



**PRODUKSI *BOARD GAME* ULAR TANGGA EDUKATIF
SEBAGAI MEDIA EDUKASI KEPADA REMAJA TENTANG
KEKERASAN TERHADAP ANAK DI KOTA SEMARANG**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Terapan Program Studi STr. Informasi dan Humas
Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Semarang

Oleh :
Firda Nur Amalia
40020621650121

**PROGRAM STUDI STr. INFORMASI DAN HUMAS
SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS DIPONEGORO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan sebenarnya, Penulis menyatakan bahwa Tugas Akhir ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa Tugas Akhir ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi / penjiplakan.

Nama : Firda Nur Amalia

NIM : 40020621650121

Tanda Tangan : 

Tanggal : 10 Desember 2025

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh

Nama : Firda Nur Amalia

NIM : 40020621650121

Program Studi : Informasi dan Humas

Judul Tugas Akhir : Produksi *Board Game* Ular Tangga Edukatif Sebagai Media Edukasi Kepada Remaja Tentang Kekerasan Terhadap Anak di Kota Semarang.

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan (S.Tr.) pada Program Studi Sarjana Terapan Informasi dan Humas Sekolah Vokasi, Universitas Diponegoro.

Pembimbing : Dr. Agus Naryoso, S.Sos.,M.Si.

NIP. 197508312002121002

Penguji I : Arifa Rachma Febriyani, S.I.Kom, M.I.Kom. (.....)

NIP. 199202122020122022

Penguji II : Mohammed Aden Suryana, S.IP.,M.A. (.....)

NIP. 199804292024061001

Semarang, 7 November 2025

Ketua Prodi Informasi dan Humas,



Arifa Rachma Febriyani, S.I.Kom.,M.I.Kom.

NIP. 199202122020122022

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PRODUKSI *BOARD GAME* ULAR TANGGA EDUKATIF SEBAGAI
MEDIA EDUKASI KEPADA REMAJA TENTANG KEKERASAN
TERHADAP ANAK DI KOTA SEMARANG**

Oleh,

Firda Nur Amalia

40020621650121

Semarang, 7 November 2025

Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, sweeping loop followed by a smaller, more intricate flourish.

Dr. Agus Naryoso, S.Sos.,M.Si.

NIP. 197508312002121002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Saatnya kesempatan akan datang kepadamu. Meski telah kalah sekalipun, sekarang saatnya jadi pemenang. Ketika kau tak menyerah mimpimu akan jadi nyata. Dengan terus penuh semangat, semua usahamu pastilah akan berbuah.”

- JKT48, Saatnya Kesempatan.

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan” – QS Al Insyirah ayat 6.

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Sekolah Vokasi, Undip
2. Ketiga orang tua saya
3. Sahabat-sahabat saya dari Pangkalan Bun
4. Teman-teman baik yang saya jumpai di Semarang
5. Diri saya sendiri

