



**Perancangan *Game Board* Edukasi Tentang Manfaat**

**Kebersihan Diri Untuk Anak Usia 2-6 Tahun**

**Skripsi Aplikatif**

**Disusun Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar**

**Sarjana Strata 1 (S1)**

**Disusun Oleh:**

**Nama : Sinta Novizah**

**NIM : 44410010084**

**Jurusan : *Visual and Art Comunication***

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**JAKARTA**

**2014**



Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Mercu Buana

**LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI APLIKATIF**

Judul : **PERANCANGAN *GAME BOARD* EDUKASI TENTANG  
MANFAAT KEBERSIHAN DIRI UNTUK ANAK USIA 2 - 6  
TAHUN**

Nama : Sinta Novizah

NIM : 44410010084

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Visual and Art Communication

Jakarta, 23 Juni 2014

Mengetahui,

Pembimbing I

Ety Sujanti, S.Sos, M.Ikom

Pembimbing II

Agus Nursidi M.Ds



Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Mercu Buana

### LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI

Judul : **PERANCANGAN *GAME BOARD* EDUKASI TENTANG  
MANFAAT KEBERSIHAN DIRI UNTUK ANAK USIA 2 - 6  
TAHUN**

Nama : Sinta Novizah  
NIM : 44410010084  
Fakultas : Ilmu Komunikasi  
Bidang Studi : Visual and Art Communication

Jakarta, 23 Juni 2014

- UNIVERSITAS  
MERCU BUANA
1. Ketua Sidang  
Dadan Iskandar, M.Si (.....)
  2. Penguji Ahli  
Dr. Ahmad Mulyana, M.Si (.....)
  3. Pembimbing 1  
Ety Sujanti, S.Sos, M.Ikom (.....)
  4. Pembimbing II  
Agus Nursidi, M.Ds (.....)



Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Mercu Buana

**LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI APLIKATIF**

Judul : **PERANCANGAN *GAME BOARD* EDUKASI TENTANG  
MANFAAT KEBERSIHAN DIRI UNTUK ANAK USIA 2 - 6  
TAHUN**

Nama : Sinta Novizah

NIM : 44410010084

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Visual and Art Communication

Jakarta, 23 Juni 2014

Disetujui dan diterima Oleh:

Pembimbing I

(Ety Sujanti, S.Sos, M.Ikom)

Pembimbing II

(Agus Nursidi, M.Ds)

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

(Dr. Agustina Zubair, M.Si)

Ketua Bidang Studi

(Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kepada ALLAH SWT atas rahmat dan hidayahNya— penulis diberikan kemudahan dan kekuatan dalam membuat perancangan *Game Board* edukasi yang mengangkat tema kebersihan diri untuk anak usia 2 – 6 tahun. Perancangan ini ditujukan sebagai media edukasi agar anak senantiasa menjaga kebersihan diri dan lingkungannya.

Skripsi aplikatif ini merupakan salah satu syarat akademik Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana dalam menempuh gelar sarjana strata 1 (S1), Jurusan *Visual and Art Communication*.

Pembuatan skripsi aplikatif ini tidak lepas dari peran serta banyak orang, terutama kedua Orang Tua Penulis, Mama (Sartini) dan Ayah (Sadeli) yang selalu memberikan dukungan, doa, cinta dan semua yang tidak bisa di jelaskan. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan keterbatasan dari skripsi ini, untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun.

