2024). Implikasi Teori Operant Conditioning terhadap Perundungan di Sekolah. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 13(1), 77–88.
- Apriyeni, E., Machmud, R., & Sarfika, R. (2019). Gambaran konflik antara remaja dan orang tua. *Jurnal Endurance*, 4(1), 52–57.
- Arsyad, A. (2002). *Media pembelajaran* (1st ed., Vol. 36). PT. Raja Grafindo Persada.
- Cangara, H. (2012). *Pengantar ilmu komunikasi*. PT Raja Grafindo Persada.
- Darma Prawira, S. (1989). *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ebdi Sanyoto, S. (2005). *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Arti Bumi Intaran.
- Gagne, & Briggs. (1975). *Instructional Technology: Foundation*. Lawrence Erlmaun Associates, Publishers.
- Hartati, N., Nihayah, Z., Shaleh, A. R., & Mujib, A. (2004). *Islam dan psikologi*. PT RajaGrafindo Persada.
- Heldy, M. H., Thabran, S., & Hardiman, M. Y. (2022). Perancangan Ilustrasi Board Game Gizi Sehat dan Seimbang di TK Rumah Cerdik. *PROCEEDING SEMINAR NASIONAL TEKNOLOGI CETAK DAN MEDIA KREATIF (TETAMEKRAF)*, 1(2), 470–478.
- Hertnjung, Wardhani, & Susilowati. (2011). *Profil kepribadian Pelaku dan Korban Bullying. Laporan Penelitian Kolaboratif*. Universitas Muhammadiyah.
- Kim, M. J., Catalano, R. F., Haggerty, K. P., & Abbott, R. D. (2011). Bullying at elementary school and problem behaviour in young adulthood: A study of bullying, violence and substance use from age 11 to age 21. *Criminal Behaviour and Mental Health*, 21(2), 136–144.
- Larson, C. U. (1992). *Manajemen DKV: product oriented campaigns, candidate oriented campaigns and ideologically or cause oriented campaigns*.
- Lia, A., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar. Panduan untuk Pemula*. Nuansa Cendekia.

- Mulyadi, S. (2014). *Psikologi Bermain*. Gunadarma.
- No Casofa, F., & Isa, A. (2013). *Gerbang Kreatifitas Jagat Desain Grafis*. Bumi Aksara.
- Nowson, C. A., & O'Connell, S. L. (2015). Nutrition knowledge, attitudes, and confidence of Australian general practice registrars. *Journal of Biomedical Education*, 2015(1), 219198.
- Nugraha, A. (2008). *Pengenalan Warna*. Online.
- Olweus. (1993). *Bullying at Shool: What We Know and What We Can Do* Coornwall. Blackwall Publishing.
- Olweus. (1999). *The Nature of School Bullying : A Cross-Nation Perspective*. Routledge.
- Rigby, K., Smith, P. K., & Pepler, D. (2004). Working to prevent school bullying: Key issues. *Bullying in Schools: How Successful Can Interventions Be*, 1–12.
- Rogerson, M. J., Gibbs, M. R., & Smith, W. (2018). Cooperating to compete: The mutuality of cooperation and competition in boardgame play. *Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–13.
- Ruslan, R. (2008). *Kiat dan Strategi Public Relations*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Sarwono, J., & Lubis, H. (2007). *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Penerbit Andi.
- Tjahjawulan, I. (2021). Collaboration in the arts for interdisciplinary practice at the Institut Kesenian Jakarta, Indonesia. *International Journal of Visual and Performing Arts*, 3(2), 98–109.
- Turkel, A. R. (2007). Sugar and spice and puppy dogs' tails: The psychodynamics of bullying. *Journal of the American Academy of Psychoanalysis and Dynamic Psychiatry*, 35(2), 243–258.
- Venus, A. (2019). *Manajemen Kampanye*. Simbiosa Rekatama Media.
- Wilmshurst, & Mackay. (2005). *The fundamentals of advertising: Second edition*. Elsevier Butterworth Heinemann.
- Yudidamar. (2019). *Perancangan Visual Identity dan Pengaplikasian Media Promosi Delacour Decoration Kendal*. Semarang. Universitas Negeri Semarang.