

**PERANCANGAN *BOARD GAME* "KALA KSATRIA"
SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENINGKATKAN
PEMAHAMAN TENTANG SEJARAH KEPAHLAWANAN
PADA REMAJA**

SKRIPSI



**Disusun Oleh :
KARTIKARANI
11191099**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA & DESAIN VISI INDONESIA
YOGYAKARTA
2022**



**PERANCANGAN BOARD GAME "KALA KSATRIA"
SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENINGKATKAN
PEMAHAMAN TENTANG SEJARAH KEPAHLAWANAN
PADA REMAJA**

Disusun Oleh :

KARTIKARANI

11191099

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

STRATA 1

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA & DESAIN VISI INDONESIA

Menyetujui

Dosen Pembimbing

Tanggal: 22 Januari 2022



Wahyu Tri Widadijo, M.Sn

NIK. 98093052

**PERANCANGAN *BOARD GAME* "KALA KSATRIA"
SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENINGKATKAN
PEMAHAMAN TENTANG SEJARAH KEPAHLAWANAN
PADA REMAJA**

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan
di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Pada tanggal 17 Januari 2022 di STSRD VISI Yogyakarta

Dewan Penguji


Pembimbing



Wahju Tri Widadijo, M.Sn

NIK. 98093052

Ketua Penguji



R. Hadapingrani K., M.Ds

NIK. 16083120

Mengetahui,

Ketua STSRD VISI



Sudjadi Tjipto Rahardjo, M.Ds

NIP. 197502132005011001

Ketua Jurusan



Dwisanto Sayogo, M.Ds

NIK. 09123113

HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Allah SWT atas limpahan karunianya yang telah memberikan pencerahan, kemudahan dan ketenangan hati sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini tepat waktu.
2. Bapak Wahyu Tri Widadijo. M.Sn. selaku dosen wali dan dosen pembimbing yang telah mendukung dan membimbing penulis semaksimal mungkin untuk segera menyelesaikan studi.
3. Segenap keluarga besar dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual STSRD VISI Yogyakarta yang telah memberikan materi Perkuliahan kepada penulis.
4. Kepada kedua orang tua yang selalu memberi dukungan, motivasi, nasehat, kasih sayang serta doa kepada penulis. Dan doa kalianlah yang selalu menguatkan penulis hingga semua ini dapat berjalan dengan baik.
5. Teman – teman seperjuangan yang terus memberi masukan arahan dan motivasi.
6. Kepada sdr. Dimas Ichwan Wicaksono, Amd.Ds yang selalu memberi dukungan disamping penulis untuk terus menyelesaikan penulisan Skripsi ini.
7. Serta kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah Subhanahu wata'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia serta rezeki-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi dengan judul **“Perancangan Board Game ”Kala Ksatria” Sebagai Media Edukasi Meningkatkan Pemahaman Tentang Sejarah Kepahlawanan Pada Remaja”** dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

Maksud dan tujuan dari penulisan ini adalah sebagai syarat mengakhiri Program Studi Strata 1 jurusan Desain Komunikasi Visual di Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini masih jauh dari sempurna. Dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan masukan dan kritik yang bersifat membangun untuk bekal dimasa mendatang agar dapat menjadi lebih baik lagi.

Demikian Skripsi ini penulis susun, semoga Allah melimpahkan karunia-Nya dan membalas segala amal dan budi serta kebaikan pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi ini. Semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 22 Januari 2022

Penulis



Kartikarani

11191099

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
ABSTRAK	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan	3
E. Manfaat	4
F. Skema Perancangan.....	5
BAB II DATA DAN ANALISIS.....	6
A. Data Objek	6
B. Analisis objek (5W+1H).....	9
C. Analisis Target Audiens.....	9
D. Rererensi Perancangan.....	10
E. Landasan teori	12
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	25
A. Konsep Verbal	25
B. Konsep Visual.....	33
BAB IV DESAIN.....	50
A. Board Game	50
B. Logo	50
C. Papan Skor	51
D. <i>Obstacle</i>	51
E. Kartu Bidak Pejuang	52
F. Kartu Bidak Sekutu	53
G. Kartu Pengetahuan Panglima Besar Soedirman	55