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan tugas akhir ini, tentu saja Penulis banyak menghadapi segala bentuk rintangan, namun sejauh ini Penulis sanggup menghadapinya satu demi satu hingga tugas akhir selesai. Penulis sadar bahwa proses ini tak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Maka dari itu, dengan penuh ketulusan dan rasa syukur Penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang senantiasa tercurah sehingga Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tanpa kasih sayang dan pertolongan-Nya, tugas ini tentu tidak akan terselesaikan sebagaimana mestinya.
2. Ketiga orang tua saya, yaitu Papah, Mamah, dan Bunda (ibu sambung) yang selalu menggenggap erat tangan saya, menjadi rumah yang nyaman untuk saya pulang dan berkeluh kesah tanpa menyalahkan atau menjatuhkan, serta kerja keras selama ini demi Penulis yang belajar di tempat yang jauh, karena rumah Penulis berada di Kota Pangkalan Bun, Kalimantan Tengah. Tidak hanya bekerja keras dan selalu berdoa demi perkuliahan yang lancar, tetapi mendukung segala kegiatan yang Penulis lakukan selama kegiatan-kegiatan tersebut positif dan tidak melanggar norma. Penulis sangat bersyukur memiliki orang tua yang *open minded* sehingga Penulis menjadi mahasiswa yang bebas dan bertanggung jawab.
3. Saya sangat bersyukur dan berterima kasih untuk semua sahabat saya yang berasal dari Kota Pangkalan Bun, yang kebersamaan saya untuk lebih dari sepuluh tahun ini, yang selalu mendukung, mendengarkan, merayakan, mendoakan, dan membawa Penulis kepada jalan yang baik. Penulis sangat bersyukur karena hal-hal tersebut, membuat Penulis bersemangat kembali untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Untuk teman-teman saya di prodi yang sama, baik yang sejak awal sudah dekat ataupun tidak, yang pada saat proses tugas akhir ini bisa menyemangati Penulis yang sempat hilang arah dan merasa *down*. Terima kasih sudah menjadi teman konsultasi, terima kasih sudah mengajak Penulis bermain atau makan malam. Terima kasih juga sudah berani menanyakan kabar Penulis di saat Penulis terlihat menghilang dari lingkungan. Dukungan kalian sangat berarti untuk Penulis, sehingga semangat Penulis bangkit kembali.
5. Teman-teman yang pernah Penulis kenal selama Penulis menuntut ilmu di Busan, Korea Selatan. Penulis bersyukur bisa mengenal kalian yang teramat baik dan penuh toleransi. Terima kasih sudah menyemangati Penulis sejak Penulis belum memulai untuk membuat tugas akhir ini.

6. Penghargaan dan rasa terima kasih juga dihaturkan kepada Ibu Arifa Rachma Febriyani, S.I.Kom,M.I.Kom. selaku Ketua Program Studi S.Tr Informasi dan Hubungan Masyarakat Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro dan dosen penguji 1 Penulis, yang telah memberikan arahan berharga dan bimbingan yang tak ternilai dalam proses penyusunan tugas akhir ini serta memberikan masukan-masukan yang berharga dalam penulisan tugas akhir Penulis.
7. Penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Agus Naryoso, S.Sos., M.Si. selaku Dosen Pembimbing yang dengan sabar dan teliti telah memberikan bimbingan, masukan yang membangun, serta motivasi yang tak henti-hentinya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
8. Penulis juga ingin menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada Bapak Mohammed Aden Suryana, S.IP.,M.A.yang telah bersedia meluangkan waktu dan pemikirannya untuk menjadi dosen penguji dalam seminar proposal dan sidang tugas akhir, memberikan masukan yang berharga demi penyempurnaan karya ini.
9. Terima kasih yang mendalam ingin Penulis ucapkan kepada Ibu Nur Laili Mardhiyani, S.I.Kom.,M.I.Kom. selaku dosen wali Penulis yang selalu membimbing dan memotivasi Penulis sejak awal belajar di bangku kuliah, serta membantu Penulis ketika Penulis sedang dalam situasi sulit.
10. Teruntuk Bapak/Ibu dosen dan staf di Program Studi Str. Informasi dan Humas, Penulis mengucapkan terima kasih banyak atas segala kontribusi dan niat baik untuk program studi di mana Penulis belajar.
11. Terima kasih untuk diri saya sendiri yang sudah berjuang sejauh ini. Diawali dengan tertolak 23 kali di 11 PTN pada tahun 2020-2021 yang pada akhirnya diterima di D4 Informasi dan Humas Undip. Melalui semester- semester dengan berbagai macam *project*, mengikuti banyak sekali kegiatan kemahasiswaan maupun yang bukan kemahasiswaan, turut serta juga dalam berbagai kegiatan internasional yang didukung oleh prodi, sampai akhirnya sampai kepada titik puncaknya yaitu menyelesaikan tugas akhir. Ini bukanlah hal mudah bagi Penulis. Banyak waktu, tenaga, biaya, dan perasaan yang tercurahkan selama masa kuliah ini. Penulis juga sudah merasakan asam, manis, pahit, maupun garam selama ini. Semua ini atas izin Allah SWT. Karena dengan pertolongan-Nya lah saya bisa melewati semua ini. Penulis percaya bahwa Allah tidak tidur, dan Ia bisa membuat apa yang tidak mungkin menjadi mungkin, penulis mengalaminya sendiri selama kuliah. Penulis harap semua itu menjadi pelajaran hidup dan tangga Penulis untuk meraih kesuksesan. Penulis selalu berdoa agar cita-cita dan mimpi-mimpi besar Penulis dapat terwujud, dan dalam setiap prosesnya Penulis kuat dan semakin bertumbuh. Doa ini tidak hanya untuk Penulis, namun Penulis juga turut mendoakan semua teman-teman Penulis yang berasal dari prodi yang sama.

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah Subhanahu Wa Ta'ala Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, puji dan syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala, atas segala rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga Penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tak lupa juga shalawat serta salam senantiasa Penulis curahkan kepada junjungan Nabi Muhammad Shalallaahu 'Alayhi Wasallam. Penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan pada Program Studi Sarjana Terapan Informasi dan Humas, Sekolah Vokasi, Universitas Diponegoro, Semarang.

Tugas Akhir yang berjudul “Produksi *Board Game* Ular Tangga Edukatif sebagai Media Edukasi kepada Remaja tentang Kekerasan Terhadap Anak di Kota Semarang” ini menyoroti urgensi penanganan masalah ini berdasarkan data lokal dan nasional, menggali potensi pembelajaran berbasis permainan dalam bidang pendidikan, dan mengidentifikasi kesenjangan dalam media interaktif yang menarik untuk tujuan ini. Teori-teori yang tersaji dalam tugas akhir ini diambil dari jurnal atau buku yang relevan dengan objek tugas akhir. Teori-teori tersebut menjadi dasar pentingnya pendidikan interaktif dan inovatif dalam menyampaikan informasi tentang kekerasan di kalangan remaja.

Melalui tugas akhir yang Penulis buat, diharapkan karya ini dapat memberikan manfaat, khususnya bagi masyarakat, para remaja, tenaga pendidik, serta pihak-pihak yang memiliki perhatian terhadap isu perlindungan anak. Dengan adanya media edukasi berbasis permainan ini, diharapkan muncul kesadaran bersama mengenai pentingnya memahami serta mencegah segala bentuk kekerasan terhadap anak serta dapat menjadi cikal bakal pengembangan media edukasi di masa yang akan datang untuk Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Semarang.

ABSTRAK

Kasus kekerasan terhadap anak di Kota Semarang mengalami peningkatan signifikan pada periode 2023 - 2025, dengan kelompok usia 13 - 18 tahun dan pelajar sebagai korban terbanyak. Kondisi ini menunjukkan bahwa upaya edukasi yang dilakukan oleh Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (DP3A) Kota Semarang masih belum optimal, khususnya terkait keterbatasan media edukasi yang sesuai dengan karakteristik remaja. Berdasarkan urgensi tersebut, penulis merancang *board game* ular tangga edukatif berjudul *Bergegas* (*Bergema untuk Ketegasan*) sebagai media edukasi mengenai kekerasan terhadap anak.

Proses produksi meliputi penentuan tujuan edukasi, pemetaan target audiens, pengumpulan materi, perumusan konsep, perancangan visual, pembuatan prototipe, uji coba kepada siswa, serta evaluasi. Permainan ini dilengkapi dengan kartu perintah yang berisi informasi, contoh kasus, dan langkah penanganan kekerasan terhadap anak.

Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa berdasarkan perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test*. Penilaian dari siswa, pihak sekolah, dan DP3A menunjukkan kategori "Sangat Baik" pada aspek desain, relevansi materi, dan efektivitas penyampaian pesan. Dengan demikian, *board game* *Bergegas* dinilai layak dan efektif sebagai media edukasi alternatif dalam mendukung upaya pencegahan kekerasan terhadap anak di Kota Semarang.

Kata kunci: media edukasi, ular tangga, *board game* edukatif, kekerasan terhadap anak, edukasi remaja.

ABSTRACT

Cases of violence against children in Semarang City experienced a significant increase between 2023 and 2025, with the 13-18 age group and students being the most frequent victims. This situation indicates that educational efforts undertaken by the Semarang City Women's Empowerment and Child Protection Agency (DP3A) are still suboptimal, particularly due to the limited educational media appropriate to the characteristics of adolescents. Based on this urgency, the author designed an educational snakes and ladders board game titled "Bergegas" (Echoing for Firmness) as an educational medium regarding violence against children.

The production process included determining educational objectives, mapping the target audience, collecting materials, formulating concepts, visual design, prototyping, student trials, and evaluation. The game is equipped with instruction cards containing information, case examples, and steps for handling violence against children.

The trial results showed an increase in student understanding based on a comparison of pre-test and post-test scores. Assessments from students, schools, and DP3A indicated a "Very Good" category for design, material relevance, and message delivery effectiveness. Thus, the board game "Bergegas" is deemed suitable and effective as an alternative educational medium to support efforts to prevent violence against children in Semarang City.

Keywords: educational media, snakes and ladders, educational board game, violence against children, adolescent education.

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang	1
1.2	Rumusan Masalah	9
1.3	Tujuan.....	10
1.4	Manfaat.....	10
1.5	Luaran.....	12

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1	Kajian Karya Hasil Penelitian Terdahulu.....	13
2.2	Landasan Teori	17
2.2.1	Kehumasan atau <i>Public Relations</i>	17
2.2.2	<i>Media Public Relations</i>	19
2.2.3	<i>Government Public Relations</i>	21
2.2.4	<i>Board Game</i> Ular Tangga Edukatif	23
2.2.5	Desain Grafis	24
a.	Fungsi Desain Grafis.....	25
b.	Tujuan Desain Grafis	25
c.	Elemen Desain Grafis	25
□	Bentuk	25
□	Garis	26
□	Font.....	26
□	Warna Teks	26
□	Frame.....	27
□	Background	27
□	Warna	27
□	Ikon	28
□	Ilustrasi.....	28
d.	Prinsip Desain Grafis	29
2.2.6	Edukasi atau Pendidikan	30
2.2.7	Kekerasan Terhadap Anak	31

BAB III METODE

3.1.1	Klien.....	34
-------	------------	----

3.1.2 Profil Klien Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (DP3A) Kota Semarang	34
3.2 Target <i>Audience</i>	36
3.3 Alur Pembuatan Produk <i>Board Game</i> Ular Tangga Edukatif	36
1. Identifikasi Tujuan Edukasi	36
2. Menentukan Target <i>Audience</i>	36
3. Riset dan Pengumpulan Informasi	37
4. Menentukan Konsep Karya.....	44
5. Membuat Rancangan Karya.....	45
a) Lembar Ular Tangga	46
b) Kartu Permainan Pendukung dan Bagian Belakang Kartu	46
c) Lembar Aturan Permainan dan Bagian Belakangnya.....	46
d) Stiker label kemasan dan stiker pernyataan HKI	48
6. <i>Prototype</i> dan Uji Coba.....	53
7. Revisi berdasarkan Hasil Uji Coba	53
8. Produksi dan Distribusi	53
9. <i>Monitoring</i> dan Evaluasi	53
3.4. <i>Timeline</i> Pelaksanaan.....	54
3.5 Rancangan Anggaran.....	55
3.6 <i>Key Performance Indicator</i>	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Tahap Pra Produksi	64
4.1.1 Identifikasi Tujuan Edukasi	64
4.1.2 Menentukan Target <i>Audience</i>	65
4.1.3 Riset dan Pengumpulan Informasi	66
4.1.4 Menentukan Konsep Karya	67
4.1.5 Membuat Rancangan Karya.....	68
4.1.6 Perizinan <i>Project</i> kepada Client dan Stakeholder yang Terlibat	83
4.1.7 <i>Prototype</i> dan Uji Coba.....	84
4.1.7.1 Hasil <i>Prototype</i> oleh Client.....	85
4.1.8 Revisi berdasarkan Hasil Uji Coba	86
4.2 Proses Produksi Karya Bidang.....	87
4.2.1 Mencetak Hasil Desain untuk Didistribusikan.....	87
4.2.2 Menyiapkan dan Mengemas Produk.....	91
4.3 Tahap Pasca Produksi	96

4.3.1 Monitoring	96
4.3.2 Evaluasi	109
a. Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Para Siswa.....	109
• <i>Pre-Test</i>	111
• <i>Post-Test</i>	119
b. Hasil Survei Pendapat <i>Audience</i>	126
c. Hasil Penilaian Pihak Sekolah.....	131
d. Hasil Penilaian Pihak Client.....	134
e. Hasil Observasi Perilaku Para Siswa saat Praktik Bermain <i>Board Game</i> Ular Tangga Edukatif.....	136
4.4 Hasil <i>Key Performace Indicator</i>	137
4.5 Hambatan dan Tindak Lanjut.....	142
4.5.1 Hambatan	142
a. Pra Produksi	142
a. Pra Produksi	142
b. Produksi	142
c. Pasca Produksi.....	142
4.5.2 Tindak Lanjut.....	143
BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan.....	144
5.2 Saran	145
5.2.1 Saran Bagi DP3A Kota Semarang	145
5.2.2 Saran Bagi Penulis	146
Daftar Pustaka	148
Lampiran	150

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Materi untuk Kartu Permainan	37
Tabel 3.2 Desain dan Keterangan Karya.....	49
Tabel 3.3 <i>Timeline</i> Pelaksanaan	54
Tabel 3.4 Rancangan Anggaran	56
Tabel 3.5 <i>Key Performance Indicator</i>	60
Tabel 4.1 Detail dan Deskripsi Desain dan Bagian-Bagian <i>Board Game</i> ...	69
Tabel 4.2 Proses Pencetakan Hasil Desain	89
Tabel 4.3 Proses Menyiapkan dan Mengemas Produk	92
Tabel 4.4 Urutan Tata Acara yang Mencakup Kegiatan <i>Monitoring</i>	98
Tabel 4.5 Daftar Pertanyaan <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	109
Tabel 4.6 Laporan Hasil <i>Pre-test</i> 53 Peserta.....	111
Tabel 4.7 Laporan Hasil <i>Post-test</i> 53 Peserta	120
Tabel 4.8 Hasil Survei Pendapat <i>Audience</i>	126
Tabel 4.9 Tabel Validasi Pihak Sekolah	131
Tabel 4.10 <i>Key Performance Indicator</i>	138

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Kenaikan Jumlah Kasus Kekerasan Terhadap Anak Kota Semarang Tahun 2023 – 2025	1
Gambar 1.2 Data Jumlah Kasus Berdasarkan Kelompok Usia Tahun 2023 - 2025	2
Gambar 1.3 Data Jumlah Kasus Berdasarkan Pekerjaan Tahun 2023 – 2025	3
Gambar 1.4 Berita Mengenai Kasus Perundungan Terhadap Sesama Anak .	4
Gambar 1.5 Hasil Survei Pengetahuan Kekerasan Terhadap Anak	6
Gambar 1.6 Hasil Survei Minat dan Pendapat Audiens Mengenai Metode Belajar Sambil Bermain	8
Gambar 3.1 Bentuk dan ukuran box	48
Gambar 4.1 Validasi Kesiapan <i>Board Game</i> oleh Kepala Bidang PPA DP3A Kota Semarang	85
Gambar 4.2 Validasi Kesiapan <i>Board Game</i> oleh Pengawas Perempuan dan Anak DP3A Kota Semarang	85
Gambar 4.3 Diagram Penilaian <i>Pre-Project Board Game</i> oleh <i>Client</i>	86