Selama empat tahun kuliah di Universitas Mercu Buana, penulis banyak sekali mendapat bantuan dari banyak pihak. Maka, penulis ingin sekali menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Ibu Ety Sujanti, M.Ikom selaku dosen pembimbing pertama, terima kasih untuk waktu, bantuan dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi aplikatif ini.
2. Bapak Agus Nursidhi, M.Ds selaku dosen pembimbing kedua, terima kasih sudah setia mendampingi dan membantu penulis hingga gerbang kelulusan.
3. Ibu Dr. Agustina Zubair, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

4. Bapak Dr. Ahmad Mulyana, M.Si selaku ketua program studi *Visual and Art Communication*, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana, Jakarta.
  5. Kepada Bapak Drs. Dadan Iskandar, M.Si dan semua dosen Fakultas Ilmu Komunikasi, khususnya *Visual and Art Communication* yang telah membagi ilmunya kepada penulis.
  6. Keluarga besar penulis, Kakak (Santi Lolita) dan suami (Fahrurozi) serta adik (Cindy Aulia) yang sangat pengertian dan membantu penulis. Keponakan tersayang, Fahsya yang sudah menghibur di kala penat. Terima Kasih.
  7. Rangers, Dwi Widia Yuliani, Luthfia Rachmi dan Yuanita Dwi Januari. Terima kasih sudah mau berbagi waktu, keluh kesah, sedih, cinta dan bahagia bersama.
  8. Teman-teman *Visual and Art Communication*, terutama angkatan 2010 yang telah berjuang bersama. Tika, Vina, Faiz, Tari, Nina, Eka dan yang lainnya, semangat!
  9. Febi, Nita, Iis, Pipit, Tiara, Umair, Eka, Nia, Eva, Ka Euis, Ka Feni, Ka Qisty, Mas Edo, Yaolan, Orientasi (khususnya angkatan 20) dan Transmania yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam proses menuju kelulusan.
  10. Kepada Tika Dwi Ariyanti, S.Psi, Kepala Sekolah, Guru dan Murid TK Islam Terpadu (TKIT) As-syukur yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan ini.
  11. Serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan secara terperinci yang telah memberi masukan dan saran kepada penulis, serta semua alat yang telah membantu, lagu-lagu, tokoh inspiratif.
- Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih semoga skripsi ini bermanfaat.

Jakarta, Juni 2014

Sinta Novizah

## DAFTAR ISI

<b>Lembar Persetujuan Skripsi Aplikatif .....</b>	<b>i</b>
<b>Lembar Tanda Lulus Sidang Skripsi Aplikatif.....</b>	<b>ii</b>
<b>Lembar Pengesahan Skripsi Aplikatif.....</b>	<b>iii</b>
<b>Abstrak.....</b>	<b>iv</b>
<b>Kata Pengantar.....</b>	<b>v</b>
<b>Daftar Isi.....</b>	<b>vi</b>
<b>Daftar Gambar.....</b>	<b>viii</b>
<b>Daftar Tabel.....</b>	<b>ix</b>
<b>Bab I Pendahuluan.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Perancangan.....	6
1.4 Pembatasan Masalah.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
<b>Bab II Kajian Teoritis.....</b>	<b>8</b>
2.1 Ilmu Komunikasi.....	8
2.2 Komunikasi Visual.....	12
2.3 Komunikasi Instruksional.....	24
2.4 Komunikasi Persuasif.....	27
2.5 Pola Hidup Sehat.....	29
2.6 Perkembangan Anak.....	34
2.7 Media Pembelajaran.....	38
2.8 <i>Game</i> .....	40
2.9 <i>Game Board</i> .....	42
2.10 Material.....	43
2.11 Teknologi Bahan dan Alat.....	51

<b>Bab III Strategi Perancangan dan Konsep Visual.....</b>	<b>54</b>
3.1 Tujuan Komunikasi.....	54
3.2 Strategi Komunikasi.....	54
3.3 Strategi Media.....	56
3.4 Target Audiens.....	57
3.5 Analisis S.W.O.T.....	58
3.6 Konsep Visual.....	59
3.7 Biaya.....	69
3.8 Estimasi Waktu.....	71
<b>Bab IV Teknis Produksi Media.....</b>	<b>72</b>
4.1 Teknis Media.....	72
4.2 Proses Perancangan.....	72
4.3 Teknis Produksi Media.....	85
<b>Bab V Kesimpulan dan Saran.....</b>	<b>99</b>
5.1 Kesimpulan.....	99
5.2 Saran.....	101

