

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Karya Hasil Penelitian Terdahulu

Penulis membuat proyek Tugas Akhir dengan menemukan kajian karya hasil penelitian terdahulu, antara lain sebagai berikut:

Pertama, artikel yang berjudul "**Upaya Meningkatkan Pemahaman Bullying Melalui Ular Tangga di Sekolah Menengah Pertama.**" Artikel ini membahas tentang *bullying* yang menjadi permasalahan serius dan berdampak pada kesejahteraan siswa, serta dapat merugikan korbannya baik secara fisik maupun psikis. Dalam artikel ini juga disimpulkan bahwa terdapat tingginya tingkat perundungan di kalangan anak-anak khususnya di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan Bimbingan dan Konseling melalui 2 siklus. Subyek adalah siswa VII di SMP Negeri 1 Lamongan. Hasil penelitian Bimbingan kelompok dapat meningkatkan pemahaman *bullying* siswa, terlihat dari data pada siklus 1 pada kategori baik (86%) pada siklus II meningkat dalam kategori sangat baik (100%). Hal ini menunjukkan ada peningkatan signifikan pemahaman *bullying* dari siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Lamongan. Namun pada artikel ini, tidak disebutkan dengan rinci cara bermain dari permainan ular tangga tersebut.

Kedua, penelitian yang berjudul "**Pengembangan Media Ular Tangga pada Bimbingan Karir Bagi Siswa SMP AKP Galang.**" Artikel ini membahas tentang fenomena siswa SMP memilih sekolah lanjutannya berdasarkan pengaruh teman sebaya ataupun keinginan orang tua, sedangkan dirinya sendiri belum mengenali minat dan bakatnya sehingga bimbingan karir dari guru BK sangat dibutuhkan mereka yang mencakup materi dan informasi tentang karir. Salah satu media yang digunakan dalam bimbingan karir adalah permainan ular tangga. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang di batasi sampai tiga tahap, yaitu tahap analisis yang memeriksa kebutuhan dan masalah siswa, tahap

design yang merancang produk sesuai dengan kebutuhan dan tahap development yaitu mengembangkan produk. Konsep penggunaan media permainan ular tangga dimodifikasi oleh peneliti, permainan ular tangga yang dikembangkan yaitu (1) permainan dilakukan oleh 5 orang atau lebih (2) Giliran pemain pertama ditentukan dengan melempar dadu, siapa yang paling esar memperoleh angka maka dia menjadi orang pertama yang bermain (3) Tiap pemain bergantian melempar dadu dan dimulai dari kotak start (4) Setiap kotak dalam permainan ular tangga sudah memiliki kode berupa warna “Merah” dan “Kuning” (5) Jumlah langkah pion ditentukan oleh angka dadu yang keluar (6) Tiap pemain yang mendapatkan angka 6, maka mendapat kesempatan untuk memperoleh dadu kembali (7) Setiap pion berhenti dalam kotak “ekor ular” maka pion harus turun ke kota ujung “kepala ular” (8) Setiap pion berhenti dalam kotak “kaki tangga” maka pion harus naik kekotak “ujung tangga” (9) Apabila pion berhenti di salah satu kotak yang memiliki warna “merah” atau “kuning” maka pemain harus mengambil 1 kartu sesuai warna kotak kemudian menjawab pertanyaan yang tersedia (10) permainan berakhir apabila salah satu pemain telah mencapai kotak nomor 40 “*finish*”. Hasil uji ahli materi 90%, ahli media 90%, respon guru BK 97%, sehingga media ular tangga layak digunakan pada bimbingan karir bagi siswa dalam kategori sangat baik.

Ketiga, artikel dengan judul "**Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif dengan Metode Ular Tangga Berkelompok pada Siswa Sekolah Menengah Pertama.**" Artikel ini membahas tentang rendahnya nilai siswa kelas VIII psda mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MTs Batu Malang, yaitu di bawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung pasif, para siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan mendeskripsikan tingkah laku, tanggapan, tindakan individu dan kelompok dalam bentuk kata-kata dan bahasa, secara alamiah. Pelaksanaan permainan ular tangga berkelompok dilakukan melalui kegiatan yang disebut dengan karya kunjung. Kegiatan karya kunjung dalam pelaksanaan pembelajaran ini merupakan kegiatan di mana setiap kelompok akan mengutus

dua orang anggota timnya untuk mendatangi atau mengunjungi kelompok lain. Sementara dua orang lainnya dalam tim tersebut bertugas untuk “melayani” tamu yang datang dari kelompok lainnya. Dalam kegiatan karya kunjung, tamu dari kelompok lain yang datang akan diajak untuk memainkan permainan permainan ular tangga yang telah dibuat oleh kelompok yang dikunjungi. Sementara sebagai “tuan rumah”, kelompok yang dikunjungi bertugas untuk menerima tamu dan menemani para tamu bermain dengan cara umencatat jumlah jawaban benar dalam permainan ular tangga yang dihasilkan oleh setiap kelompok “tamu” yang datang berkunjung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran ular tangga berkelompok dapat: 1) memotivasi dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran; 2) melatih keterampilan siswa dalam komunikasi, kolaborasi dan berfikir kreatif; 3) memunculkan kreativitas melalui kegiatan saling berbagi, bertukar pikiran dan mendapatkan manfaat dari berbagai ide; 4) digunakan dalam berbagai mata pelajaran dengan melakukan modifikasi dan penyesuaian pada karakteristik siswa dan karakteristik kelas.

Board Game Ular Tangga yang Penulis buat cara bermainnya hampir sama seperti permainan ular tangga pada umumnya tetapi dengan ditambahkan dengan beberapa modifikasi. Permainan ular tangga yang akan Penulis buat akan dimainkan oleh 3-6 orang dan setiap orangnya akan melempar dadu. Jika langkah terakhir berdasarkan dadu yang keluar menyentuh ular, maka harus turun ke petak angka yang berada di ekor ular. Jika menyentuh tangga, maka akan naik ke petak angka yang berada di ujung atas tangga. Petak angka berjumlah 100. Setiap langkah terakhir yang dihasilkan dari pelemparan dadu, jika terdapat suatu kode warna kartu maka akan dikeluarkan kartu secara acak berdasarkan kode warna yang didapat dengan berbagai perintah. Kartu dan warna kode pada lembar ular tangga ini merupakan inovasi yang Penulis buat. Perintah tersebut berkaitan dengan materi tentang kekerasan pada anak. Sehingga setelah selesai bermain ular tangga, para peserta mendapatkan pengetahuan.

Project yang diusulkan memperkenalkan alat komunikasi inovatif yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan kekerasan anak di kalangan remaja awal. Dengan mentransformasi permainan ular tangga tradisional menjadi media edukasi, *project* ini menggabungkan hiburan dengan pembelajaran, menjadikan topik-topik serius dan sensitif seperti kekerasan anak lebih mudah diakses dan dipahami oleh audiens. Melalui skenario kasus yang disederhanakan, ruang informatif, dan konsekuensi berbasis tindakan dalam permainan, pemain didorong untuk merefleksikan secara kritis situasi kehidupan nyata yang melibatkan kekerasan terhadap anak. Pendekatan ini mendukung pengembangan empati, berpikir kritis, dan kesadaran dengan cara yang tidak mengancam dan sesuai usia.

Dari perspektif Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (DP3A) Kota Semarang, terdapat kebutuhan yang semakin meningkat akan media yang kreatif dan ramah anak yang dapat mengomunikasikan risiko, bentuk, dan pencegahan kekerasan terhadap anak secara efektif. Sebagai lembaga yang bertanggung jawab atas perlindungan dan advokasi anak di wilayah tersebut, DP3A menghadapi tantangan dalam memastikan bahwa kampanye edukasi publik beresonansi dengan audiens yang lebih muda, terutama remaja awal. Project ini memposisikan anak-anak sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi pesan-pesan penting melalui penceritaan interaktif, pengambilan keputusan, dan kolaborasi antarteman sebaya.

DP3A Kota Semarang juga menyadari pentingnya pencegahan dini. Mengedukasi anak-anak tentang kekerasan, seperti apa bentuknya, bagaimana meresponsnya, dan ke mana harus mencari bantuan, merupakan langkah penting untuk mengurangi risiko bahaya jangka panjang. *Board game* ini secara langsung mendukung tujuan tersebut dengan menyediakan platform pendidikan preventif yang mudah diterapkan di sekolah, pusat komunitas, atau program remaja.

Lebih lanjut, inovasi ini selaras dengan strategi humas dan penjangkauan masyarakat DP3A. Inovasi ini membantu membangun citra positif lembaga tersebut sebagai lembaga yang proaktif, berfokus pada remaja, dan responsif terhadap kebutuhan lokal. Dengan menggunakan media yang edukatif dan menyenangkan, DP3A dapat meningkatkan keterlibatan masyarakat dan memastikan bahwa pesan-pesannya tidak hanya didengar tetapi juga dipahami dan diingat.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Kehumasan atau *Public Relations*

Public relations menurut Darmawan dan Romadhan (2019) merupakan kegiatan yang sangat penting bagi semua jenis lembaga, baik lembaga pemerintahan, sosial, pendidikan, maupun perusahaan. Hal ini dikarenakan, selain sebagai individu, manusia juga merupakan makhluk sosial. Ke mana pun manusia pergi, mereka pasti akan berinteraksi dengan orang lain, baik di lingkungan terdekatnya maupun masyarakat luas. Tujuan dari interaksi ini adalah untuk menciptakan manfaat dan kemudahan bagi kedua belah pihak. Secara sederhana, peran hubungan masyarakat adalah mengelola hubungan antara suatu organisasi dengan publiknya (Triana, Yulianti, Nuraeni & Sayyidah, 2022). *Public relations* (Arkian, Drajat, dan Ahmadi, 2018) adalah falsafah dan fungsi manajemen yang diekspresikan melalui kebijaksanaan dan kegiatan - kegiatan untuk melayani kepentingan publik, melakukan kegiatan komunikasi bagi publiknya untuk menciptakan pengertian dan *goodwill* dari publiknya. Dengan demikian pengertian *public relations* jika dilihat dan diterjemahkan dari asal katanya adalah “Hubungan - hubungan antar Publik” atau singkatnya “Hubungan-hubungan publik” (Triana, Yulianti, Nuraeni & Sayyidah, 2022).

Public relations (Baharun dan Awwaliyah, 2017), yang sering dipahami sebagai pengelolaan hubungan masyarakat, memegang posisi penting dalam suatu organisasi. Sebagai bagian integral dari organisasi, *public relations*

bertanggung jawab untuk terlibat dengan masyarakat. Masyarakat, dalam konteks ini, adalah suatu kesatuan yang dibentuk oleh hubungan yang terorganisasi dan stabil (Triana, Yulianti, Nuraeni & Sayyidah, 2022). Perkembangan *public relations* (Afkarina 2018) memiliki tujuan untuk tiap-tiap organisasi sehingga perlu mendesain hubungannya dengan berbagai elemen masyarakat dengan harapan tercapainya hubungan yang baik dan harmonis (Triana, Yulianti, Nuraeni & Sayyidah, 2022).

Project board game ular tangga yang dirancang untuk mengedukasi remaja awal di Semarang tentang kekerasan terhadap anak, mewujudkan filosofi *public relations* ini dengan mendorong keterlibatan antara pesan (kesadaran perlindungan anak) dan audiensnya (remaja). Keselarasan ini dapat dijelaskan melalui poin-poin berikut.

Sebagaimana dijelaskan Arkian, Drajat, dan Ahmadi (2018), *public relations* bukan sekadar serangkaian tindakan, tetapi juga filosofi manajemen yang diungkapkan melalui kegiatan dan kebijakan yang melayani kepentingan publik. Permainan papan adalah salah satu kegiatan tersebut. Permainan ini merupakan alat untuk berkomunikasi dengan audiens muda secara interaktif dan menarik, sehingga memenuhi kepentingan publik dalam perlindungan dan kesadaran anak.

Salah satu tujuan utama *public relations*, sebagaimana disoroti oleh Arkian dkk. (2018), adalah membangun pengertian dan niat baik antara organisasi dan publiknya. Permainan ini bertujuan untuk mendorong hal ini melalui permainan interaktif yang memperkenalkan skenario kehidupan nyata terkait kekerasan anak dan mendorong diskusi yang mendalam. Dengan demikian, permainan ini memupuk empati, kesadaran, dan tanggung jawab sosial di antara para pemain.

Baharun dan Awwaliyah (2017) menekankan bahwa *public relations* melibatkan keterlibatan dengan komunitas sebagai entitas yang terstruktur dan terorganisir. Melalui *board game* ular tangga, proyek ini mengajak

komunitas, khususnya remaja awal, sekolah, dan guru untuk berpartisipasi dalam dialog yang bermakna tentang pencegahan kekerasan, menjadikan mereka peserta aktif dalam proses pendidikan.

Afkarina (2018) menekankan bahwa hubungan masyarakat harus dirancang untuk membangun hubungan yang baik dan harmonis dengan berbagai elemen masyarakat. Permainan ini selaras dengan hal ini dengan membantu menjembatani kesenjangan antara lembaga (seperti lembaga perlindungan anak, sekolah, dan pemerintah daerah) dan generasi muda, sehingga mendorong nilai-nilai bersama dan kepercayaan jangka panjang.

Dengan mengubah isu serius seperti kekerasan anak menjadi permainan edukatif yang relevan dan mudah dipahami, proyek ini berfungsi sebagai upaya komunikasi strategis yang memenuhi tujuan dasar hubungan masyarakat: menginformasikan, mendidik, dan menciptakan perubahan sosial yang positif.

Kesimpulannya, pengembangan *board game* edukatif ini mencerminkan nilai-nilai inti dan tujuan *public relations*. Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi tetapi juga sebagai inisiatif penjangkauan masyarakat yang memperkuat hubungan antara lembaga masyarakat dan generasi muda. Hubungan ini penting untuk membangun masyarakat yang lebih terinformasi, responsif, dan berempati terutama dalam upaya mencegah kekerasan terhadap anak.

2.2.2 Media Public Relations

Kata "media" berasal dari istilah Latin untuk "medium," yang sering digunakan dalam bentuk jamak. Ini mengacu pada perantara, menandakan sesuatu yang berfungsi sebagai jembatan antara sumber informasi (*a source*) dan penerima informasi (*a receiver*) itu. Kehadiran media di dunia kita memainkan peran penting dalam memfasilitasi komunikasi. Ini membantu mengurangi kesalahpahaman antara mereka yang memberikan informasi dan mereka yang menerimanya. Selain itu, media berfungsi sebagai alat penting

untuk belajar, menawarkan peluang untuk memperdalam pengetahuan seseorang dan memperluas perspektif mereka (Khansa, 2021).

Media adalah salah satu sarana komunikasi yang sangat penting dalam keberlangsungan kegiatan *public relations*, baik untuk instansi pemerintahan ataupun perusahaan agar efektif. Mereka sering kali memiliki kerja sama dengan suatu media, yang biasa disebut hubungan media. Hubungan media bertujuan untuk menjaga hubungan antara suatu organisasi dan pihak media, sehingga mereka bisa mempertahankan citra positif melalui pemberitaan yang baik. Sehingga berbagai tujuan dari organisasi tersebut bisa terwujud dengan baik. Media dalam public relations mempunyai berbagai jenis seperti media cetak, media elektronik, media sosial, dan lain-lain. (Cahyati, Rachman, Evert, Nugraha, dan Dianti, 2020). Penulis berfokus pada media cetak, yang merupakan jenis media yang digunakan untuk menyampaikan informasi melalui bahan cetak. Informasi ini biasanya disajikan dalam bentuk tertulis, gambar, atau kombinasi keduanya. Media cetak adalah salah satu bentuk komunikasi tertua dan, terlepas dari kemajuan teknologi digital modern, masih memiliki tempat yang signifikan dalam masyarakat saat ini.

Penulis dalam pengerjaan proyek tugas akhir ini mengambil media cetak dalam bentuk *board game* ular tangga sebagai sarana edukasi mengenai kekerasan terhadap anak. *Board game* ini dirancang untuk memberikan informasi secara jelas, menarik, dan menyenangkan agar anak-anak bisa memahami dengan baik apa itu kekerasan pada anak, sebab dan dampaknya, cara mencegah dan melaporkannya, serta memahami tentang pentingnya melindungi diri sendiri atau memahami bahwa dirinya juga berharga dan tidak pantas mendapatkan kekerasan.

2.2.3 Government Public Relations

Berdasarkan Keputusan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 371/KEP/M.KOMINFO/8/2007 tentang Kode Etik Hubungan Masyarakat Pemerintahan, yang dimaksud humas pemerintah adalah aktivitas lembaga dan atau individu yang melaksanakan fungsi manajemen dalam bidang komunikasi dan informasi kepada publik pemangku kepentingan (*stakeholders*) dan sebaliknya. Seorang ahli, Cutlip (dalam Suprawoto 2018) menggambarkan hubungan masyarakat pemerintah sebagai bagian penting dan sah dari manajemen yang memastikan lembaga publik seperti lembaga dan departemen responsif terhadap kebutuhan warga negara, yang menjadi tujuan keberadaan lembaga tersebut.

Agar humas pemerintah efektif, hubungan tersebut harus didasarkan pada kejujuran, transparansi, logika, dan keterlibatan bersama. Ketika hubungan positif dan timbal balik terjalin antara praktisi hubungan masyarakat dan masyarakat, hal itu menumbuhkan rasa kepemilikan di antara warga negara. Hubungan ini pada akhirnya berkontribusi untuk membangun citra publik yang baik tentang pemerintah, yang merupakan tujuan utama hubungan masyarakat dalam sektor publik. Oleh karena itu, komunikasi antara pemerintah dan masyarakat sangat penting. Untuk memastikan bahwa kebijakan dan layanan publik tanggung jawab utama pemerintah diimplementasikan secara efektif, partisipasi publik harus didorong dalam setiap program (Suprawoto, 2018).

Informasi dan komunikasi memainkan peran utama dalam operasi pemerintah. Melalui saluran ini, pemerintah dapat menyampaikan keputusan, kebijakan, dan program yang berdampak luas, sekaligus mengundang keterlibatan publik bila diperlukan. Sering kali, penolakan publik terhadap program pemerintah yang bermanfaat muncul bukan karena ketidaksetujuan dengan program itu sendiri, tetapi karena kurangnya informasi yang memadai dan tidak adanya kesempatan untuk berdialog. Secara teori, informasi berfungsi untuk mengurangi ketidakpastian. Model komunikasi yang ideal

untuk hubungan sektor publik adalah komunikasi dua arah. Meskipun hubungan masyarakat pemerintah dapat menggunakan strategi yang sama seperti yang digunakan di sektor swasta, fokus utamanya adalah pada penegakan hak warga negara, penyediaan layanan publik, dan penyediaan informasi yang jelas tentang kegiatan dan inisiatif pemerintah (Suprawoto 2018).

Kerangka teoritis yang telah dijelaskan di paragraf-paragraf sebelumnya sangat selaras dengan tujuan dan desain *project* yang diusulkan, yaitu sebuah *board game* edukasi ular tangga yang berfokus pada peningkatan kesadaran tentang kekerasan terhadap anak, khususnya yang menyangkut remaja awal di Kota Semarang. Permainan ini berfungsi sebagai media inovatif untuk komunikasi publik, yang selaras dengan prinsip-prinsip *government public relations* dalam beberapa hal utama.

Pertama, *board game* mendorong keterlibatan aktif dari para pemain muda, menciptakan lingkungan belajar yang partisipatif. Sejalan dengan argumen Suprawoto (2018), partisipasi publik sangat penting bagi keberhasilan program pemerintah. Dengan mengajak remaja belajar melalui bermain, permainan ini mendorong keterlibatan dini dengan isu-isu sosial, menjadikan mereka peserta bersama dalam pencegahan kekerasan anak.

Salah satu tantangan dalam humas pemerintah adalah kegagalan berkomunikasi secara efektif, yang seringkali mengakibatkan kesalahpahaman atau penolakan terhadap kebijakan yang sebenarnya bermanfaat. *Board game* ular tangga mengatasi hal ini dengan menyederhanakan isu-isu kompleks seputar kekerasan anak ke dalam format yang mudah diakses dan sesuai usia. Hal ini mencerminkan tujuan *government public relations* untuk membuat inisiatif pemerintah lebih mudah dipahami dan relevan, terutama bagi audiens yang lebih muda.

Board game ini secara tidak langsung mendukung upaya humas pemerintah. Permainan ini menampilkan pemerintah sebagai agen aktif dalam

perlindungan anak dan pendidikan publik, sehingga berkontribusi pada citra publik yang lebih baik dan memperkuat kepercayaan terhadap lembaga publik, dalam hal ini yaitu Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Semarang.

Meskipun medianya adalah permainan ia memfasilitasi interaksi dua arah. Saat pemain bermain, mereka akan menemukan skenario dan solusi nyata terkait kekerasan anak, yang dapat memicu diskusi dengan teman sebaya, guru, atau orang tua. Hal ini mencerminkan model komunikasi dua arah dalam *government public relations*, yang menghargai umpan balik dan dialog publik sebagai bagian dari tata kelola pemerintahan yang efektif.

Terakhir, permainan ini berfungsi sebagai alat pendidikan yang mewujudkan tanggung jawab pemerintah untuk menginformasikan dan melindungi warganya, terutama kelompok rentan seperti anak-anak. Suprawoto (2018) menekankan bahwa informasi dan komunikasi mengurangi ketidakpastian dan membantu warga negara lebih memahami hak-hak mereka. Permainan ini berkontribusi pada misi tersebut dengan membekali remaja dengan pengetahuan tentang mengidentifikasi, merespons, dan mencegah kekerasan sosial di kalangan remaja.

Project board game ular tangga edukatif ini mencontohkan bagaimana prinsip-prinsip humas pemerintah dapat dioperasionalkan melalui media yang kreatif, menarik, dan edukatif. Project ini menunjukkan potensi strategi komunikasi kolaboratif antara pemerintah dan publik untuk menumbuhkan kesadaran dan tanggung jawab.

2.2.4 Board Game Ular Tangga Edukatif

Board game adalah jenis permainan yang punya banyak komponen dan cerita permainan yang beragam. Salah satu manfaat *board game* adalah belajar dengan menyenangkan (*Board Game*, 2023). Ular tangga adalah *board game* yang sangat dikenal oleh masyarakat lintas usia, permainan ini juga bisa menjadi media belajar dan dilakukan secara berkelompok.

Permainan dipakai sebagai metode pembelajaran yang efektif karena membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Ingsih (2018) mengemukakan bahwa pendekatan belajar melalui bermain menawarkan metode yang dinamis untuk mengembangkan kemampuan psikologis anak, mendorong kebebasan mereka untuk mengeksplorasi dan mengambil tindakan, dan memainkan peran khusus dalam membentuk hubungan pribadi (Rosarian dan Dirgantoro, 2020).

Media permainan ular tangga adalah media pembelajaran yang didasarkan pada permainan ular tangga tradisional dan dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan siswa. Penggunaan ular tangga sebagai media pembelajaran berpotensi meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajari hal baru.

2.2.5 Desain Grafis

Secara sederhana, desain mengacu pada rencana atau *blue print* yang dibuat sebelum membuat sesuatu, baik itu objek, sistem, atau struktur. Ada yang mengatakan desain adalah proses perencanaan untuk memastikan bahwa apa yang dibuat memiliki fungsi, terlihat bagus, dan bermanfaat bagi orang lain. Kata "desain" berasal dari kata bahasa Inggris "*design*," yang berarti rencana atau tata letak. Saat mendesain, beberapa faktor harus dipertimbangkan, seperti bagaimana objek berfungsi, penampilannya, dan aspek penting lainnya (Harris, n.d.).

Dalam buku 'Pengantar Desain Grafis' (2016) yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, desain grafis digambarkan sebagai campuran kompleks kata-kata, gambar, angka, grafik, foto, dan ilustrasi. Desain grafis membutuhkan kemampuan unik dari seorang individu untuk menggabungkan elemen-elemen tersebut sehingga menghasilkan sesuatu yang istimewa dan bernilai tinggi (Kumoro, Hasanah, dan Ardhana, 2021). Tujuan dibuatnya suatu desain grafis yaitu untuk menyampaikan

sebuah ide atau gagasan - gagasan kepada target *audience* menggunakan elemen-elemennya.

a. Fungsi Desain Grafis

Desain grafis memiliki fungsi, yaitu:

1. Menjadi media komunikasi visual
2. Meningkatkan pengalaman pengguna
3. Mempermudah penyampaian informasi
4. Mempengaruhi keputusan

b. Tujuan Desain Grafis

Tujuan dari desain grafis dalam (Kusumawati et al., 2020) adalah untuk berkomunikasi secara visual, menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan cara yang paling efektif. Umumnya, orang mampu memproses pesan visual lebih cepat daripada pesan berbasis teks (Nasir dan Setiawan, 2022).

c. Elemen Desain Grafis

Desain grafis terdiri dari berbagai komponen penting yang berkontribusi pada penciptaan media yang kreatif dan menarik secara visual. Komponen-komponen ini meliputi bentuk, ilustrasi, tipografi (*font*), garis, warna, dan elemen visual pendukung lainnya. Penggunaan warna-warna cerah, ilustrasi yang menarik, dan font yang dipilih dengan baik membantu menyampaikan pesan dengan lebih efektif dan membuat audiens tetap tertarik. Saat membuat *board game* ular tangga, penulis sering menggabungkan beberapa elemen desain grafis untuk meningkatkan daya tarik visual dan membuat konten lebih menarik bagi pengguna, sebagai berikut:

- **Bentuk**

Bentuk merupakan salah satu elemen paling dasar dan penting dalam desain grafis. Bentuk mudah dipahami dan dapat digunakan untuk berbagai keperluan dalam sebuah desain. Bentuk dapat membantu membagi ruang dan mengatur tata letak komponen desain lainnya. Bentuk yang lebih besar dan lebih mencolok dapat digunakan

untuk menarik perhatian ke bagian tertentu dari sebuah desain. Selain itu, bentuk dapat membawa makna atau pesan tertentu. Menggunakan bentuk yang konsisten dapat membantu menciptakan gaya visual yang unik dan mudah dikenali.

- **Garis**

Garis merupakan elemen mendasar dan sangat fleksibel lainnya dalam desain grafis. Garis memainkan peran penting dalam membentuk berbagai bentuk dan mengekspresikan ide yang berbeda. Garis dapat digunakan untuk menandai batas, mengarahkan mata pemirsa ke arah tertentu, atau menciptakan tekstur melalui pola yang berulang. Garis hadir dalam berbagai bentuk lurus, melengkung, tebal, tipis, putus-putus, atau bahkan kombinasi dari semuanya dan setiap jenis dapat membangkitkan perasaan atau kesan yang berbeda.

- **Font**

Font adalah desain teks bergaya yang mencakup huruf, angka, dan simbol. Setiap *font* memiliki gaya, ukuran, dan berat (ketebalan) sendiri, dan memilih font yang tepat dapat memengaruhi tampilan dan keterbacaan desain secara keseluruhan secara signifikan. *Font* yang mudah dibaca membantu memastikan pesannya jelas. *Font* yang berbeda juga dapat memberikan kesan yang berbeda misalnya, font tebal terasa kuat dan percaya diri, sementara font yang elegan dan tipis dapat tampak lebih mewah atau formal. *Font* juga dapat diatur dalam berbagai ukuran dan gaya untuk membantu pembaca membedakan antara judul, subjudul, dan teks isi.

- **Warna Teks**

Warna teks merupakan elemen penting lainnya, meskipun sering kali diremehkan. Warna teks yang sesuai dapat meningkatkan tampilan desain dan membuatnya lebih menarik, jelas, dan komunikatif. Warna juga membawa makna emosional; misalnya, merah sering kali menunjukkan energi dan kegembiraan, sementara biru cenderung memberikan kesan tenang dan dapat dipercaya.

Memilih kombinasi warna teks yang tepat dapat membuat desain lebih menarik dan menarik minat pembaca.

- **Frame**

Frame berfungsi sebagai pembatas visual dalam desain, membantu menyorot area tertentu. *Frame* membantu memfokuskan perhatian pemirsa dan memisahkan berbagai elemen agar tata letak lebih terstruktur dan teratur. Selain fungsional, bingkai juga dapat menambah nilai dekoratif dan memberikan konteks pada konten di dalamnya.

- **Background**

Background adalah area di belakang elemen desain utama. Meskipun tampak seperti ruang kosong, latar belakang memainkan peran besar dalam mengatur suasana dan kekompakan desain secara keseluruhan. *Background* dapat memiliki warna, pola, atau tekstur yang meningkatkan kesan visual. *Background* yang bagus dapat membuat elemen utama lebih menonjol. Dalam buku interaktif, berbagai gaya latar belakang dapat digunakan pada setiap halaman untuk menciptakan suasana yang unik.

- **Warna**

Warna adalah alat yang ampuh dalam desain grafis. Memahami cara menggunakan warna dengan benar memungkinkan desainer untuk menciptakan karya yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan. Pilihan warna yang tepat dapat memengaruhi nada, suasana, dan makna desain. Jika digunakan secara konsisten, warna juga dapat membantu mempertahankan minat pembaca dan membuat desain lebih berkesan. Dalam *board game* edukatif ini, beberapa warna telah dipilih dengan cermat untuk memperkuat dampak keseluruhan dari project tugas akhir.



