



TUGAS AKHIR RD - 141558

**PERANCANGAN BOARDGAME PENGENALAN SATWA
ENDEMIK INDONESIA BERDASARKAN HABITATNYA
UNTUK USIA 8-11 TAHUN**

ACHNITA BANIS RAMADHANI
NRP. 3411100051

DOSEN PEMBIMBING
Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, MT

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA 2016**



FINAL PROJECT RD - 141558

***BOARDGAME DESIGN ABOUT
SPECIES ENDEMIC INDONESIA AND ON HABITAT
FOR 8-11 YEARS OLD***

ACHNITA BANIS RAMADHANI
NRP. 3411100051

COUNSELLOR
Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, MT

***VISUAL COMMUNICATION DESIGN STUDY PROGRAM
DEPARTEMENT OF INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY
SURABAYA 2016***

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN *BOARD GAME* PENGENALAN HEWAN ENDEMIK
INDONESIA DAN HABITATNYA UNTUK ANAK USIA 8-11 TAHUN**

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S.T.)
Pada

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Program Studi S-1 Jurusan Desain Produk Industri
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

Oleh :

Achnita Banis Ramadhani

3411100051

Surabaya, 1 Februari 2016
Periode Wisuda : 113 (Maret 2016)

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Produk Industri



Ellya Zulakha, S.T., M.Sn., Ph.D

NIP.19751014 200312 2001

Disetujui,

Dosen Pembimbing

Rahmatsyam Lakoro, S.Sn., MT

NIP. 19760907 200112 1001

PERANCANGAN *BOARDGAME* PENGENALAN SATWA ENDEMIK INDONESIA BERDASARKAN HABITATNYA UNTUK ANAK USIA 8-11 TAHUN

Nama Mahasiswa : Achnita Banis Ramadhani
NRP : 3411100051
Jurusan : Desain Produk industri FTSP-ITS
Dosen Pembimbing : Rahmatsyam Lakoro S.Sn, MT

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara dengan tingkat endemis satwa tertinggi di dunia. Namun, masih banyak anak-anak yang tidak banyak mengetahui tentang keanekaragaman hewan endemik Indonesia. Maka dari itu, diperlukan pembentukan karakter peduli satwa endemik Indonesia dan habitatnya sejak dini.

Perancangan *boardgame* ini bertujuan untuk memperkenalkan satwa endemik di Indonesia berdasarkan habitatnya di Indonesia. Konsep perancangan *boardgame* ini didasari oleh hasil studi literatur, *depth interview* oleh para ahli dan pihak-pihak yang terkait dan observasi untuk mengetahui karakteristik *audience*. Metode-metode ini bertujuan untuk mendapatkan kriteria desain yang sesuai dengan kebutuhan *audience*.

Dengan media pembelajaran berupa *boardgame* diharapkan anak dapat mengetahui, memahami serta peduli terhadap kelangsungan hidup satwa endemik Indonesia yang terancam punah. Selain itu, dengan metode pembelajaran melalui *boardgame* dapat meningkatkan saraf motorik serta nilai sosial terhadap sesama.

Keyword: *boardgame* , satwa endemik Indonesia, pelestarian satwa dan habitatnya



BOARDGAME DESIGN ABOUT SPECIES ENDEMIC INDONESIA BASED ON HABITAT FOR KIDS 8-11 YEARS OLD

Name : Achnita Banis Ramadhani
NRP : 3411100051
Department : Industrial Product Design FTSP-ITS
Supervisor : Rahmatsyam lakoro S.Sn, MT

ABSTRACT

Indonesia is the country with the highest levels of endemic species in the world. However, there are still many children who don't know much about the diversity of animals endemic to Indonesia. Therefore, it takes care of character formation Indonesian endemic wildlife and habitats from the outset.

The design of the game board is intended to introduce a species endemic in Indonesia based on their habitat in Indonesia. Boardgame design concept is based on the results of a literature study, depth interviews by experts and the parties concerned and observation to determine the characteristics of the audience. These methods aim to obtain design criteria in accordance with the needs of the audience.

By learning media in the form of children's boardgames are expected to be able to know, understand and care about the survival of the species endemic to Indonesia endangered. In addition, the method of learning through gaming board can increase the motor nerves and the social value of neighbor.

Keyword: *boardgame, a species endemic to Indonesia, conservation of wildlife and its habitat*

KATA PENGANTAR

Pada kesempatan kali ini, penyusun ucapkan puji syukur kehadirat Allah, sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini yang berjudul **”Perancangan *Boardgame* Pengenalan Satwa Endemik Indonesia dan Habitatnya Untuk Usia 8-11 Tahun”** dengan baik.

Tugas Akhir ini merupakan prasyarat dari mahasiswa tingkat sarjana yang akan menyelesaikan pendidikannya pada program strata satu. Adapun maksud dari Tugas Akhir ini adalah untuk membandingkan teori dasar yang telah didapat di perkuliahan dengan dunia kerja nyata.

Kami menyadari dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan – kekurangan karena keterbatasan waktu dan kemampuan kami. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat kami hargai dan kami berharap di waktu mendatang kiranya ada yang dapat lebih menyempurnakan laporan ini.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca sekalian. Amin.

