

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA KAMPANYE
DALAM PEMBELAJARAN LALU LINTAS BAGI SISWA KELAS 3 DI
SDN CIKATE KECAMATAN CIKEMBAR**

SKRIPSI

LINDA LISTIANI

17186027



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

2022

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA
KAMPANYE DALAM PEMBELAJARAN LALU LINTAS BAGI
SISWA KELAS 3 DI SDN CIKATE KECAMATAN CIKEMBAR**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah satu Syarat Dalam Menempuh Gelar
Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds)*

Oleh

Linda Listiani

17186027



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS KOMPUTER TEKNIK DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI
2022**

PERNYATAAN PENULISAN

JUDUL : PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA KAMPANYE DALAM PEMBELAJARAN LALU LINTAS BAGI SISWA KELAS 3 DI SDN CIKATE KECAMATAN CIKEMBAR

NAMA : LINDA LISTANI

NIM : 17186027

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab 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 Komunikasi Visual saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut.”



Sukabumi, 10 November 2022

Linda Listiani

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA KAMPANYE DALAM PEMBELAJARAN LALU LINTAS BAGI SISWA KELAS 3 DI SDN CIKATE KECAMATAN CIKEMBAR

NAMA : LINDA LISTIANI

NIM : 17186027

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan didepan dewan penguji pada sidang Skripsi Tanggal 10 November 2022. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Desain (S.Ds)

Sukabumi, 10 November 2022

Pembimbing I,

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

NIDN : 0431088506

Pembimbing II,

Achmad Dayari, S.Pd., M.Sn.

NIDN : 0401108905



Ketua Penguji,

Samuel Rihi Hadi Utomo, S.Ds., M.A.

NIDN : 0429069502

Ketua Program Studi

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

NIDN : 0431088506

Dekan Fakultas Teknik, Komputer dan Desain

Prof. Dr. Ir. H. Koesmawan, M, Sc, MBA, DBA.

NIDN : 0014075205

ABSTRACT

DESIGNING A BOARD GAME AS A MEDIA CAMPAIGN IN LEARNING TRAFFIC FOR GRADE 3 STUDENTS AT SDN CIKATE KECAMATAN CIKEMBAR

by:

Linda Listiani

17186027

(Visual Communication Design Study Program)

Traffic is a means to move from one place to another and has an important role in the life and development of a country. Traffic has a strategic role in supporting development as an effort to advance public welfare, the existence of traffic can facilitate access for the community to be able to carry out economic activities and needs. Decreased awareness in traffic and low tolerance among fellow road users as well as a lack of understanding of traffic can cause things that can be detrimental, as a form of concern for this traffic it is necessary to socialize to children through learning and playing methods. Learning and playing methods can be delivered through board game that are made with the theme of traffic learning and in the game there are tools or game parts placed, moved or moved by making this board game you will be able to participate in learning and knowledge efforts.

Keywords : Traffic, Board Game, learning media

ABSTRAK

PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA KAMPANYE DALAM PEMBELAJARAN LALU LINTAS BAGI SISWA KELAS 3 DI SDN CIKATE KECAMATAN CIKEMBAR

Oleh:

**Linda Listiani
17186027
Program Studi Desain Komunikasi Visual**

Lalu lintas adalah sarana untuk bergerak dari satu tempat ketempat lain dan mempunyai peran penting dalam kehidupan dan perkembangan dalam suatu negara. Lalu lintas mempunyai peran strategis dalam mendukung pembangunan sebagai upaya untuk memajukan kesejahteraan umum, adanya lalu lintas dapat memudahkan akses bagi masyarakat untuk dapat melakukan aktivitas dan kebutuhan perekonomian. Menurunnya kesadaran dalam berlalu lintas dan rendahnya toleransi antar sesama pengguna jalan serta kurangnya pemahaman tentang lalu lintas dapat menimbulkan hal yang dapat merugikan, sebagai bentuk keperdulian terhadap lalu lintas ini diperlukan sosialisasi terhadap anak-anak melalui metode belajar dan bermain. Metode belajar dan bermain dapat disampaikan melalui *board game* yang dibuat mengangkat tema tentang pembelajaran lalu lintas dan didalam *game* terdapat alat atau bagian permainan ditempatkan, dipindahkan atau digerakan dengan dibuatnya *board game* ini nantinya dapat turut serta dalam upaya pembelajaran dan pengetahuan.