**Daftar Pustaka**

**Lampiran**

**Curriculum Vitae (CV)**



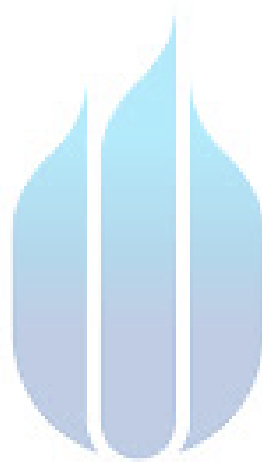
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk 2 dimensi.....	15
Gambar 2.2 Bentuk 3 dimensi.....	15
Gambar 2.3 Warna RGB.....	16
Gambar 2.4 Warna CMYK.....	17
Gambar 2.5 Warna Primer.....	17
Gambar 2.6 Warna sekunder.....	18
Gambar 2.7 Warna tersier.....	18
Gambar 2.8 <i>Hand drawing</i> .....	19
Gambar 2.9 Ilustrasi <i>Computerized</i> .....	20
Gambar 2.10 Roman.....	21
Gambar 2.11 Egyptian.....	22
Gambar 2.12 San serif.....	22
Gambar 2.13 Script.....	22
Gambar 2.14 Miscellaneous.....	23
Gambar 2.15 Struktur dasar teknologi elektrofotografi.....	52
Gambar 2.16 <i>High-Speed Ink Jet Printing System</i> .....	53
Gambar 3.1 Karakter alat kebersihan diri.....	60
Gambar 3.2 Karakter kuman.....	60
Gambar 3.3 Warna.....	61
Gambar 3.4 Kristen ITC.....	61
Gambar 3.5 Kartu petunjuk misi.....	62
Gambar 3.6 Keping poin.....	63
Gambar 3.7 Tas Poin.....	63
Gambar 3.8 Dadu.....	64
Gambar 3.9 Boneka.....	64
Gambar 3.10 Buku Panduan.....	65
Gambar 3.11 <i>Game Board</i> .....	66

Gambar 3.12 <i>Packaging</i> .....	68
Gambar 4.1 Sketsa.....	73
Gambar 4.2 Pewarnaan desain karakter.....	73
Gambar 4.3 Hasil <i>finishing</i> desain karakter.....	74
Gambar 4.4 Proses desain Bang Abe.....	75
Gambar 4.5 Proses desain Mpok Sangi.....	76
Gambar 4.6 Proses desain Mas Sigi.....	77
Gambar 4.7 Proses desain Mbak Tagisa.....	78
Gambar 4.8 Proses desain Uni Popo.....	79
Gambar 4.9 Proses desain Aa Tiku.....	80
Gambar 4.10 Proses desain Paki.....	81
Gambar 4.11 Proses desain Bari.....	82
Gambar 4.12 Proses desain Caca.....	83
Gambar 4.13 <i>Game Board</i> .....	84
Gambar 4.14 Kartu Petunjuk Misi.....	85
Gambar 4.15 Keping Poin.....	86
Gambar 4.16 Tas Poin.....	87
Gambar 4.17 Dadu.....	88
Gambar 4.18 Boneka.....	89
Gambar 4.19 <i>Cover</i> Buku Panduan.....	90
Gambar 4.20 <i>Packaging</i> .....	91
Gambar 4.21 <i>Packaging</i> Kartu Petunjuk Misi.....	92
Gambar 4.22 <i>Sticker</i> .....	93
Gambar 4.23 Gantungan Kunci.....	84
Gambar 4.24 T-shirt.....	95
Gambar 4.25 Tempat Pensil.....	96
Gambar 4.26 Pensil.....	97

## Daftar Tabel

Tabel 3.1 Konsep visual.....	60
Tabel 3.2 Biaya Produksi.....	70
Tabel 3.3 Estimasi Waktu.....	71



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA