

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *BOARD GAME* PEDULI SAMPAH
KOTA SURAKARTA

Diajukan Untuk Menempuh Ujian Tugas Akhir dalam Rangka
Memenuhi Syarat Meraih Gelar Sarjana Strata Satu
Program Studi Desain Komunikasi Visual



Disusun oleh :
Amelia Santosa
NIM. 2016021002

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SOSIAL, HUMANIORA, DAN SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2020

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN *BOARD GAME* PEDULI SAMPAH
KOTA SURAKARTA**

Disusun Oleh:

Amelia Santosa

2016021002

Dipertahankan dihadapan panitia Penguji Tugas Akhir

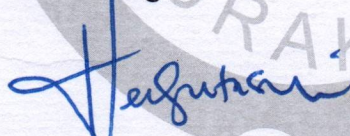
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Universitas Sahid Surakarta

Pada tanggal 9 Juli 2020

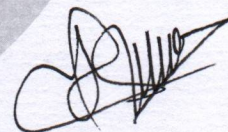
Mengetahui

Pembimbing 1



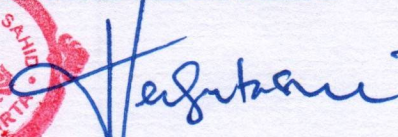
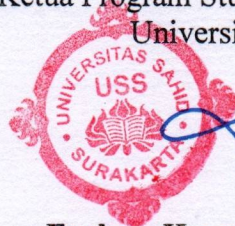
Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn
NIDN. 0630017802

Pembimbing 2



Yudi Wibowo, S.Pd, M.Sn
NIDN. 0622048001

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta



Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn
NIDN. 0630017802

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN *BOARD GAME* PEDULI SAMPAH KOTA SURAKARTA

Disusun Oleh:

Amelia Santosa
2016021002

Dipertahankan dihadapan panitia Penguji Tugas Akhir

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Universitas Sahid Surakarta

Pada hari Kamis tanggal 9 Juli 2020

Penguji

Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn
NIDN. 0630017802

(.....)

Yudi Wibowo, S.Pd, M.Sn
NIDN. 0622048001

(.....)

Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn, M.Sn
NIDN. 0610068302

(.....)

Mengetahui

Dekan Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni
Universitas Sahid Surakarta


Destina Paningrum, SE., MM
NIDN. 0624077901
FAKULTAS SOSIAL
HUMANIORA DAN SENI

Ka. Prodi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta


Evelyne Henny L, S.Sn, M.Sn
NIDN. 0630017802

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Saya mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Sosial Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Amelia Santosa

NIM : 2016021002

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir/Skripsi

Judul : Perancangan *Board Game* Peduli Sampah Kota Surakarta

Adalah benar-benar karya yang saya susun sendiri. Apabila kemudian terbukti bahwa saya ternyata melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan/karya orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas termasuk pencabutan gelar yang telah saya peroleh.

Demikian surat ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari terbukti melakukan kebohongan maka saya sanggup menanggung segala konsekuensinya.

Surakarta,.....2020
Yang Menyatakan



(Amelia Santosa)
NIM. 2016021002

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai Sivitas Akademik Universitas Sahid Surakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Amelia Santosa
NIM : 2016021002
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Sosial Humaniora dan Seni
Jenis Karya : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas Tugas Akhir saya yang berjudul :

PERANCANGAN *BORD GAME* PEDULI SAMPAH KOTA SURAKARTA

Beserta instrument/desain/perangkat (jika ada). Berhak menyimpan, mengalihkan bentuk, mengalih mediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat serta mempublikasikannya karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis (author) dan Pembimbing sebagai co-author atau pencipta dan juga sebagai hak cipta.

Demikian surat ini saya buat dengan sesungguhnya secara sadar tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di: Surakarta
Pada tanggal: ... 9 Juli ... 2020
Yang Membuat Pernyataan,


(Amelia Santosa)

MOTTO

“Don’t hate what you don’t undersand”

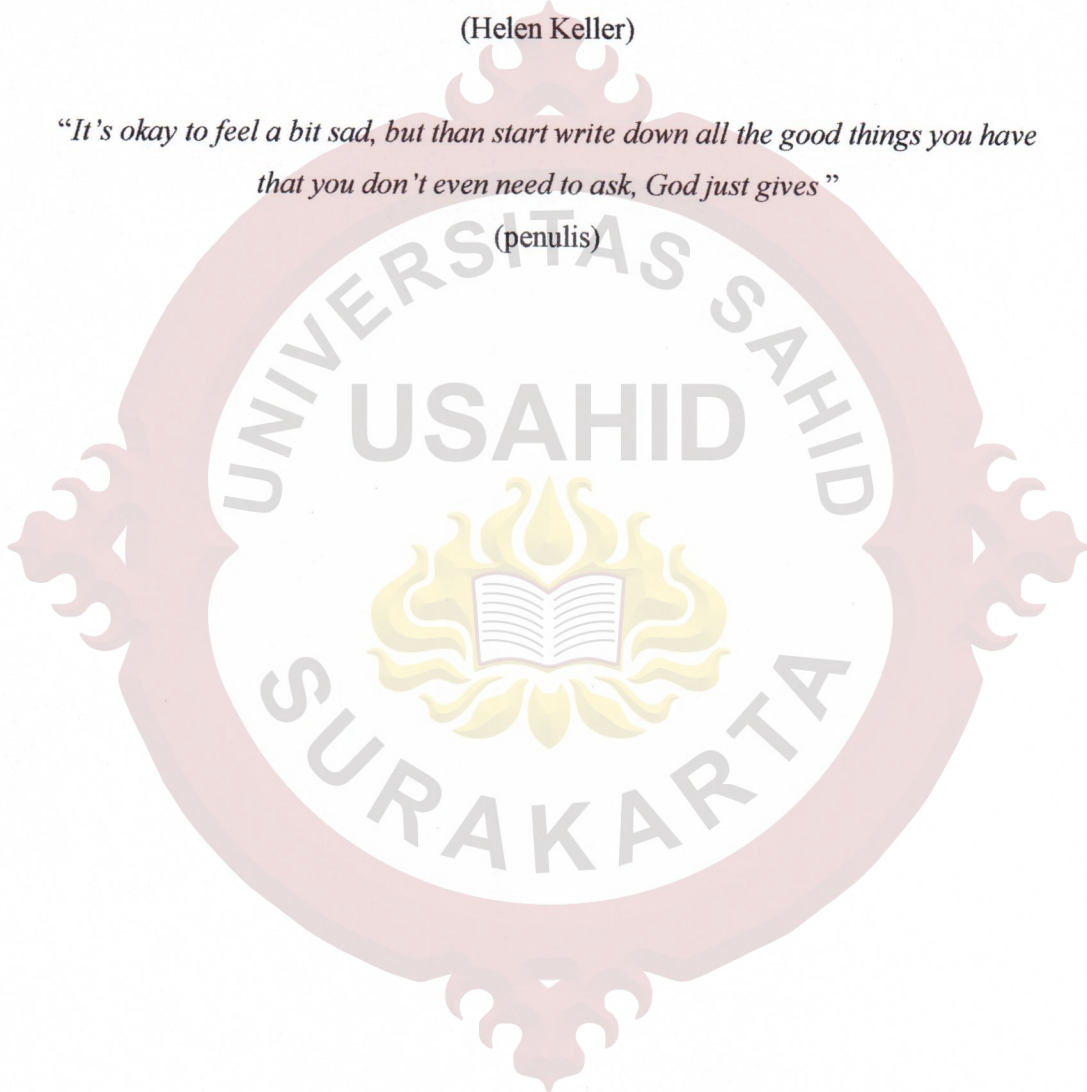
(John Lennon and Yoko Ono)

“Be happy with what you have, while working for what you want”

(Helen Keller)

*“It’s okay to feel a bit sad, but than start write down all the good things you have
that you don’t even need to ask, God just gives ”*

(penulis)