Kata Kunci : Lalu Lintas, *Board Game*, Media Pembelajaran

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA KAMPANYE DALAM PEMBELAJARAN LALU LINTAS BAGI SISWA KELAS 3 DI SDN CIKATE KECAMATAN CIKEMBAR**”.

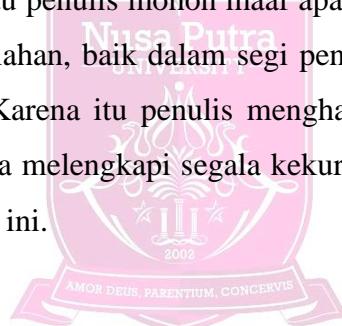
Penulisan skripsi ini untuk memenuhi sebagai persyaratan akademik untuk menyelesaikan pendidikan pada program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra.

Penulis menyadari dalam menyusun skripsi ini banyak mendapatkan dukungan, bimbingan, bantuan, dan nasehat dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

- 
1. Bapak Dr. Kurniawan, ST, M.Si, MM. selaku Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi.
 2. Bapak Prof. Dr. Ir. H. Koesmawan, M. Sc, MBA, DBA. Selaku Dekan Fakultas Teknik dan Desain Universitas Nusa Putra Sukabumi.
 3. Bapak Agus Darmawan, ^{PT}S.Sn., M.Sn. Selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual dan selaku Dosen Pembimbing I juga Penguji Sidang yang telah meluangkan waktu dan memberi saran, serta masukan dan pengalaman kepada penulis.
 4. Bapak Achmad Dayari, S.Pd., M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing II yang memberikan saran serta masukan dan juga gagasan dalam setiap proses bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan ini.
 5. Ibu Elida Cristine Sari, S.Ds., M.Pd. Selaku Dosen Penguji yang senantiasa memberikan saran serta masukannya mengenai Perancangan ini.
 6. Para Dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan, pembelajaran dan juga pengalaman selama masa perkuliahan.

7. Ungkapan terima kasih yang sangat spesial penulis ucapkan dengan rendah hati dan rasa hormat kepada kedua orang tua yang selalu memberikan doa dan nasehat, serta kakak-kakak penulis dan segenap keluarga yang telah memberikan semangat serta motivasi baik secara moral maupun material kepada penulis.
8. Taylor Swift, Adele, The Weeknd, Eminem, Rihanna, John Lennon, Justin Bieber, Harry Styles, Justin Timberlake. Terima kasih atas karya yang kalian buat yang telah menjadi *support system* dan penyemangat dalam mengisi hari-hari penulis.
9. Teruntuk Tere Liye terima kasih atas buku-buku yang telah dibuat terutama serial Bumi yang banyak memberikan motivasi serta pembelajaran.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mohon maaf apabila dalam penyusunan skripsi ini terdapat banyak kesalahan, baik dalam segi penulisan, pembahasan, maupun dalam penyusunannya. Karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna melengkapi segala kekurangan dan keterbatasan dalam penyusunan perancangan ini.