H. Kartu Pengetahuan Bung Tomo.....	58
I. Desain Kartu Bagian Belakang	61
J. Lembar Aturan Permainan	61
K. Bidak Pejuang	62
L. Bidak Sekutu	63
M. Komponen Pendukung	65
BAB V PENUTUP.....	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	1
Gambar 2.1	8
Gambar 2.2	10
Gambar 2.3	11
Gambar 2.4	11
Gambar 2.5	14
Gambar 2.6	15
Gambar 2.7	16
Gambar 2.8	16
Gambar 2.9	17
Gambar 2.10	18
Gambar 2.11	19
Gambar 2.12	22
Gambar 2.13	22
Gambar 2.14	23
Gambar 2.15	23
Gambar 2.16	24
Gambar 3.1	33
Gambar 3.2	34
Gambar 3.3	34
Gambar 3.4	34
Gambar 3.5	35
Gambar 3.6	35
Gambar 3.7	36
Gambar 3.8	36
Gambar 3.9	37
Gambar 3.10	37
Gambar 3.11	38
Gambar 3.12	38

Gambar 3.13.....	39
Gambar 3.14.....	39
Gambar 3.15.....	39
Gambar 3.16.....	40
Gambar 3.17.....	40
Gambar 3.18.....	41
Gambar 3.19.....	42
Gambar 3.20.....	42
Gambar 3.21.....	42
Gambar 3.22.....	43
Gambar 3.23.....	43
Gambar 3.24.....	44
Gambar 3.25.....	44
Gambar 3.26.....	45
Gambar 3.27.....	45
Gambar 3.28.....	46
Gambar 3.29.....	46
Gambar 3.30.....	47
Gambar 3.31.....	47
Gambar 3.32.....	48
Gambar 3.33.....	48
Gambar 3.34.....	49
Gambar 3.35.....	49
Gambar 4.1.....	50
Gambar 4.2.....	50
Gambar 4.3.....	51
Gambar 4.4.....	51
Gambar 4.5.....	51
Gambar 4.6.....	52
Gambar 4.7.....	52

Gambar 4.8.....	53
Gambar 4.9.....	53
Gambar 4.10.....	54
Gambar 4.11.....	54
Gambar 4.12.....	55
Gambar 4.13.....	55
Gambar 4.14.....	56
Gambar 4.15.....	56
Gambar 4.16.....	57
Gambar 4.17.....	57
Gambar 4.18.....	58
Gambar 4.19.....	58
Gambar 4.20.....	59
Gambar 4.21.....	59
Gambar 4.22.....	60
Gambar 4.23.....	60
Gambar 4.24.....	61
Gambar 4.25.....	61
Gambar 4.26.....	62
Gambar 4.27.....	62
Gambar 4.28.....	63
Gambar 4.29.....	63
Gambar 4.30.....	64
Gambar 4.31.....	64
Gambar 4.32.....	65
Gambar 4.33.....	65

**PERANCANGAN *BOARD GAME* "KALA KSATRIA" SEBAGAI MEDIA
EDUKASI MENINGKATKAN PEMAHAMAN
TENTANG SEJARAH KEPAHLAWANAN PADA REMAJA**

Kartikarani

Jurusan Desain Komunikasi Visual

Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

kartikarani31@gmail.com

ABSTRAK

Pada era globalisasi ini remaja umumnya lebih banyak mengenal *influencer* daripada tokoh-tokoh penting yang ada di masyarakat, khususnya pahlawan-pahlawan Nasional yang telah membawa kemerdekaan Indonesia hingga hari ini. Dengan perkembangan teknologi di era globalisasi ini para remaja lebih tertarik pada budaya populer dan nilai-nilai kepahlawanan pun mulai terlupakan. Untuk menarik kembali antusias dan minat remaja untuk mengenal dan meningkatkan pemahaman tentang sejarah kepahlawanan Nasional, yaitu dengan memasuki dunia yang digemari oleh remaja dan membuat media yang tepat untuk menyampaikan edukasi tentang sejarah kepahlawanan dengan cara yang seru dan menyenangkan melalui sebuah *board game*. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif yang bertujuan untuk mengumpulkan dan mengelola data secara sistematis dan juga didukung dengan analisa 5W+1H untuk mengetahui strategi yang tepat dalam perancangan ini. Dengan perancangan *board game* ini diharapkan target audiens dapat memahami materi sejarah dengan lebih cepat dan menyenangkan agar belajar tidak jadi kegiatan yang membosankan. Hasil dari perancangan ini menunjukkan bahwa metode belajar sambil bermain dapat meningkatkan antusias target audiens dalam bermain maupun belajar khususnya tentang sejarah kepahlawanan dengan lebih seru dan menyenangkan.

Kata kunci: *Board Game*, media belajar, sejarah pahlawan, remaja.