ABSTRAK

Sampah adalah salah satu permasalahan yang meresahkan dan semakin sulit dikendalikan. Upaya dari berbagai pihak telah dilakukan, baik pemerintah pusat, pemerintah daerah, instansi-instansi, maupun kelompok tertentu yang bergerak di bidang tersebut. Berbagai upaya-upaya yang telah dilakukan tidak akan memperoleh hasil yang signifikan, tanpa adanya kontribusi langsung dari masyarakat. Diharapkan dengan adanya *Board Game* peduli sampah ini, dapat menjadi sebuah sarana dalam memperoleh pengetahuan, perihal bahayanya produksi sampah berlebih oleh masyarakat, khususnya masyarakat muda Kota Surakarta. Konsep *fun learning* yang digunakan pada perancangan ini, diharapkan dapat membuat masyarakat usia 16-23 tahun menyadari berbagai fakta seputar sampah, dengan cara yang menyenangkan, sehingga selanjutnya dapat lebih bijaksana agar tidak menjadi bagian dari penyebab tingginya produksi sampah oleh masyarakat.

Kata kunci: Sampah, *Board game*, Masyarakat muda.

ABSTRACT

Garbage is one of critical problems and increasingly difficult to control. Efforts from various parties such as the central government, regional governments, agencies, and certain groups have been carried out. The various efforts will not get significant results without direct contribution from the community. Board Game garbage cares is expected to be a media of gaining knowledge related to the dangers of excess waste production by the community, especially young people in Surakarta. The concept of fun learning in this design is expected to make people aged 16-23 years aware of various facts about waste with fun. Thus, the community can be wiser and do not cause of high waste production by the community.

Keywords: *Garbage, Board game, Young people.*



PUSAT PELAYANAN DAN
PENGEMBANGAN BAHASA



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir sebagai syarat untuk mencapai gelar S1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Sahid Surakarta.

Setelah banyak proses yang telah dilalui dengan berbagai hambatan dan rintangan dalam pembuatan dan penyusunan karya tugas ini, alhirnya dapat terselesaikan dengan baik. Hal ini tentunya tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak terkait. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Ir. Mohammad Harisudin, M.Si selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta.
2. Ibu Sri Huning Anwaringsih, ST., M.Kom selaku Wakil Rektor bidang Sumberdaya, Keuangan, dan Pengembangan Universitas Sahid Surakarta.
3. Bapak Ir. Dahlan Susilo, M.Kom selaku Wakil Rektor bidang Akademik, Kemahasiswaan, Alumni, dan Kerjasama Universitas Sahid Surakarta.
4. Ibu Destina Paningrum, SE., MM selaku Dekan Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta.

5. Ibu Evelyne Henny Lukitasari. S.sn, M.Sn selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta Sekaligus Dosen Pembimbing 1.
6. Bapak Yudi Wibowo, M.Sn selaku Dosen Pembimbing 2
7. Bapak Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn, M.Sn selaku Dosen Penguji.
8. Bapak Dono Tumpo, selaku Kabid Dinas Lingkungan Hidup Kota Surakarta.
9. Ibu Reni serta seksi Bidang Persampahan Dinas Lingkungan Hidup Kota Surakarta.
10. Bapak Raffi sebagai staff pelaksana Bidang Persampahan Dinas Lingkungan Hidup Kota Surakarta.
11. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan semangat, dukungan baik moral maupun material, serta do'a dan bimbingan dalam proses menyelesaikan Tugas Akhir
12. Ketiga adik saya yang memahami dan memberi dukungan, serta menghibur dikala susah.
13. Dea Oktavia, Listya Putri, Noermala Dwi selaku sahabat yang memberikan bantuan tenaga maupun moral.
14. Seluruh teman-teman DKV Usahid angkatan 2016 yang membantu menyelesaikan Tugas Akhir.
15. Pihak lain yang ikut andil bagian dalam mendukung serta melancarkan proses perancangan Tugas Akhir.

Penulis berharap dan berdoa semoga segala jasa baik tersebut mendapat balas dari Allah SWT. Penulis juga menyadari bahwa penyusunan karya tugas akhir ini masih jauh dari sempurna banyak kekurangan baik materi maupun tekniknya, oleh karena itu penulis mengharapkan segala kritik dan saran yang membangun untuk memperbaiki dimasa mendatang. Penyusun hanya berharap bahwa Karya Tugas Akhir ini dapat berguna bagi para pembaca dan bagi semua pihak yang membutuhkan.