#b22222

#fdef7b

#ffa500

#1e90ff

➤ **Merah**

Memiliki kesan kuat dan tegas, dan peringatan. Makna warna merah yaitu marah dan bahaya, serta emosi yang mendalam.

➤ **Kuning muda**

Memiliki makna keceriaan, optimisme, kesan polos seperti halnya anak-anak.

➤ **Oranye**

Warna ini memberikan kesan enerjik dan menarik perhatian. Makna dari warna tersebut adalah antusiasme dan kreativitas.

➤ **Biru langit**

Kesan yang terdapat pada warna ini adalah menarik dan modern. Makna yang terkandung yaitu kepercayaan, keamanan, dan kecerdasan.

- **Ikon**

Ikon adalah gambar atau simbol kecil dan sederhana yang mewakili suatu objek, ide, atau tindakan. Ikon banyak digunakan dalam desain grafis karena dapat mengomunikasikan pesan dengan cepat dan jelas. Ikon yang dirancang dengan baik memudahkan orang untuk memahami informasi sekilas.

- **Ilustrasi**

Ilustrasi adalah gambar yang dibuat dengan tangan atau digital yang membantu mengomunikasikan pesan visual. Ilustrasi berperan penting dalam membuat desain lebih menarik dan ekspresif. Ilustrasi dapat berupa gambar realistis, kartun, atau visual abstrak. Ilustrasi

sering digunakan untuk menghidupkan ide dan menarik perhatian audiens.

d. Prinsip Desain Grafis

Bidang desain mencakup banyak ide abstrak dan mencakup area yang luas, tetapi untuk menciptakan desain yang benar-benar efektif dan bermanfaat, seorang desainer harus terlebih dahulu memahami prinsip-prinsip dasar desain. Prinsip-prinsip ini bertindak sebagai panduan untuk membantu mengatur dan menggabungkan elemen-elemen desain sehingga tampak seimbang dan harmonis. Memahami prinsip-prinsip ini memudahkan untuk menciptakan desain yang mengomunikasikan pesan yang dimaksud dengan jelas dan menarik perhatian pemirsa.

Prinsip-prinsip dasar desain grafis, sebagaimana disebutkan oleh Kusnadi dalam Tjandra & Yuwono (2022), mencakup lima aspek utama:

- **Kesatuan (*Unity*)**

Kesatuan merupakan prinsip utama yang memastikan semua bagian dari sebuah desain bekerja sama dengan baik. Desain yang memiliki kesatuan akan terlihat bersih, teratur, dan enak dilihat, sehingga lebih mudah dipahami oleh audiens.

- **Keseimbangan (*Balance*)**

Keseimbangan adalah tentang memastikan desain terlihat stabil dan sama secara visual. Ini dapat dicapai dengan mengatur elemen-elemen berdasarkan ukuran, posisi, dan bobot visual. Keseimbangan hadir dalam dua bentuk:

1. Keseimbangan simetris, di mana kedua sisi desain tersusun secara merata.
2. Keseimbangan asimetris, di mana berbagai elemen ditempatkan dengan cara yang tetap terasa seimbang, meskipun tidak sama di kedua sisi.

- **Proporsi (*Proportion*)**

Proporsi mengacu pada hubungan ukuran antara berbagai elemen dalam suatu desain. Hal ini membantu menjaga agar semuanya

tampak rapi dan berada di tempat yang tepat. Hal ini sering dilakukan dengan menyesuaikan jarak atau margin sehingga desain terasa seimbang dan menyenangkan secara visual.

- **Irama (*Rhythm*)**

Irama tercipta ketika elemen diulang secara konsisten dan teratur. Pengulangan ini membentuk pola yang membantu mengarahkan mata pemirsa melalui desain dan menambah kesan gerakan atau aliran.

- **Dominasi atau Penekanan (*Emphasis*)**

Dominasi berarti membuat satu elemen dalam desain lebih menonjol daripada yang lain. Hal ini membantu memastikan pesan utama diperhatikan terlebih dahulu. Dengan menyorot bagian terpenting dari desain, pemirsa menjadi lebih mudah memahami fokus konten.

2.2.6 Edukasi atau Pendidikan

Undang-undang tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003 mengatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Secara harfiah arti pendidikan adalah mendidik yang dilaksanakan oleh seorang pengajar kepada peserta didik, diharapkan orang dewasa pada anak-anak untuk bisa memberikan contoh tauladan, pembelajaran, pengarahan, dan peningkatan etika-akhlak, serta menggali pengetahuan setiap individu (Pristiwanti, Badariah, Hidayat, & Dewi, 2022).

Susilo (dalam Habsy, Pratama, Syakur, & Hilmi, 2025) mengatakan bahwa pendidikan menjadi penting karena menjadi proses peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Edukasi tidak hanya berkaitan dengan pendidikan formal di sekolah maupun

universitas, melainkan segala bentuk transfer ilmu dengan tujuan mengembangkan potensi yang positif.

Sejalan dengan tujuan inti proyek yang dikembangkan oleh Penulis, sifat interaktif dari permainan yang akan penulis kembangkan mendorong siswa terutama remaja untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Alih-alih menyerap informasi secara pasif, mereka dibimbing untuk menginternalisasi nilai-nilai penting, pengetahuan, dan keterampilan praktis terkait pencegahan kekerasan. *Board game* ini berfungsi sebagai bentuk pendidikan nonformal yang menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah diakses, mencerminkan konsep pendidikan yang lebih luas yang melampaui ruang kelas dan memanfaatkan berbagai media untuk mendukung pembentukan karakter dan meningkatkan kesadaran sosial di kalangan remaja. Oleh karena itu, penerapan *board game* edukatif ini secara langsung berkontribusi pada tujuan pendidikan nasional untuk membentuk generasi yang berwawasan luas, beretika, dan memiliki kepekaan yang tinggi terhadap isu-isu kekerasan anak di Kota Semarang.

2.2.7 Kekerasan Terhadap Anak

Kekerasan terhadap anak mengacu pada tindakan apa pun yang merugikan anak secara fisik, emosional, seksual, atau melalui pengabaian, yang dilakukan oleh orang dewasa, pengasuh, atau orang lain di sekitar anak. Menurut UNICEF (2021), kekerasan terhadap anak mencakup semua bentuk kerugian, baik fisik maupun psikologis seperti kekerasan fisik, kekerasan emosional, kekerasan seksual, eksploitasi, dan pengabaian. UNICEF juga menekankan bahwa kekerasan dapat terjadi di mana saja seperti di rumah, di sekolah, di masyarakat, dan bahkan daring, menjadikannya masalah luas yang memengaruhi kesejahteraan jangka panjang anak.

Dalam konteks global saat ini, kekerasan terhadap anak dipandang sebagai masalah sosial yang kompleks yang dipengaruhi oleh kondisi keluarga, lingkungan, faktor ekonomi, dan teknologi. WHO (2020)

menjelaskan bahwa kekerasan terhadap anak merupakan pelanggaran hak asasi manusia yang dapat menyebabkan trauma emosional, masalah perkembangan, dan risiko kesehatan jangka panjang. WHO juga menekankan bahwa kekerasan tidak terbatas pada kerugian langsung, tetapi juga dapat mencakup pengabaian atau kegagalan dalam mengasuh anak, yang mengancam kesehatan, keselamatan, martabat, atau perkembangannya.

Di Indonesia, Peraturan Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (Permen PPPA) No. 2 Tahun 2022 mendefinisikan kekerasan terhadap anak sebagai setiap tindakan yang menyebabkan, atau berpotensi menyebabkan, penderitaan fisik, psikologis, atau seksual, termasuk pengabaian atau perlakuan tidak manusiawi. Peraturan ini menegaskan bahwa kekerasan dapat muncul dalam berbagai bentuk dan membutuhkan upaya perlindungan yang kuat melalui kebijakan, pendidikan, dan intervensi sosial. Oleh karena itu, kekerasan terhadap anak dipahami sebagai isu struktural yang membutuhkan kerja sama lintas sektor untuk memastikan anak tumbuh dan berkembang dengan aman.

Masalah kekerasan terhadap anak, sebagaimana diuraikan oleh UNICEF (2021), WHO (2020), dan Peraturan PPPA No. 2 Tahun 2022, menyoroti bahwa kekerasan tersebut merupakan masalah serius yang dapat terjadi di berbagai lingkungan dan memiliki dampak signifikan terhadap kesejahteraan fisik dan mental anak, serta perkembangan jangka panjang mereka. Berbagai bentuk kekerasan termasuk kekerasan fisik, emosional, seksual, penelantaran, dan eksploitasi memerlukan tindakan pencegahan yang efektif dan mudah diakses oleh remaja, yang tidak hanya berisiko tetapi juga memainkan peran penting dalam advokasi dan penyadaran. Konteks ini membentuk fondasi penting untuk proyek akhir Penulis, yang berfokus pada pengembangan permainan papan edukatif untuk berfungsi sebagai media pembelajaran dan peningkatan kesadaran tentang kekerasan anak di kota Semarang.

Dengan menggunakan format permainan interaktif, permainan papan ini bertujuan untuk membantu remaja mengidentifikasi berbagai jenis kekerasan, memahami konsekuensinya, dan mempelajari cara yang tepat untuk merespons atau mencari bantuan ketika dihadapkan pada situasi yang berbahaya. Oleh karena itu, produk ini tidak hanya berfungsi sebagai sumber hiburan, tetapi juga sebagai alat pendidikan yang mendukung inisiatif perlindungan anak di Indonesia dan sejalan dengan strategi global untuk mencegah kekerasan melalui peningkatan literasi, empati, dan kesadaran sosial di kalangan anak muda.