Surabaya, 1 Februari 2016

Penyusun

UCAPAN TERIMA KASIH

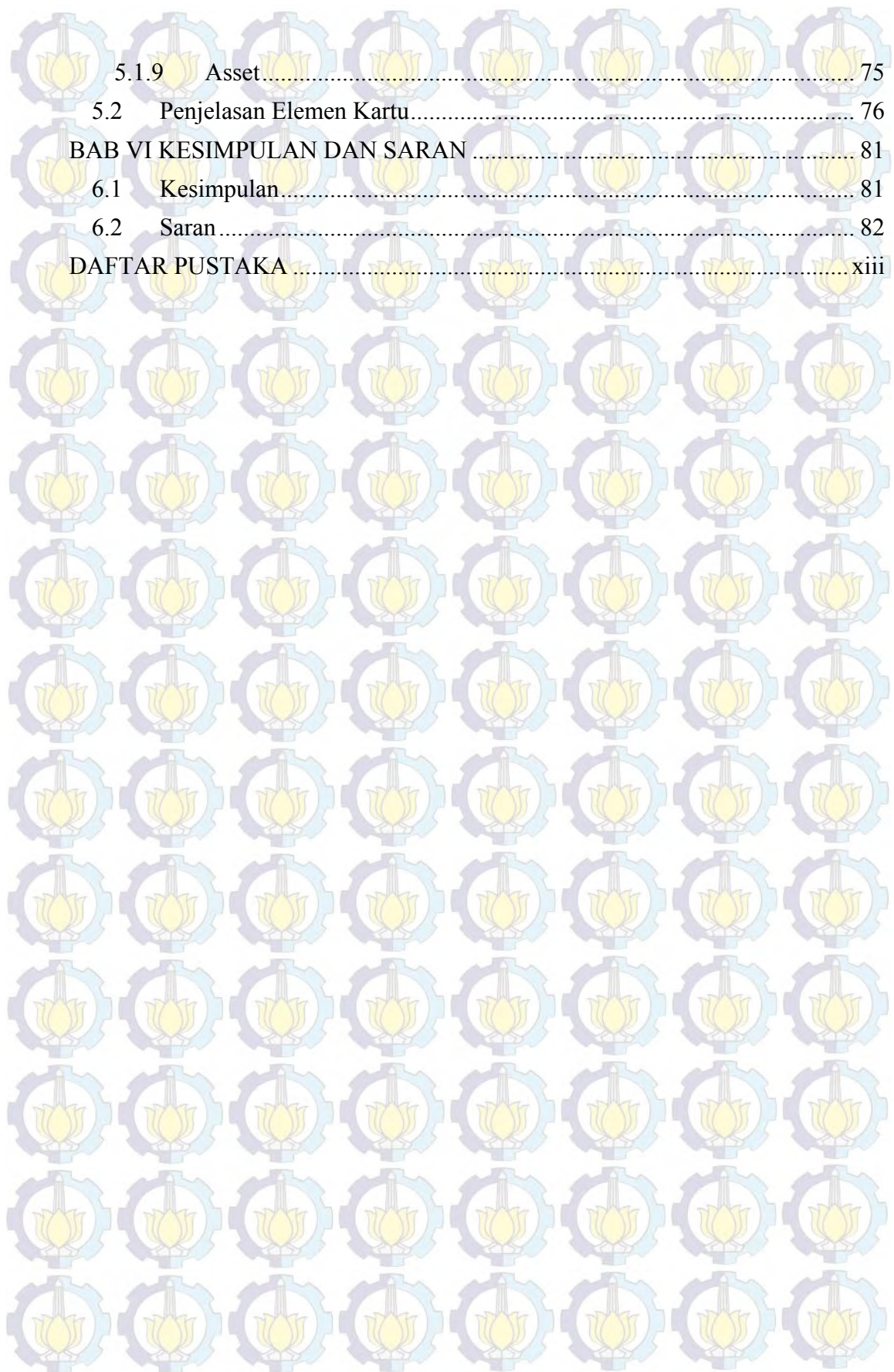
Dalam kesempatan kali ini penyusun mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah atas rahmat dan karunia-Nya
2. Keluarga saya yang mendukung sepenuhnya baik berupa materi maupun dukungan moral sehingga penulis bisa menyelesaikan penyusunan laporan kerja praktik profesi ini dengan baik.
3. Bapak Rahmatsyam Lakoro yang mengarahkan dan membimbing selama penyusunan laporan TA ini berlangsung.
4. Bapak Raditya Eka selaku dosen Koordinator Tugas Akhir yang mengarahkan dan membimbing selama penyusunan laporan TA ini berlangsung.
5. Semua teman DKV 2011 dan 2010 jurusan desain produk yang turut membantu demi kelancaran penyelesaian laporan TA ini.
6. Para pembaca laporan ini saya ucapkan terima kasih atas perhatiannya.

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi masalah:	4
1.3 Batasan masalah:	4
1.4 Rumusan masalah	5
1.5 Tujuan penelitian	5
1.6 Manfaat:	5
1.7 Ruang Lingkup Perancangan	6
1.7.1 Output	6
1.7.2 Aspek Kajian	6
BAB II STUDI PUSTAKA	7
2.1 Landasan Teori	7
2.2 Tinjauan Satwa Endemik Indonesia	7
2.2.1 Satwa Endemik Indonesia	7
2.2.2 IUCN	8
2.3 Tinjauan dari Perkembangan Anak	10
2.4 Tinjauan tentang Media Pembelajaran	11
2.4.1 Media Pembelajaran	11
2.4.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	11
2.5 <i>Tabletop Game</i>	12
2.5.1 <i>Boardgame</i>	13
2.5.2 <i>Card Game</i>	13
2.6 Tinjauan Desain	14
2.6.1 Gaya Gambar	14
2.6.2 Layout	17
2.6.3 Karakter	18
2.6.4 Penggunaan Warna	19
2.6.5 Tipography	21
2.6.6 Packaging	25

2.7	Studi Eksisting	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		30
3.1	Metode Penelitian	31
3.1.1	Populasi	32
3.1.2	Sampel	32
3.2.	Metode Pengumpulan Data.....	33
3.2.1	Kuisisioner	33
3.2.2	Deep Interview	35
3.2.3	Observasi	36
3.3.	Analisa Data.....	36
3.3.1	Segmentasi target Audiens	36
3.3.2	Analisa Data Depth Interview.....	37
3.4.	Konsep Perancangan.....	39
BAB IV KONSEP DESAIN		41
4.1	Konsep Permainan	41
4.2	Konsep Komunikasi.....	42
4.3	Konsep Visual.....	42
4.3.1	Studi Visual Karakter	46
4.4	Kriteria Desain.....	49
4.4.1	Konten Boardgame.....	51
4.5	Aturan Permainan	49
4.6	Alternatif Desain.....	54
4.7	Distribusi dan Estimasi Produksi <i>Boardgame</i>	60
BAB V IMPLEMENTASI DESAIN.....		67
5.1	Final Desain	67
5.1.1	Desain Kemasan	67
5.1.2	Desain Kartu.....	68
5.1.3	Desain Kartu Elemen.....	69
5.1.4	Final Desain Board <i>Maps</i>	70
5.1.5	Desain Pion.....	71
5.1.5	Desain Kartu <i>Savior</i>	72
5.1.6	Ekspresi Karakter Hewan.....	72
5.1.7	Karakter <i>Savior</i>	74
5.1.8	Logo.....	74