Terima kasih.

Surakarta,.....2020



(Amelia Santosa)
NIM. 2016021002

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
Bab I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan	4
D. Manfaat	5
E. Tinjauan Pustaka.....	5
F. Landasan Teori	9
G. Metode Perancangan.....	16
H. Sistematika Penulisan	20

Bab II IDENTIFIKASI DATA

A. Pengertian Sampah	21
----------------------------	----

Bab III KONSEP PERANCANGAN

A. Analisa Data.....	33
B. Strategi Kreatif.....	38

BAB IV PERWUJUDAN KARYA

A. Board Game	50
B. Media Plan.....	75

Bab V PENUTUP

A. Simpulan	88
B. Saran	88

DAFTAR PUSTAKA.....	135
---------------------	-----

GLOSARIUM.....	136
----------------	-----

Daftar Gambar

Gambar 1. Alur Perancangan	16
Gambar 2. Contoh sampah organik	24
Gambar 3. Contoh sampah anorganik	25
Gambar 4. Sampah padat	26
Gambar 5. Limbah Cair	26
Gambar 6. Dampak Sampah Terhadap Lingkungan.....	28
Gambar 7. Ikon Reduce	29
Gambar 8. Ikon Reuse	29
Gambar 9. Ikon Recycle	30
Gambar 10. Contoh Layout Axial.....	39
Gambar 11. Modern Color Pallete.....	40
Gambar 13. Font Futura Bk BT	41
Gambar 14. Font Metropolis.....	41
Gambar 15. Contoh Ilustrasi Modern.....	42
Gambar 16. Sketsa Petunjuk Permainan.....	52
Gambar 17. Sketsa Penjelasan Jenis Permainan.....	52
Gambar 18. Sketsa Ucapan Terima Kasih.....	52
Gambar 19. Sketsa Kata Mutiara.....	53
Gambar 20. Guideline Petunjuk Permainan	53
Gambar 21. Guideline Penjelasan Jenis Permainan.....	54
Gambar 22. Guideline Ucapan Terima Kasih.....	54
Gambar 23. Guideline Kata Mutiara.....	55
Gambar 24. Sketsa Kartu Game	60
Gambar 25. Sketsa Kartu Truth.....	60
Gambar 26. Sketsa Kartu Dare	61
Gambar 27. Guideline Kartu.....	61
Gambar 28. Sisi Depan dan Belakang Kartu Game.....	62
Gambar 29. Sisi Depan dan Belakang Kartu Truth 1.....	63
Gambar 30. Sisi Depan dan Belakang Kartu Dare	64
Gambar 31. Sketsa Kemasan Board Game.....	71
Gambar 32. Guideline Kemasan Board Game.....	72
Gambar 33. Sisi Luar Kemasan	74
Gambar 34. Sisi Dalam Kemasan.....	74
Gambar 35. Spanduk Kain.....	76
Gambar 36. Guideline X banner.....	77
Gambar 37. X banner.....	78
Gambar 38. Penempatan Media X banner	79
Gambar 39. Guideline Roll Up Banner	80
Gambar 40. Roll Up Banner	81
Gambar 41. Penempatan Media.....	82
Gambar 42. Guideline Tumbler.....	82
Gambar 43. Tumbler.....	83
Gambar 44. Guideline Bantal	84

Gambar 45. Bantal	85
Gambar 46. Guideline Totebag	86
Gambar 47. Totebag	87



Daftar Tabel

Tabel 1. Demografi.....	33
Table 2. Contoh Konten Isi.....	34
Table 3. Isi Konten Kartu Manual.....	51
Table 4. Isi Konten Kartu.....	33
Table 5. Hasil Konten Kartu.....	70
Table 6. Keterangan Kartu.....	71
Table 7. Keterangan Media Kemasan.....	75
Table 8. Guideline Spanduk Kain.....	75
Table 9. Keterangan Spanduk Kain.....	77
Table 10. Keterangan X banner.....	79
Table 11. Keterangan Roll Up Banner.....	81
Table 12. Keterangan Tumbler.....	83
Table 13. Keterangan Bantal.....	85
Table 14. Keterangan Bantal.....	89