Sukabumi, 10 November 2022

Linda Listiani

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Nusa Putra, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : LINDA LISTIANI
NIM : 17186027
PROGRAM STUDI : S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENIS KARYA : TUGAS AKHIR

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

—UNIVERSITY—
“PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA KAMPANYE DALAM PEMBELAJARAN LALU LINTAS BAGI SISWA KELAS 3 DI SDN CIKATE KECAMATAN CIKEMBAR”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi
Pada tanggal : 10 November 2022

Yang Menyatakan,

Linda Listiani

17186027

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	
HALAMAN JUDUL	i
PERNYAATAAN PENULIS.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
HALAM PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR BAGAN.....	xvi
	
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Perancangan.....	4
1.4 Batasan Lingkup Perancangan.....	4
1.5 Manfaat Perancangan.....	4
1.6 Skematika Penulisan.....	5
 BAB II KAJIAN TEORI	 7
2.1 Landasan Teori	7
2.1.1 Teori Desain Komunikasi Visual	7
2.1.2 Fungsi Desain	7
2.1.3 Unsur-Unsur Desain	10
2.1.4 Prinsip-Prinsip Desain	18
2.1.5 Pengertian Ilustrasi	20
2.1.6 Tipografi	26
2.1.7 <i>Layout</i>	32
2.1.8 Pengertian Kampanye.....	32

2.1.9 Tujuan Kampanye.....	34
2.1.10 Fungsi Kampanye	35
2.1.11 Kampanye Sosial	35
2.1.12 Pengertian <i>Board Game</i>	36
2.1.13 Media.....	41
2.1.14 Media Pembelajaran	43
2.1.15 Media Pembelajaran <i>Board Game</i>	44
2.1.16 Anak Sekolah Dasar.....	45
2.1.17 Psikologis Anak	45
2.1.18 Pengertian Lalu Lintas.....	46
2.1.19 Kajian Banding Studi.....	48
 BAB III METODE PENELITIAN	 49
3.1 Metode Penelitian	49
3.2 Kajian Literatur.....	49
3.3 Skematika Perancangan	50
3.4 Lokasi Penelitian	51
3.5 Teknik Pengumpulan Data	51
3.6 Metode Pengumpulan Data.....	52
3.7 Metode 5W 1H	53
3.8 Konsep Perancangan.....	55
3.9 Konsep Media.....	59
3.10 Bentuk Media	60
3.11 Metode SWOT.....	60
3.12 Pra Produksi.....	61
3.13 Teknik Penyajian	65
3.14 Metode Pembelajaran dan Penyajian Konten	65
3.15 Akses Media	66
3.16 Strategi Kreatif.....	66
 BAB IV TUJUAN DAN ANALISIS KARYA.....	 67
4.1 Variabel Yang Diteliti.....	67
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian.....	67

4.3 Pengujian Hipotesis	67
4.4 Media Bentuk	68
4.5 Visual Media.....	68
4.6 Media Pendukung	73
BAB V PENUTUP	76
5.1 Kesimpulan.....	76
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	81
BIODATA MAHASISWA.....	84



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sarana Identifikasi	8
Gambar 2.2 Sarana Informasi	8
Gambar 2.3 Sarana Motivasi	9
Gambar 2.4 Sarana Pengutaraan Emosi	9
Gambar 2.5 Sarana Promosi	10
Gambar 2.6 Garis (<i>Line</i>).....	10
Gambar 2.7 Bentuk (<i>Shape</i>)	11
Gambar 2.8 Tekstur (<i>Texture</i>)	11
Gambar 2.9 Gelap Terang/ Kontras.....	12
Gambar 2.10 Ukuran (<i>Size</i>)	12
Gambar 2.11 Warna (<i>Color</i>)	12
Gambar 2.12 Warna Primer.....	13
Gambar 2.13 Warna Sekunder	13
Gambar 2.14 Warna Tersier	14
Gambar 2.15 Warna Netral	14
Gambar 2.16 Warna RGB	14
Gambar 2.17 Warna CMYK.....	15
Gambar 2.18 Warna Untuk Anak.....	18
Gambar 2.19 Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	19
Gambar 2.20 Irama (<i>Rhythm</i>).....	19
Gambar 2.21 Penekanan (<i>Emphasis</i>).....	20
Gambar 2.22 Kesatuan (<i>Unity</i>).....	20
Gambar 2.23 Ilustrasi	21
Gambar 2.24 Kartun	22
Gambar 2.25 Vignette	22
Gambar 2.26 Komik	23
Gambar 2.27 Naturalisasi	23
Gambar 2.28 Karikatur.....	24
Gambar 2.29 Dekoratif	24
Gambar 2.30 Karya Sastra.....	24
Gambar 2.31 Cerita Bergambar.....	25

Gambar 2.32 Buku Pelajaran.....	25
Gambar 2.33 Khayalan.....	26
Gambar 2.34 Tipografi	26
Gambar 2.35 Serif	27
Gambar 2.36 Old Style	27
Gambar 2.37 Trasitional	28
Gambar 2.38 Modern	28
Gambar 2.39 Egyptian.....	28
Gambar 2.40 Sans Serif.....	29
Gambar 2.41 Script.....	29
Gambar 2.42 Dekoratif.....	30
Gambar 2.43 Tipografi Untuk AnaK Sekolah Dasar	32
Gambar 2.44 Sanet	38
Gambar 2.45 Snake and Ladders.....	38
Gambar 2.46 Mahjong.....	39
Gambar 2.47 Ludus Duodecim.....	39
Gambar 2.48 Permainan Bangsa Saxon	40
Gambar 2.49 The Landlord's Game	40
Gambar 2.50 Media Visual	42
Gambar 2.51 Media Audio	43
Gambar 2.52 Media Audio Visual	43
Gambar 3.1 Sketsa Permainan.....	62
Gambar 3.2 Sketsa Kartu Permainan.....	62
Gambar 3.3 Sketsa Dadu	63
Gambar 3.4 Sketsa Koin.....	63
Gambar 3.5 Desain Digital <i>Board Game</i>	63
Gambar 3.6 Desain Digital Kartu.....	64
Gambar 3.7 Desain Digital Dadu	65
Gambar 3.8 Desain digital Koin	65
Gambar 4.1 Desain Board Game.....	68
Gambar 4.2 Desain Kartu	70
Gambar 4.3 Desain Dadu	72
Gambar 4.4 Desain Koin	72
Gambar 4.5 Desain Stiker	73

Gambar 4.6 Gantungan Kunci..... 74



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kajian Literatur	50
----------------------------------	----



DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Skematika Perancangan 51



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lalu lintas merupakan sarana untuk bergerak dari suatu tempat ketempat lain yang memegang peran penting dalam suatu perkembangan. Dengan adanya lalu lintas dapat memudahkan akses bagi masyarakat dalam melakukan kegiatan untuk kebutuhan perekonomian, karena lalu lintas mempunyai peran strategis dalam pembangunan dan integrasi nasional sebagai bagian dari upaya memajukan kesejahteraan umum sebagaimana diamanatkan oleh Undang – Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Sebagai bagian dari sistem transportasi nasional, Lalu Lintas dan Angkutan Jalan harus dikembangkan potensi dan perannya untuk mewujudkan keamanan, kesejahteraan, ketertiban berlalu lintas dan Angkutan Jalan dalam rangka mendukung pembangunan ekonomi dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, otonomi daerah, serta akuntabilitas penyelenggaraan negara.

Lalu lintas memiliki keterkaitan dengan transportasi yang menjadi salah satu bagian yang memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Lalu lintas menjadi sarana infrastuktur bagi transportasi umum maupun pribadi dan transportasi diibaratkan sebagai urat nadi perekonomian, memiliki peranan pergerakan (*movement*) dari satu tempat ketempat lain yang menyangkut manusia atau barang dengan suatu interaksi antara komponen – komponen dalam transportasi (penumpang, barang, sarana dan prasarana) membentuk suatu sistem yang efisien dan efektif sehingga mampu mengoptimalkan fungsi transportasi sesuai dengan kebutuhan maupun kegunaannya.

Selaras dengan hal ini Indonesia merupakan negara metropolitan yang memiliki aktivitas lalu lintas padat kondisi ini disebabkan oleh jumlah populasi penduduk dan didukung dengan adanya sarana transportasi yang menjadi salah satu atau bagian dari faktor penunjang kebutuhan. Jumlah penduduk dapat menimbulkan permasalahan transportasi, yaitu dengan adanya peningkatan kebutuhan moda transportasi. Kondisi transportasi umum di Indonesia yang belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan membuat masyarakat lebih menggunakan kendaraan pribadi

di bandingkan dengan transportasi pribadi dibandingkan dengan transportasi umum karena menggunakan kendaraan pribadi memberikan akses kemudahan

Peningkatan jumlah kendaraan yang beredar dibeberapa wilayah di Indonesia mempengaruhi volume lalu lintas, tingkat pelayanan, dan menimbulkan kemacetan serta menambah resiko kecelakaan lalu lintas. Berkembangnya moda transportasi yang menjadi sarana penunjang kebutuhan mempengaruhi arus lalu lintas dan pelanggaran lalu lintas adalah hal yang paling dominan dilakukan oleh pengendara roda dua maupun roda empat pelanggaran lalu lintas yang terkait menerobos lampu merah, melawan arus, tidak menyalakan lampu kendaraan maupun hal lainnya. Adanya peringatan tentang lalu lintas bukan tanpa sebab karena hal itu dirancang untuk keselamatan dan tertib dalam berlalu lintas serta memberikan akses bagi pengguna jalan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap kondisi lalu lintas seperti rendahnya toleransi antar pengguna jalan, etika, pengendalian emosi yang terbilang rendah, kesalahan manusia (*human error*) dan kondisi kendaraan yang kurang terawat. Pelanggaran lalu lintas terjadi di kota besar maupun didaerah pedesaan adanya unsur kesengajaan, ketidak tahuhan, hingga pura – pura tidak mengetahui dan menganggap hukumannya lebih ringan dibandingkan dengan kejahatan umum.

Pentingnya pengetahuan tentang lalu lintas seharusnya tidak hanya diperuntukan untuk kalangan dewasa saja tetapi hal ini dapat diterapkan kepada anak sekolah dasar sebagai media dalam mempelajari tentang lalu lintas atau metode pembelajaran dalam pembentukan karakter yang lebih baik dan menanamkan kedisiplinan, memberikan antisipasi dan rasa aman untuk itu diperlukan keperdulian dari berbagai pihak seperti keluarga, sekolah maupun itu kepolisian dengan ini akan terbangun dan akan berdampak pada perubahan yang positif jika dari pihak terkait memiliki kesadaran dan keperdulian. Anak sekolah dasar dapat disebut periode intelektual pengetahuan dan keterampilan yang dikuasaipun beragam, dengan demikian pembelajaran tentang lalu lintas dapat diterapkan pada anak sekolah dasar sebagai metode awal dalam pembelajaran lalu lintas ataupun hal yang terkait lainnya. Hal ini menjadi proses pembelajaran dan pengenalan lalu lintas pada anak serta melatih daya ingat supaya nanti ketika

dewasa mengerti dan setidaknya mengingat tentang hal yang disampaikan melalui perancangan media sebagai penyampaian pesan.

Perancangan dalam pembelajaran lalu lintas pada anak sekolah dasar sebagai bentuk kampanye sosial dalam bentuk *board game* yang merupakan suatu jenis permainan yang salah satu komponennya merupakan lembaran persegi yang bahannya dapat bermacam – macam tetapi pada umumnya karton tebal. *Board game* dapat menjadi salah satu media yang dapat dijadikan sebagai simulasi lalu lintas sebagai bentuk pembelajaran untuk anak sekolah dasar, dan terdapat seperangkat aturan yang terdapat dalam permainan. Dalam permainan tersebut berupa pembelajaran tentang lalu lintas, rambu – rambu lalu lintas seperti simbol peringatan dan petunjuk dan penggunaan surat kendaraan bagi setiap jenis kendaraan, permainan ini di desain seperti ular tangga atau permainan *board game* pada umumnya. Penelitian yang dilakukan di SDN Cikate daerah Cikembar permasalahan yang dihadapi kurangnya keperdulian tentang pembelajaran lalu lintas khususnya pada anak sekolah dasar.

Dari permasalahan yang ada dan menjadikan sebagai latar belakang ide atau gagasan dari suatu perancangan sebuah media sebagai bentuk kampanye sosial yang menargetkan anak sekolah dasar sebagai media edukasi tentang lalu lintas dan hal apa saja yang terkait didalamnya. Perancangan media ini di desain dengan permainan yang memiliki aturan dan tujuan atau akhir yang dicapai pada permainan, *board game* yang dibuat dalam ukuran besar yang didalam isi permainan tersebut terdapat gambaran tentang pertanyaan maupun informasi tentang lalu lintas.

Perancangan *board game* sebagai bentuk kampanye sosial pembelajaran lalu lintas pada anak sekolah dasar dengan judul “Perancangan Boarg Game Sebagai Media Kampanye Dalam Pembelajaran Lalu Lintas Bagi Siswa Kelas 3 Di SDN Cikate Kecamatan Cikembar” dengan tujuan untuk pemahaman dan pembelajaran bagi anak terhadap adanya aturan dalam lalu lintas, pentingnya mematuhi aturan lalu lintas baik rambu lalu lintas maupun hal terkait lainnya, perancangan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan anak dan melatih daya ingat agar nanti saat beranjak dewasa paham dan setidaknya mengingat tentang hal yang disampaikan melalui media yang dikampanyekan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan yang ada dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses Perancangan *Board Game* Sebagai Media Kampanye Dalam Pembelajaran Lalu Lintas Bagi Siswa Kelas 3 Di SDN Cikate Kecamatan Cikembar.

1.3 Tujuan Perancangan

Setelah mengetahui permasalahan yang akan dijadikan bahan perancangan tujuan yang ingin dicapai dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses Perancangan *Board Game* Sebagai Media Kampanye Dalam Pembelajaran Lalu Lintas Bagi Siswa Kelas 3 DI SDN Cikate Kecamatan Cikembar.

1.4 Batasan Lingkup Perancangan

Batasan lingkup perancangan digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Maka dalam perancangan ini ruang lingkup hanya meliputi informasi seputar permasalahan yang akan dibahas yaitu hanya berkaitan dengan penjelasan Perancangan *Board Game* sebagai Sebagai Media Kampanye Dalam Pembelajaran Lalu Lintas Bagi Siswa Kelas 3 Di SDN Cikate Kecamatan Cikembar dan perancangan ini ditunjukan pada anak sekolah dasar dalam rangka mengkampanyekan tentang pemahaman atau pembelajaran lalu lintas.

1.5 Manfaat Perancangan

Berdasarkan tujuan masalah diatas maka manfaat yang diharapkan dari penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis
 - a. Dapat digunakan sebagai proses pembelajaran pada suatu masalah yang dihadapi di dunia nyata, serta mengembangkan keterampilan, daya pikir serta kemampuan menerapkan ilmu yang didapat selama bangku perkuliahan.
 - b. Sebagai upaya untuk mendapatkan pengetahuan, pengertian dan pengalaman dalam penulisan karya ilmiah dalam bidang yang diteliti.

2. Bagi Mahasiswa

Dapat menambah sekiranya dalam kemampuan berpikir dan sarana bagi mahasiswa tentang mempelajari bagaimana membuat sebuah kampaye dan proses perancangan.

3. Bagi Institusi

Sebagai referensi dan acuan yang dapat digunakan untuk penelitian lebih lanjut serta menambah wawasan dan pengetahuan. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah referensi dan acuan yang dapat digunakan untuk penelitian lebih lanjut.

4. Bagi Lembaga

Sebagai rancangan media komunikasi untuk memberikan edukasi bagi anak, orang tua dan lembaga yang terkait untuk selalu memberikan bimbingan dan pengawasan.

5. Bagi khalayak Umum

Diharapkan dapat menjadi referensi untuk dapat membantu pembelajaran lalu lintas sebagai bentuk edukasi dan keperdulian.

1.6 Skematika Penulisan

Untuk mengetahui proses lebih jelas tentang perancangan ini ditulis dan disusun dalam sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat perancangan, sistematika penulisan dan bagan alur proses kreasi.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini berisi teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku atau sumber yang relevan tentang teori desain, teori penunjang dan kaji banding perancangan.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini berisikan tentang metode perancangan dan gagasan perancangan.

BAB IV TIJAUAN DAN ANALISIS KARYA

Bab ini berisikan tijauan dan analisis karya secara visual dan fungsional yang menjelaskan tentang hal apa saja dalam proses perancangan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil perancangan.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan *board game* sebagai media kampanye dalam pembelajaran lalu lintas bagi anak sekolah dasar merupakan bentuk pengenalan atau pemahaman tentang hal yang berkaitan dengan kehidupan sosial. *Board game* merupakan media interaktif yang dapat dijadikan media pembelajaran atau penyampaian informasi sesuai dengan tema yang dirancang, perancangan ini sebagai bentuk kampanye sosial yang menargetkan anak sekolah dasar. *Board game* ini didesain seperti permainan ular tangga dengan menggunakan metode *move and roll* dan terdapat seperangkat aturannya. Tahapan dalam perancangan ini melalui proses pencarian ide, konsep permainan, media, persiapan data yang berupa teks yang berisi informasi, visualisasi, lalu tahap produksi dengan mengolah apa yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya menjadi tahap akhir yang berupa penyempurnaan *board game* untuk memenuhi tujuan dalam perancangan.

Dari hasil observasi penulis media pembelajaran dengan konsep bermain merupakan yang paling tepat diterapkan kepada anak dengan bermain kemampuan dalam menyerap informasi atau pembelajaran dalam *board game* menjadi mudah tersampaikan dan dapat dipahami anak. Dengan memberi pembelajaran kepada anak tentang pengetahuan seputar lalu lintas dapat dilakukan dengan cara menyenangkan khususnya bagi anak sekolah dasar dengan metode pembelajaran seperti ini anak tidak akan merasa jemu dan bosan, dalam permainan ini mereka menemukan dulu keuntungan yang akan didapatkannya.

Dengan ini pemanfaatan *board game* sebagai media pembelajaran lalu lintas untuk anak sekolah dasar dinilai telah berhasil dalam memenuhi tujuan dalam perancangan. Untuk anak usia 9-10 tahun peraturan permainan ini mudah dipahami dan ketika ditanya mengenai konten permainan anak dapat menjawab. Keberhasilan tersebut dinilai dari indikator yaitu anak merasa senang dengan permainan tersebut, serta memiliki pembelajaran lebih mendalam tentang lalu lintas atau konten permainan.

5.2 Saran

Perancangan *board game* sebagai media pembelajaran lalu lintas untuk anak sekolah dasar diharapkan agar perancangan ini dapat dikembangkan kedepannya serta dapat mempelajari proses dari rancangan atau pembuatan *board game* itu sendiri. Dalam perancangan ini tidak terlepas dari keterbatasan yang dimiliki penulis, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar penulis dapat lebih baik dalam proses penciptaan maupun perancangan.



DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran Yogyakarta*: Raja Grafindo.
- Anggito, A dan Setiawan. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV jejak.
- Agus Wibowo. (2013). *Managemen Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Anda Ismail. (2012). *Education Games: Panduan Prakris Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Saleh*. Yogyakarta: Pro U-Media.
- Anggraini S, Lia & Kirana Nathalia. (2014). *Desain Komunikasi Visual*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Akbar, Hawandi, Reni. (2001). *Psikologi Perkembangan Anak Mengenal Sifat, Bakat, dan Kemampuan Anak*. Jakarta: Grasindo.
- Bell, Robert Charles. (1979). *The Board Game Book*. London: Booktrift Company.
- Bell, Robert Chaeles. (1980). *Board and Table Games From Many Civilizations Mineola*. Newyork: Dover.
- Budi Hartanto Susilo. (2010). *Rekayasa Lalu Lintas*. Jakarta: Usakti.
- De Voogt, Alex. Fernand Gobet., dan Jear Retschitzki. (2004). *Moves in mind: The Psyology Of Board Games*. United Kingdom: Psyhology Press.
- Dululu, Ummysalam A.T.A. (2017). *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Dwi Prasetyanto. (2019). *Rekayasa Lalu Lintas dan Keselamatan Jalan (1th ed)*. Bandung: Penerbit Itenas.
- Darmaprawira, W.A Sulasmri. (2002). *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaanya Edisi ke-2*. Bandung: ITB.
- Daryanto. (1993). *Media Visual untuk Pengajaran Teknik*. Bandung: Tarsito.
- Hinebaugh, J. P. (2009). *A Board Game Education*. United States Of America: Rowman & Littlefield Education.
- Hurlock, B. Elizabeth. (1999). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Jalinus, N. & Ambiayar. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Kustandi, C & Bambang, S. (2013). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Kurniawan, Andri dkk. (2022). *Metode Pembelajaran Di Era Digital 4.0*. Padang Sumateta Barat: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Landa, Robin. (2010). *Advertising by Design Generating and Designing creative Ideas Across Media*. US America: Wiley.
- Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher.
- Miro, B. (2011). *Pengantar Sistem Transportasi*. Jakarta: Erlangga.
- Mahyuddin, Nenny. (2023). *Permainan Board Game Berbasis Neurosains Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Octavia, Shilphy A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Parllet & David. (1999). *The Oxford History Of Bord Games*. London: OUP.
- Rustan, Surianto. (2008). *Layout, Dasar dan Penerepannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ruslan, Rosady. (2007). *Kiat dan Strategi Kampanye Public Relations*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Risdiyanto. (2014). *Rekayasa & Manajemen Lalu Lintas: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: LeutikaPrio.
- Rosaria, Maria. (2009). *Undang-Undang Lalu Lintas & Angkutan Jalan 2009 (UU No. 22 Tahun (2009)*. Jakarta: Transmedia Pustaka.
- Salim, D (2003). *Manajemen Transportasi*. Jakarta: Raja Granfindo persada.
- Slameto. (2001). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Supriatna Cecep dan Sutono. (2016). *Media Sosialisasi Rambu-Rambu Lalu Lintas Dengan Metode Augmented Reality Berbasis Android*. Cianjur: Universitas Suryakencana.
- Susilana, R., & Ruyana, C. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Sudjana, N., & Ahmad, R. (2001). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar baru A Algesindo.

- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Tinarbuko, Sumbo. (1998). *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: jalasutra.
- Venus, Antar. (2007). *Manajemen Kampanye Panduan Teoritis dan Praktis Dalam Mengefektifkan Kampanye Komunikasi*. Bandung: Simbiosa Rektama Media.



BIODATA MAHASISWA



- **DATA PRIBADI**

Nama	: Linda Listiani
Tempat, Tanggal Lahir	: Sukabumi, 11 Juni 1999
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Alamat	: Kp. Sukasirna Rt 04/13 Kecamatan. Cikembar. Kabupaten. Sukabumi.
No.HP/ Telepon	: 081646806891
Email	: lindalistiani540@gmail.com



- **PENDIDIKAN**

2011	: Lulus dari SDN Cikate
2014	: Lulus dari Mts Sabilul Huda
2017	: Lulus dari SMK Al-barokah
2022	: Lulus dari Universitas Nusa Putra