5.1.9	Asset.....	75
5.2	Penjelasan Elemen Kartu.....	76
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....		81
6.1	Kesimpulan.....	81
6.2	Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....		xiii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data Analisis Mamalia Menurut IUCN	1
Gambar 1. 2 Grafik Tingkat Pengetahuan Anak Berdasarkan Habitatnya	2
Gambar 2. 1 Contoh Gaya Gambar Realis pada (a) rubah (b) kucing	15
Gambar 2. 3 Contoh Gaya Gambar Semi Realis pada (a) Hewan Kucing Anggora dan (b) Kucing Persia	15
Gambar 2. 5 Contoh Gaya Gambar Kartun pada Hewan Kucing	16
Gambar 2. 6 Contoh Gaya Gambar Super Deformed pada Manusia	16
Gambar 2. 7 Kombinasi Warna Playful	20
Gambar 2. 8 Kombinasi Warna Fresh	20
Gambar 2. 9 Kombinasi Warna Tropis	21
Gambar 2. 10 Font Times New Roman	22
Gambar 2. 11 Penggunaan <i>Serif Typeface</i> pada Kemasan	22
Gambar 2. 12 Font Arial	22
Gambar 2. 13 Penggunaan <i>San Serif Typeface</i> pada Kartu	23
Gambar 2. 14 Font Jokerman	23
Gambar 2. 15 Penggunaan <i>Display Typeface</i> pada <i>Boardgame</i> Komoditi	24
Gambar 2. 16 Font Vladimir Scripts	24
Gambar 2. 17 Penggunaan <i>Scripts Typeface</i> pada <i>Boardgame</i> Sweet Land	24
Gambar 2. 18 Contoh Pakaging dengan Material Kayu	25
Gambar 2. 19 Contoh Pakaging dengan Material Plastik Dan Paper	26
Gambar 2. 20 Studi Eksisting Berupa Buku yang Berjudul 4100 Fakta Paling Top Tentang Hewan	27
Gambar 2. 21 Studi Eksisting <i>Boardgame</i> Zoolorento	28
Gambar 2. 22 Studi Eksisting <i>Trading Card</i> Yu Gi Oh	28
Gambar 3. 1 Grafik Hasil Kuisisioner Uang Saku di Sekolah	33
Gambar 3. 2 Grafik Hasil Kuisisioner Aktivitas Pulang Sekolah	34
Gambar 3. 3 Grafik Hasil Kuisisioner Kurikulum Tentang Keanekaragaman Hewan	34
Gambar 3. 4 Grafik Hasil Kuisisioner Tingkat Pengetahuan Satwa Berdasarkan Habitatnya	35
Gambar 4. 1 Tema Visual (a) Hutan dan (b) Kebun binatang	43
Gambar 4. 2 Ekspresi Karakter Hewan	44
Gambar 4. 3 Pantone warna yang digunakan	45
Gambar 4. 4 Font Tipe Bubblebody	45
Gambar 4. 5 Font Tipe KG Corner of the Sky	46
Gambar 4. 6 Bentuk Dasar Desain untuk Mamalia	47
Gambar 4. 7 Bentuk Dasar Desain untuk	47
Gambar 4. 8 <i>studi visual karakter gajah</i>	48
Gambar 4. 9 <i>Studi visual karakter harimau</i>	48
Gambar 4. 10 <i>Studi visual karakter tapir</i>	48
Gambar 4. 11 Bagan Penjabaran Poin Efektif Dan Informatif	50
Gambar 4. 12 Bagan Penjabaran Poin Interaktif	50

Gambar 4. 13 Bagan Penjabaran Poin Interaktif	50
Gambar 4. 14 Bagan Penjabaran Poin Re-Playability	50
Gambar 4. 15 Alternatif Tokoh Karakter pada Pion	54
Gambar 4. 16 Desain Layout pada Kartu Hewan	55
Gambar 4. 17 Alternatif layout kartu elemen	56
Gambar 4. 18 Alternatif Layout Papan dengan Warna Senada	57
Gambar 4. 19 Alternatif Layout Papan dengan Warna yang Berbeda-Beda	57
Gambar 4. 20 Tokoh Karakter pada Pion Terpilih	58
Gambar 4. 21 Alternatif Layout Kartu <i>Animal Savior</i>	59
Gambar 4. 22 Alternatif Kemasan <i>Boardgame</i>	60
Gambar 5. 1 Final Desain kemasan <i>boardgame Animal Savior</i>	67
Gambar 5. 2 Final Desain kartu hewan pada <i>boardgame Animal Savior</i>	68
Gambar 5. 3 Final Desain pada Kartu Elemen	69
Gambar 5. 4 Final Desain pada Board Maps	70
Gambar 5. 5 Final Desain pada Kartu Savior	72
Gambar 5. 6 Ekspresi kesedihan pada karakter hewan yang terancam punah	73
Gambar 5. 7 Ekspresi kegembiraan pada karakter hewan yang terselamatkan	73
Gambar 5. 8 Karakter Savior masing-masing daerah di Indonesia	74
Gambar 5. 9 logo primer dan skunder <i>Animal Savior Boardgam</i>	74
Gambar 5. 10 asset dalam permainan <i>Animal Savior</i>	75
Gambar 5. 11 penjabaran informasi elemen kartu hewan	76
Gambar 5. 12 warna dan background mewakili pulau Indonesia	76
Gambar 5. 13 warna icon dan angka mewakili status konservasinya	77
Gambar 5. 14 warna <i>silhoutte</i> hewan menggambarkan populasi hewan	77
Gambar 5. 15 ilustrasi yang menggambarkan penyebab kepunahan	78
Gambar 5. 16 ilustrasi yang menggambarkan cara berkembang biak	78
Gambar 5. 17 ilustrasi yang menggambarkan habitat asal hewan	79
Gambar 5. 18 desain layout buku panduan	79



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel klasifikasi status konservasi menurut IUCN.....	8
Tabel 4. 1 Estimasi Produksi <i>Boardgame</i> Ekonomis.....	61
Tabel 4. 2 Estimasi Produksi <i>Boardgame</i> Eksklusif.....	63



DAFTAR LAMPIRAN

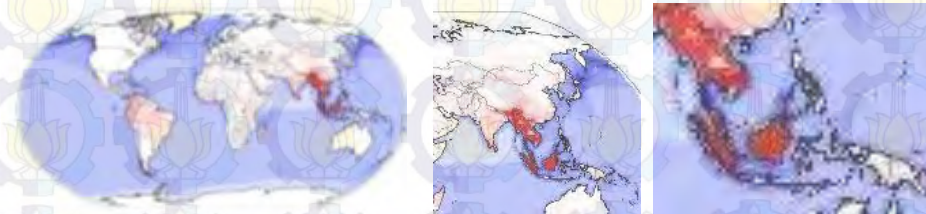
Lampiran 1 Hasil kuesioner.....	xxv
Lampiran 2 Hasil wawancara.....	xv
Lampiran 3 Post Test.....	xxii

BAB PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki kekayaan satwa tertinggi di dunia. Indonesia mempunyai keanekaragaman flora maupun fauna yang eksotik dan endemik. Diperkirakan sebanyak 300.000 jenis satwa liar atau sekitar 17% hewan di dunia terdapat di Indonesia¹. Satwa merupakan sebagian sumber daya alam yang tidak ternilai harganya, sehingga kelestariannya perlu dijaga agar tidak punah.

Meskipun kaya akan keanekaragaman satwa, Indonesia juga dikenal sebagai negara yang memiliki daftar panjang kepunahan satwanya. Saat ini jumlah jenis satwa liar Indonesia yang terancam punah menurut IUCN dengan kategori kritis (*critically endangered*) ada 69 spesies, kategori *endangered* 197 spesies dan kategori rentan (*vulnerable*) ada 539 spesies (IUCN, 2013). Satwa-satwa tersebut benar-benar akan punah dari alam jika tidak ada tindakan untuk menyelamatkannya. Padahal keberadaan satwa endemik sangat penting karena dapat menjaga keseimbangan ekosistem di daerah tersebut.



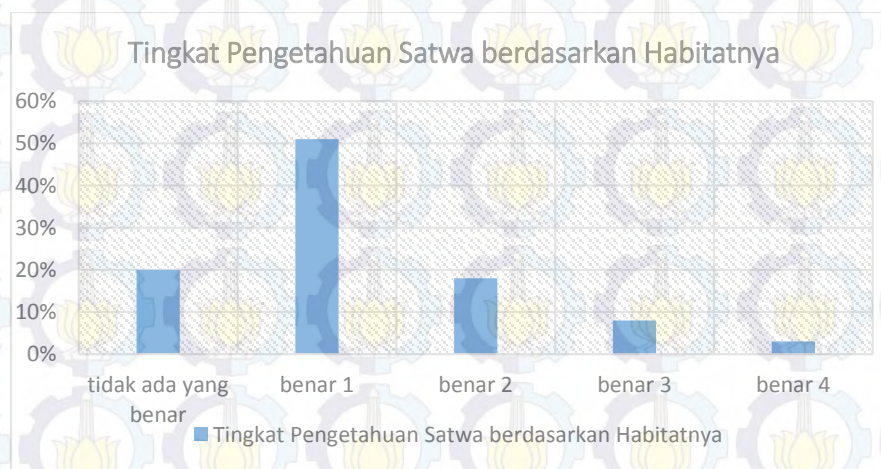
Gambar 1. 1 Data Analisis Mamalia Menurut IUCN

Sumber: <http://www.iucnRedlist.org/>

Berbagai upaya dilakukan untuk melindungi dan melestarikan satwa Indonesia. Mulai dari mengaktifkan perangkat hukum, membentuk

¹ Profauna.net. Fakta-satwa-liar-di-indonesia <http://www.profauna.net/id/fakta-satwa-liar-di-indonesia#.VEUXqfnkfBA>. Diakses pada 20 September 2014, jam 15:22

organisasi perlindungan satwa dan juga edukasi untuk anak usia dini terhadap satwa Indonesia. Namun, hasil riset menunjukkan sekitar 51% responden hanya benar satu nomor ketika ditanya tentang habitat asal satwa endemik Indonesia². Sehingga langkah awal untuk mencegah kepunahan keanekaragaman satwa endemik Indonesia adalah dengan memperkenalkan jenis-jenis satwa endemik Indonesia dan habitatnya pada anak usia dini.



Gambar 1. 2 Grafik Tingkat Pengetahuan Anak Berdasarkan Habitatnya

Sumber: Hasil Kuesioner Anak Usia 8-11 Tahun

Ada berbagai cara yang bisa digunakan untuk memperkenalkan satwa endemik Indonesia pada anak, yaitu dengan menggunakan berbagai media, seperti media cetak (buku, *children book*, ensiklopedi, artikel, jurnal, pamflet, dll), media *audiovisual* (siaran radio, animasi, video dokumenter), *multimedia* (website, aplikasi *mobile*), maupun media permainan (permainan papan/ *boardgame*, permainan papan/ *card game*).

Pengenalan terhadap satwa endemik Indonesia berdasarkan habitatnya sebaiknya dilakukan pada anak usia 8-11 tahun. Anak usia 8-11 tahun dimana anak berada dalam Periode Operasi Konkrit, telah mampu

² Dari hasil kuisoner kepada anak usia 8-11 tahun di Surabaya.

berpikir logis berdasarkan manipulasi fisik³. Pada usia 8-11 tahun merupakan tahap dimana kapasitas otak masih dapat menerima segala bentuk informasi. Mereka masih menghabiskan waktunya untuk bermain sehingga media yang paling efektif untuk menyampaikan suatu materi kepada anak adalah dengan cara belajar sambil bermain.

Media permainan dapat membuat anak senang dan nilai-nilai yang ingin disampaikan bisa dengan mudah tertanam dibenak mereka. Selain itu, mengingat minat baca masyarakat Indonesia yang tergolong rendah menurut catatan UNESCO pada tahun 2012 dimana hanya ada 1 orang yang memiliki minat baca di antara 1000 orang⁴. Maka dari itu, salah satu permainan yang dapat memenuhi kriteria diatas adalah *boardgame* atau permainan papan. *Boardgame* ini diharapkan dapat mempermudah anak mengenali apa saja satwa endemik Indonesia.

Riset yang dilakukan kepada anak-anak usia dini telah menyimpulkan bahwa perkembangan kognitif mereka lebih maju dibandingkan anak-anak yang tidak belajar sambil bermain. Penelitian menunjukkan bahwa bermain permainan papan dapat mempercepat pemahaman dalam pembelajaran dan pengembangan pada anak-anak. Selain itu, anak-anak dapat lebih mengingat terhadap konten yang diberikan.

Seusai dengan permasalahan di atas, diperlukan solusi yang tepat yaitu melalui perancangan permainan papan tentang pengenalan satwa endemik Indonesia berdasarkan habitatnya untuk anak usia sekolah dasar umur 8-11 tahun. Diharapkan perancangan ini mampu membantu menyelesaikan permasalahan yang ada.

³ Piaget, Jean. 1985, *The Equilibration Of Cognitive Structures: The Central Problem Of Intellectual Development*. Chicago: University of Chicago Press.

⁴ Hazliansyah, "Perpusnas: Minat Baca Masyarakat Indonesia Masih Rendah", 2013. <http://www.republika.co.id/berita/nasional/daerah/13/11/02/mvmvq4-perpusnas-minat-bacamasyarakat-indonesia-masih-rendah>

1.2 Identifikasi masalah:

Berdasarkan penjelasan di atas, ditemukan beberapa identifikasi masalah yang mendasari penulis untuk mengangkat judul ini sebagai riset desain, yaitu:

1. Hasil riset menunjukkan bahwa 51% responden hanya menjawab 1 pertanyaan dengan benar dari 4 pertanyaan. Sedangkan 20% responden menjawab salah semua dari 4 pertanyaan. Sehingga bisa disimpulkan pengetahuan anak tentang satwa endemik Indonesia dan habitatnya masih sangat minim.
2. Minat baca masyarakat Indonesia yang tergolong rendah menurut catatan UNESCO pada tahun 2012 dimana hanya ada 1 orang yang memiliki minat baca di antara 1000 orang.
3. Pada usia 8-11 tahun, anak masih menghabiskan waktunya dengan bermain sehingga dibutuhkan media pembelajaran berupa *boardgame* satwa endemik Indonesia berdasarkan habitatnya yang mudah dimainkan, *fun* dan mampu menjadi sarana pembelajaran yang menarik untuk anak.
4. Salah satu kegiatan PROFAUNA adalah belum mempunyai media pengenalan satwa endemik Indonesia berupa *boardgame* yang dapat menjadi media pembelajaran sekaligus hiburan bagi anak.

1.3 Batasan masalah:

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, maka diperlukan batasan yang akan dikerjakan yakni:

1. Perancangan ini membahas 25 jenis satwa endemik Indonesia dalam kategori kritis, terancam dan rentan yang dipilih berdasarkan pulau di Indonesia.
2. Konten edukasi yang diberikan adalah:
 - a. Pentingnya satwa endemik Indonesia
 - b. Pengenalan 25 satwa berdasarkan pulau Indonesia (Sumatra, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, Papua)

c. Jenis makanan satwa

d. Populasi

e. Cara berkembang biak

f. Faktor-faktor yang mengakibatkan kepunahan satwa

3. Perancangan ini membahas tentang *gameplay* dan desain visual pada *boardgame* yang dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang hewan endemik Indonesia.

4. Perancangan fokus pada desain ilustrasi satwa Indonesia yang terpilih.

5. Perancangan tidak mencakup studi proses, distribusi, material pembuatan *boardgame*.

1.4 Rumusan masalah

Bagaimana merancang *boardgame* edukasi yang *fun* tentang pengenalan satwa endemik Indonesia berdasarkan habitatnya untuk anak usia 8-11 tahun?

1.5 Tujuan penelitian

Mengenalkan serta mengedukasi anak tentang satwa endemik Indonesia yang terancam punah berdasarkan habitatnya.

1.6 Manfaat:

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah disebutkan di atas, adapula manfaat yang diperoleh setelahnya, yakni:

1. Membantu anak-anak belajar tentang satwa endemik Indonesia berdasarkan habitatnya.

2. Menjadi sarana bermain yang interaktif namun juga dapat mengedukasi pemainnya.

3. Meningkatkan sosialisasi pada anak-anak terhadap sesama dan lingkungan sekitar.

4. Membantu lembaga perlindungan satwa dalam kegiatan sosialisasi ke sekolah-sekolah, terutama dalam upaya pelestarian satwa liar.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, penelitian ini akan menciptakan media pembelajaran berupa *boardgame* dalam upaya mengedukasi tentang satwa endemik Indonesia dan habitatnya. Studi yang dilakukan meliputi:

1. Perwakilan berbagai macam-macam hewan endemik Indonesia yang terancam punah dalam kategori kritis, genting dan rentan menurut IUCN.
2. Anak usia 8-11 tahun adalah target audiens dalam perancangan ini yang merupakan sasaran riset dan sasaran pasar.
3. Sistem perancangan *boardgame* yang meliputi konten, ilustrasi dan layout disesuaikan dengan bahasan materi, tingkat kesulitan dan karakteristik target audiens.

1.7.1 Output

Media pembelajaran berupa *boardgame* tentang pengenalan satwa endemik Indonesia berdasarkan habitatnya.

1.7.2 Aspek Kajian

1. Studi visual
2. Studi *boardgame*
3. Studi komunikasi dan psikologi perkembangan anak
4. Studi konten tentang satwa endemik Indonesia dan habitatnya

BAB II STUDI PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Pada bab ini penulis akan mengemukakan landasan teori yang berhubungan dengan pokok permasalahan yang akan dibahas. Landasan teori ini akan dipergunakan sebagai bahan acuan dalam merancang media pembelajaran. Adapun dasar-dasar teori yang dikemukakan sebagai berikut.

2.2 Tinjauan Satwa Endemik Indonesia

2.2.1 Satwa Endemik Indonesia

Endemik berasal dari kata *endemos* dalam bahasa Yunani yang berarti tinggal di suatu tempat.⁷ Spesies endemik merupakan gejala alami sebuah biota untuk menjadi unik pada suatu wilayah geografi tertentu. Sebuah spesies bisa disebut endemik jika spesies tersebut merupakan spesies asli yang hanya bisa ditemukan di sebuah tempat tertentu dan tidak ditemukan di wilayah lain. Wilayah di sini dapat berupa pulau, negara, atau zona tertentu.

Diperkirakan sebanyak 300.000 jenis satwa liar atau sekitar 17% satwa di dunia terdapat di Indonesia, walaupun luas Indonesia hanya 1,3% dari luas daratan dunia. Indonesia nomor satu dalam hal kekayaan mamalia (515 jenis) dan menjadi habitat lebih dari 1539 jenis burung. Sebanyak 45% ikan di dunia, hidup di Indonesia. Indonesia juga menjadi habitat bagi satwa-satwa endemik atau satwa yang hanya ditemukan di Indonesia saja. Jumlah mamalia endemik Indonesia ada 259 jenis, kemudian burung 384 jenis dan ampibi 173 jenis (IUCN, 2013)⁵.

⁵ Profauna.net. Fakta-satwa-liar-di-indonesia <http://www.profauna.net/id/fakta-satwa-liar-di-indonesia#.VEUXqfnkfBA>. Diakses pada 20 September 2014, jam 15:22.

2.2.2 IUCN

International Union for the Conservation of Nature and Natural Resources atau biasa disingkat sebagai IUCN adalah sebuah organisasi internasional yang mengatur tentang berbagai topik yang membahas tentang konservasi atau perlindungan sumber daya alam dan hutan. IUCN secara rutin membuat kategori status konservasi yang disebut sebagai *IUCN Red List of Threatened Species (IUCN Red List)* yang merupakan daftar status kelangkaan untuk spesies yang terancam kepunahan. Kriteria yang dibuat untuk mengevaluasi kelangkaan spesies⁶.

Kriteria ini diperoleh berdasarkan observasi terhadap jumlah populasi, ukuran populasi, keturunan, penurunan jumlah, luas wilayah hunian dan aspek lainnya. Dari kriteria ini pun menghasilkan beberapa kategori yaitu:

Tabel 2. 1 Tabel klasifikasi status konservasi menurut IUCN

No.	Status Konservasi	Keterangan
1.	<i>Extinct</i> (EX;Punah)	Adalah status konservasi yang diberikan kepada spesies yang terbukti (tidak ada keraguan lagi) bahwa individu terakhir spesies tersebut sudah mati. Dalam IUCN <i>Redlist</i> tercatat 723 satwa dan 86 tumbuhan yang berstatus Punah.
.	<i>Extinct in the Wild</i> (EW; Punah Di Alam Liar);	Adalah status konservasi yang diberikan kepada spesies yang hanya diketahui berada di tempat penangkaran atau di luar habitat alami mereka. Dalam IUCN <i>Redlist</i> tercatat 38 satwa dan 28 tumbuhan yang berstatus

⁶ Satwa. Mengenal Istilah Kepunahan dan Status Konservasi IUCN – from satwa.net. <http://www.satwa.net/136/mengenal-istilah-kepunahan-dan-status-konservasi-iucn.html>. Diakses pada 15 November 2014, 17:39

No.	Status Konservasi	Keterangan
3.	<i>Critically Endangered</i> (CR; Kritis),	Adalah status konservasi yang diberikan kepada spesies yang menghadapi risiko kepunahan di waktu dekat. Dalam IUCN <i>Redlist</i> tercatat 1.742 satwa dan 1.577 tumbuhan yang berstatus Kritis.
4.	<i>Endangered</i> (EN; Genting atau Terancam),	adalah status konservasi yang diberikan kepada spesies yang sedang menghadapi risiko kepunahan di alam liar yang tinggi pada waktu yang akan datang. Dalam IUCN <i>Redlist</i> tercatat 2.573 satwa dan 2.316 tumbuhan yang berstatus Terancam.
5.	<i>Vulnerable</i> (VU; Rentan),	adalah status konservasi yang diberikan kepada spesies yang sedang menghadapi risiko kepunahan di alam liar pada waktu yang akan datang. Dalam IUCN <i>Redlist</i> tercatat 4.467 satwa dan 4.607 tumbuhan yang berstatus Rentan.
6.	<i>Near Threatened</i> (NT; Hampir Terancam),	adalah status konservasi yang diberikan kepada spesies yang mungkin berada dalam keadaan terancam atau mendekati terancam kepunahan, meski tidak masuk ke dalam status terancam. Dalam IUCN <i>Redlist</i> tercatat 2.574 satwa dan 1.076 tumbuhan yang berstatus Hampir Terancam
7.	<i>Least Concern</i> (LC; Berisiko Rendah),	adalah kategori IUCN yang diberikan untuk spesies yang telah dievaluasi namun tidak masuk ke dalam kategori manapun. Dalam IUCN <i>Redlist</i> tercatat 17.535 satwa dan 1.488 tumbuhan yang berstatus

No.	Status Konservasi	Keterangan
8.	<i>Data Deficient</i> (DD; Informasi Kurang),	Sebuah takson dinyatakan “informasi kurang” ketika informasi yang ada kurang memadai untuk membuat perkiraan akan risiko kepunahannya berdasarkan distribusi dan status populasi. Dalam IUCN <i>Redlist</i> tercatat 5.813 satwa dan 735 tumbuhan yang berstatus Informasi kurang.
9.	<i>Not Evaluated</i> (NE; Belum dievaluasi).	Sebuah takson dinyatakan “belum dievaluasi” ketika tidak dievaluasi untuk kriteria-kriteria di atas.

Sumber: Data IUCN

2.3 Tinjauan dari Perkembangan Anak

Menurut Piaget, proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangannya sesuai dengan umurnya. Pola dan tahap-tahap ini bersifat hirarkhis, artinya harus dilalui berdasarkan urutan tertentu dan seseorang tidak dapat belajar sesuatu yang berada di luar tahap kognitifnya. Piaget membagi tahap-tahap perkembangan kognitif ini menjadi empat⁷, yaitu:

1. Tahap sensorimotor (umur 0 - 2 tahun)
2. Tahap preoperasional (umur 2 - 7/8 tahun)
3. Tahap operasional konkret (umur 7 atau 8-11 atau 12 tahun)
4. Tahap operasional formal (umur 11/12-18 tahun)
5. Tahap operasional konkret (umur 7 atau 8 - 11 atau 12 tahun).

Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, dan ditandai adanya reversible dan kekekalan. Anak telah memiliki kecakapan berpikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret. *Operation*

⁷ DR. C. Asri Budiningsih, 2004. Belajar dan Pembelajaran. Penerbit Rinika Cipta, Yogyakarta. Hal. 38-39.

adalah suatu tipe tindakan untuk memanipulasi objek atau gambaran yang ada di dalam dirinya. Karenanya kegiatan ini memerlukan proses transformasi informasi ke dalam dirinya sehingga tindakannya lebih efektif.

2.4 Tinjauan tentang Media Pembelajaran

2.4.1 Media Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan

Terkait dengan pembelajaran, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Hal ini bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan. Heinich, Molenda, dan Russell (1993) mendefinisikan media sebagai alat saluran komunikasi. Istilah media itu sendiri berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).

2.4.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Terdapat 6 jenis dasar media pembelajaran menurut Hernich & Molenda (2005) yaitu:

1. Teks

Teks merupakan elemen dasar untuk menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.

2. Media audio

Media audio membantu menyampaikan informasi dengan lebih berkesan kerana membantu menciptakan daya tarik terhadap suatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, musik/ rekaman suara dan sebagainya.

3. Media visual

Media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar, foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster dan lain-lain.

4. Media proyeksi gerak

Media proyeksi gerak termasuk di dalam film gerak, program TV, video kaset (CD, DVD) dan lain-lain.

5. Benda tiruan/ miniatur

Seperti benda-benda tiga dimensi (3D) yang dapat disentuh/ diraba oleh anak. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik objek maupun situasi secara nyata.

6. Manusia

Termasuk di dalam guru, siswa, pakar, ahli di bidang, dan sebagainya.

2.5 *Tabletop Game*

Tabletop menurut kamus Oxford adalah “*The horizontal top part of a table*” atau bagian permukaan dari sebuah meja⁸. Jika ditambah “*Game*” yang secara universal diartikan sebagai permainan, maka *tabletop game* memiliki definisi permainan yang dimainkan diatas permukaan sebuah meja yang biasanya memiliki permukaan yang datar.

Tabletop game adalah istilah yang lebih umum untuk menyebut permainan yang masuk kedalam kategori *boardgame*, *boardgame*, pencil and paper game, miniature game, dice game dan role playing game, karena permainan-permainan tersebut lebih lazim dimainkan diatas meja.

⁸ <http://manikmaya.com/mat-goceng/apa-sih-tabletop-board-dan-card-game-itu>

2.5.1 *Boardgame*

Boardgame adalah bagian dari *tabletop game* yang didalamnya terdapat peraturan cara bermain yang dilengkapi dengan beberapa komponen seperti token, pion atau bidak yang dapat digerakkan diatas sebuah “papan” khusus. Contohnya seperti yang sudah umum diketahui, yaitu Catur, Monopoli atau Ular Tangga. Permainan didasarkan pada strategi murni, kesempatan, atau campuran dari keduanya dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai. Permainan *boardgame* atau yang disebut juga permainan papan sudah banyak dimainkan dalam kebudayaan dan peradaban sepanjang sejarah.

2.5.2 *Card Game*

Card game adalah sebutan untuk segala permainan yang menggunakan kartu sebagai peralatan utamanya dalam bermain. Banyak permainan yang tidak termasuk ke dalam genre *family card game* tradisional, karena telah dimodifikasi baik kartu dan *gameplay*-nya. Beberapa *card game* menggunakan papan untuk media permainannya, namun hanya sebatas sebagai petunjuk untuk bermain, penentuan skor atau penempatan kartu. Hal tersebut berbeda dengan *card game* yang walaupun sering menggunakan kartu dalam permainannya, namun di dalam *card game* papan memiliki peran yang menentukan seperti menentukan posisi pemain

Selain untuk *fungsi* hiburan, *card game* juga memiliki potensi untuk mengedukasi dan digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu *fungsi* motivasi, *fungsi* sosial, dan *fungsi* kinetik dan analisis. Melone (1981) mengidentifikasi tiga aspek di dalam *game* yang bisa memotivasi pemain, yaitu fantasi, tantangan dan rasa penasaran.

Berbagai perilaku sosial seringkali dipraktikkan atau dikembangkan oleh pemainnya. Di antara pemain akan terjalin negosiasi dan persuasi, perkumpulan dengan minat yang sama dan bersosialisasi secara kreatif. Sebagai contohnya, pemain yang lebih berpengalaman akan berbagai pengetahuan kepada pemain yang kurang berpengalaman. Ketika sedang

bermain *card game* seringkali pemain juga dihadapkan kepada situasi dimana ia harus bernegosiasi sehingga kemampuan ini akan membantu pemain ketika harus bernegosiasi di kehidupan nyata.

Kebanyakan *card game* juga menyertai kartunya dengan informasi berupa kata kunci dan simbol. Dari sudut pandang pembelajaran kata kunci dan simbol dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Pemain *card game* terutama *Collectible Card game* dapat menghafalkan banyak sekali kartu dengan karakteristik yang berbeda-beda, kapan kartu-kartu itu harus digunakan dan dalam situasi seperti apa. Dengan membuat motivasi serupa untuk siswa dapat membuat mereka mempelajari konsep spesifik seperti kimia atau biologi. dan kartu hanya sebagai opsi bantuan.

2.6 Tinjauan Desain

2.6.1 Gaya Gambar

Gaya gambar yang digunakan dalam media visual sangat beragam dan biasanya menyesuaikan dengan target audiensnya. Pemilihan gaya gambar yang sesuai dengan karakteristik pembacanya akan memudahkan penyampaian pesan dalam mengkomunikasikan jalan ceritanya. Berikut beberapa gaya gambar yang pada umumnya digunakan media visual:

1. *Realisme*

Merupakan gaya gambar yang mengutamakan kesesuaian objek

dengan keadaan aslinya. Gaya gambar realis harus memperhatikan proporsional dan kemiripan suatu objek yang digambar.



(a)



(b)

Gambar 2. 1 Contoh Gaya Gambar Realis pada (a) rubah (b) kucing

Sumber: <http://pinterest.com>

2. *Semirealisme*

Gambar semirealis adalah penyederhanaan dari gambar realis, di mana detail-detail gambar sedikit mengalami penyederhanaan bentuk. Merupakan gabungan antara gambar realis dan kartun, dimana obyek yang digambar masih proporsional dengan bentuk aslinya.



(a)



(b)

Gambar 2. 2 Contoh Gaya Gambar Semi Realis pada (a) Hewan Kucing Anggora dan (b) Kucing Persia

Sumber: <http://pinterest.com>

3. Kartun

Merupakan sebuah gaya gambar yang bersifat simbolik terhadap suatu keadaan dengan kadar kelucuan yang direncanakan untuk membuat orang tersenyum atau tertawa. Gaya gambarnya sederhana dengan penyederhanaan proporsi badan maupun warna yang flat.



Gambar 2. 3 Contoh Gaya Gambar Kartun pada Hewan Kucing

Sumber: <http://pinterest.com>

4. *Super Deformed*

Super Deformed Character adalah gaya karikatur Jepang yang penggambarannya memakai ukuran kepala yang berlebihan, lebih besar dari ukuran normal, bahkan lebih besar daripada tubuhnya. Kepala karakter *super deformed* biasanya di mana saja antara sepertiga (1: 3 rasio) dan satu setengah (1: 2 rasio) ketinggian karakter.



