

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN BUKU PERMAINAN SEBAGAI MEDIA EDUKASI  
KESIAPSIAGAAN BENCANA PADA ANAK USIA  
7 - 11 TAHUN**

**Dijadikan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli  
Madya**



**Disusun Oleh:**

**Esa Dwi Haneda**

**NIM: 19010046**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS  
JURUSAN DESAIN GRAFIS  
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA**

**2022**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN BUKU PERMAINAN SEBAGAI MEDIA EDUKASI**  
**KESIAPSIAGAAN BENCANA PADA ANAK USIA**  
**7 - 11 TAHUN**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli  
Madya**



**Disusun Oleh:**

**Esa Dwi Haneda**

**NIM: 19010046**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**  
**JURUSAN DESAIN GRAFIS**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA**

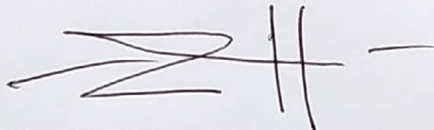
**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Permainan Sebagai Media Edukasi  
Kesiapsiagaan Bencana Pada Anak Usia 7-11 Tahun  
Penulis : Esa Dwi Haneda  
NIM : 19010046  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

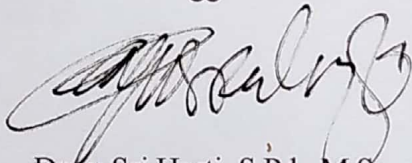
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 19 Juli 2022

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



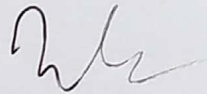
Drs. Hari Purnomo, M.Sn.  
NIP. 196611271994031001

Anggota 1



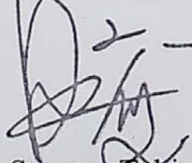
Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn.  
NIP. 197602012002122001

Anggota 2



Ogie Urvile, M.Si.

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain Grafis



Deddy Stevano Tobing, Dipl. Ing  
NIP. 198010312014041001

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Permainan Sebagai Media Edukasi  
Kesiapsiagaan Bencana Pada Anak Usia 7-11 Tahun  
Penulis : Esa Dwi Haneda  
NIM : 19010046  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 18 Juli 2022.

Pembimbing I



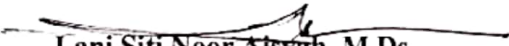
Rina Watye, S.Ds., M.Ds.  
NIP. 198801172019032015

Pembimbing II



Ogie Urvile, M.Si.

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Lani Siti Noor Atsyah, M.Ds.  
NIP. 198501122019032016

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Esa Dwi Haneda  
NIM : 19010046  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2019-2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Buku Permainan Sebagai Media Edukasi Kesiapsiagaan Bencana Pada Anak Usia 7-11 Tahun adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 9 Juli 2022

Yang menyatakan,

  
Esa Dwi Haneda  
NIM: 19010046

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Esa Dwi Haneda  
NIM : 19010046  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2019-2022

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan Buku Permainan Sebagai Media Edukasi Kesiapsiagaan Bencana Pada Anak Usia 7-11 Tahun beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, 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

Jakarta, 9 Juli 2022

Yang menvatakan

  
Esa Dwi Haneda  
NIM: 19010046

## ABSTRAK

*The development of technology and information has dominated the world marked by its very rapid progress. Gadget is a technology that is very popular today, not only for adults but children also use gadgets. However, gadgets can also cause some negative impacts for children. Disasters are events or series of events that threaten and disrupt people's lives and livelihoods and cause human casualties, environmental damage, property losses, and psychological impacts. To minimize the impact of disaster events, it is necessary to carry out good mitigation, namely a series of efforts to reduce disaster risk. Seeing this phenomenon, the author initiated an educational work design in the form of a Game Book for Children aged 7-11 years which contains information about disasters and also games that can be played to stimulate children's knowledge about disasters. Through this final project, the author hopes that Indonesian children can better understand disaster conditions in Indonesia and can deal with pre-, disaster and post-disaster situations.*

**Keywords:** *Buku Permainan, Disaster, Preparedness, Children*

Perkembangan teknologi dan Informasi telah menguasai dunia ditandai dengan kemajuannya yang sangat pesat. Gadget merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, bukan hanya bagi orang dewasa namun anak-anak juga menggunakan gadget. Namun, gadget juga dapat menimbulkan beberapa dampak negative bagi anak. Bencana adalah peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat dan menimbulkan korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan dampak psikologis. Untuk meminimalisir dampak dari kejadian bencana maka perlu dilakukan mitigasi yang baik, yaitu serangkaian upaya untuk mengurangi risiko bencana. Melihat fenomena tersebut, penulis menggagas sebuah perancangan karya edukasi berupa Buku Permainan untuk Anak usia 7 – 11 tahun yang berisikan informasi mengenai bencana dan juga permainan yang bisa dimainkan untuk merangsang pengetahuan anak mengenai bencana. Melalui karya tugas akhir ini penulis berharap Anak Indonesia bisa lebih memahami kondisi bencana di Indonesia dan bisa menghadapi situasi pra, bencana, dan pasca bencana.

**Kata kunci:** *Buku Permainan, Bencana, Kesiapsiagaan, Anak-anak*

## PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis diberikan kesempatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Permainan Sebagai Media Edukasi Kesiapsiagaan Bencana Pada Anak Usia 7-11 Tahun”, yang nantinya ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan program Diploma III, Program Studi Desain Grafis, Politeknik Negeri Media Kreatif.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada disekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga penulis yang telah memberikan semangat dan dukungan.
2. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Dr. Benget Simamora, M.M., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
4. Deddy Stevano Tobing, Dipl. Ing., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
5. Lani Siti Noor Aisyah, M. Ds., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Rina Watye, S.Ds., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberi bimbingan dan dukungan kepada penulis.
7. Ogie Urvile, M.Si., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberi bimbingan Karya dan dukungan kepada penulis.
8. Para Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani Mahasiswa selama penulis menempuh Pendidikan di Kampus.
9. Ayu Paraswati selaku Klien Penulis.
10. Teman-teman terdekat penulis yang selalu menyemangati.
11. Kakak penulis yang selalu membantu saat sulit dan mensupport penulis sampai tahap sidang.
12. Rekan Kantor penulis yang selalu mensupport penulis.



13. Responden yang telah membantu mengisi survey yang dilakukan penulis.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 12 Juli ..... 2022

Penulis

  
*Esa Dwi Haneda Mahasiswa*

Esa Dwi Haneda

NIM. 19010046

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR</b> .....	iv
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>PRAKATA</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	2
C. Batasan Masalah .....	2
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Penulisan .....	3
F. Manfaat Penulisan.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	5
A. Teori Umum .....	5
B. Teori Khusus .....	6
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN</b> .....	11
A. Data atau Objek Penulisan .....	11
B. Teknik Pengumpulan Data .....	13
C. Ruang Lingkup .....	15
D. Langkah Kerja .....	17
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b> .....	18
A. Praproduksi atau Persiapan .....	18
B. Produksi .....	29
C. Pasca Produksi.....	49
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	64
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran .....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	65

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1 Perancangan Isi Buku .....</b>	<b>21</b>
---	-----------

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1 Pengaplikasian warna .....</b>	<b>7</b>
<b>Gambar 2 Contoh Gambar Ilustrasi Kartun .....</b>	<b>8</b>
<b>Gambar 3 Penggunaan Tipografi.....</b>	<b>8</b>
<b>Gambar 4 Packaging.....</b>	<b>9</b>
<b>Gambar 5 Merchandise .....</b>	<b>10</b>
<b>Gambar 6 Mindmapping.....</b>	<b>19</b>
<b>Gambar 7 Moodboard .....</b>	<b>20</b>
<b>Gambar 8 Sketsa Layout Buku.....</b>	<b>27</b>
<b>Gambar 9 Alur Teknis Pembuatan Karya .....</b>	<b>28</b>
<b>Gambar 10 Sketsa Desain Karakter.....</b>	<b>29</b>
<b>Gambar 11 Sketsa Karakter Wajah Disha dan Ester .....</b>	<b>30</b>
<b>Gambar 12 Sketsa Tema Edukasi .....</b>	<b>30</b>
<b>Gambar 13 Sketsa Rumah.....</b>	<b>31</b>
<b>Gambar 14 Sketsa Desain Utama .....</b>	<b>31</b>
<b>Gambar 15 Sketsa Gunung Meletus.....</b>	<b>32</b>
<b>Gambar 16 Sketsa Pohon .....</b>	<b>32</b>
<b>Gambar 17 Sketsa Tas Siaga.....</b>	<b>33</b>
<b>Gambar 18 Ilustrasi Karakter .....</b>	<b>34</b>
<b>Gambar 19 Desain Karakter.....</b>	<b>34</b>
<b>Gambar 20 Ilustrasi Tema Buku .....</b>	<b>35</b>
<b>Gambar 21 Ilustrasi Pohon .....</b>	<b>35</b>
<b>Gambar 22 Ilustrasi Rumah atau Gedung .....</b>	<b>36</b>
<b>Gambar 23 Ilustrasi Gunung Meletus.....</b>	<b>37</b>
<b>Gambar 24 Ilustrasi Desain Utama .....</b>	<b>37</b>
<b>Gambar 25 Layout Buku – Cover dan Sibat.....</b>	<b>38</b>
<b>Gambar 26 Layout Buku (2) .....</b>	<b>39</b>
<b>Gambar 27 Layout Buku (3) .....</b>	<b>40</b>
<b>Gambar 28 Layout Buku (4) .....</b>	<b>41</b>

<b>Gambar 29 Layout Buku (5)</b> .....	42
<b>Gambar 30 Layout Buku (6)</b> .....	43
<b>Gambar 31 Layout Buku (7)</b> .....	44
<b>Gambar 32 Layout Buku (8)</b> .....	45
<b>Gambar 33 Layout Buku (9)</b> .....	46
<b>Gambar 34 Layout Buku (10)</b> .....	47
<b>Gambar 35 Layout Buku (11)</b> .....	48
<b>Gambar 36 Layout Buku (12)</b> .....	49
<b>Gambar 37 Permainan Gempa Bumi</b> .....	50
<b>Gambar 38 Stiker Permainan Gempa Bumi</b> .....	50
<b>Gambar 39 Puzzle Gempa Bumi</b> .....	51
<b>Gambar 40 Permainan Banjir</b> .....	51
<b>Gambar 41 Stiker Permainan Banjir</b> .....	52
<b>Gambar 42 Permainan ‘Cari Kata’ Kebakaran</b> .....	52
<b>Gambar 43 Permainan ‘Tebak Gambar’ Tanah Longsor</b> .....	53
<b>Gambar 44 Kartu ‘Tebak Gambar’ Tanah Longsor</b> .....	53
<b>Gambar 45 Permainan ‘Labirin’ Gunung Meletus</b> .....	54
<b>Gambar 46 BackCover Buku Permainan</b> .....	54
<b>Gambar 47 Buku Permainan</b> .....	56
<b>Gambar 48 Packaging</b> .....	57
<b>Gambar 49 Poster 1</b> .....	57
<b>Gambar 50 Poster 2</b> .....	58
<b>Gambar 51 Koleksi stiker</b> .....	59
<b>Gambar 52 Tumbler</b> .....	60
<b>Gambar 53 Totebag</b> .....	61
<b>Gambar 54 Pin</b> .....	62
<b>Gambar 55 Gantungan Kunci</b> .....	63
<b>Gambar 56 Kaos</b> .....	64

## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>LAMPIRAN 1</b>	<b>WAWANCARA</b>
<b>LAMPIRAN 2</b>	<b>HASIL KUESIONER</b>
<b>LAMPIRAN 3</b>	<b>BIODATA</b>