Gambar 2. 4 Contoh Gaya Gambar Super Deformed pada Manusia

Sumber: <http://pinterest.com>

2.6.2 Layout

Seperti *fungsi* dari *layout* pada umumnya yang ditemukan pada media lain, *layout* di dalam *boardgame* juga berperan di dalam menentukan kenyamanan secara estetika dalam bermain. *Layout* yang terstruktur dengan baik dan cenderung tidak memusingkan akan lebih disenangi pemain daripada *layout* yang terlalu kompleks dan eksperimental. Berikut ini merupakan beberapa teori *layout* yang bisa diaplikasikan ke dalam *boardgame*⁹:

1. Menggunakan kata dengan efektif dan efisien, maksudnya adalah menggunakan kata yang tidak bertele-tele dan tepat terhadap konten yang akan disampaikan kartu dengan sedikit kata akan lebih mudah dimengerti, idealnya sekitar 2 sampai 3 baris. Teks yang lebih dari 3 baris akan membingungkan pemain dalam memahami instruksi.
2. Menggunakan simbol atau ikon untuk mengatakan hal yang diulang-ulang. Beberapa instruksi di dalam *boardgame* biasanya mengulang beberapa frase untuk menjelaskan instruksi, untuk mempersingkat instruksi yang sama dapat digunakan simbol sebagai penyingkat kata.
3. Menggunakan gaya tipografi yang sesuai dengan target audiensnya yaitu, anak-anak. Usahakan untuk tidak menggunakan ukuran font yang terlalu kecil. 10-12 pt untuk *body text*, dan ukuran *heading* 1.5 kali lebih besar dari *body text*. Gunakan *font* yang memiliki keterbacaan yang baik dan hindari *font* yang terlalu dekoratif.
4. Menggunakan background yang sesuai dengan konten dan tema yang diangkat di *boardgame*. Sesuaikan *background* dengan ilustrasi yang digunakan, hindari menyamaratakan *background* karena terkadang akan mengurangi keterbacaan. Alternatif lain untuk meningkatkan keterbacaan *body text* adalah dengan memberikan *drop shadow* atau *outline* sesuai dengan kebutuhan dan warna latar belakang, sehingga *body text* memiliki *backgroundnya* sendiri

⁹ Daniel Solis, "Graphic Design and Typography Tips for Your *Boardgame*", 2011.
<http://danielsolisblog.blogspot.com/2011/11/5-graphic-design-and-typography-tips.html>

5. Menggunakan ilustrasi yang sesuai dengan tema dan usia target audiens. Kesesuaian ilustrasi dengan teks sangat mempengaruhi kenyamanan dalam bermain. Dengan menggunakan ilustrasi yang tepat, pesan akan tersampaikan dengan efektif.

2.6.3 Karakter

Dalam mendesain sebuah karakter yang baik diperlukan lebih dari sekedar menggambar figur. Menurut kutipan Chuck Jones, karakter sama seperti manusia, lebih dari sekedar rupa fisik dan suaranya, karakter meliputi bagaimana mereka bertingkah laku, berdasarkan kepribadian, pemikiran, asal muasal, serta pengalaman. Hal inilah yang membuat sebuah karakter menjadi unik dan menarik. Selain itu, adapula aspek-aspek yang harus diperhatikan untuk mendesain sebuah karakter yakni, ciri khas dan ekspresi.

1. Ciri Khas

Ciri khas adalah tanda khusus yang membedakan sesuatu dari yang lain. Ciri khas karakter yang beragam membantu pemain untuk membedakan dari karakter satu dengan karakter lainnya. Ciri khas dapat dibedakan dari bentuk tubuh, warna kulit, pakaian, rambut, hidung, mulut, telinga dan bentuk wajah.

2. Ekspresi

Ekspresi adalah bentuk kompulsif dari komunikasi rupa yang sering digunakan makhluk hidup termasuk manusia. Ekspresi biasa nampak dari raut wajah dari karakter itu sendiri. Beberapa jenis ekspresi mewakili emosi dasar manusia seperti, marah, takut, senang, sedih, terkejut dan jijik. Ketika menggunakan ekspresi sebagai media penceritaan dalam *boardgame*, diperlukan pertimbangan bagaimana ekspresi tersebut terbaca dalam konteksnya. Pilihan ekspresi yang tepat mampu membantu pemilihan momen yang tepat untuk mewakili satu panel. Inti dari mempelajari ekspresi adalah membuat karakter terlihat lebih hidup.

2.6.4 Penggunaan Warna

Warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain. Warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Warna memiliki peranan penting dalam mempertegas dan memperkuat kesan dari sebuah desain¹⁰. Warna digunakan dalam simbol-simbol grafis untuk mempertegas maksud dari simbol tersebut.

Aspek warna merupakan aspek bagaimana warna tersebut bermakna dalam benak seseorang dan dapat membangkitkan emosinya. Sebuah warna bisa dimaknai yang lain oleh orang yang berbeda. Warna dimaknai oleh individu sebagai pembawa berbagai variasi pesan¹¹. Berikut adalah makna warna-warna secara umum, yang sering digunakan dalam media visual untuk anak-anak. Warna yang dipilih adalah warna yang sering dijumpai anak-anak di lingkungan sekitarnya, yang bersifat membangkitkan semangat, cerah, dan menarik perhatian anak-anak¹².

1. Warna Playful

¹⁰ Kusmiati, Artini, dkk. *Unsur Warna Dalam Perancangan Desain*. 1997. FSRD Universitas Trisakti. hal. 29.

¹¹ <http://www.ahliidesain.com/teori-warna.html>

¹² <http://www.creativecolorschemes.com/resources/free-color-schemes/green-tone-color-scheme.shtml>

Kombinasi warna yang mencitrakan keceriaan biasanya didominasi dengan warna-warna terang dan cerah, seperti kuning, merah, dan hijau.

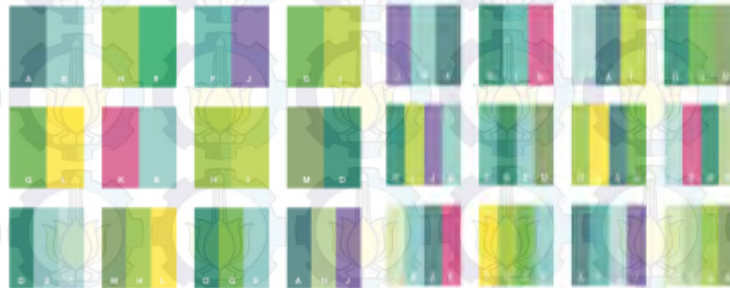


Gambar 2. 5 Kombinasi Warna Playful

Sumber: <http://www.creativecolorchemes.com>

2. Warna Fresh

Kombinasi warna yang mencitrakan kesegaran yang biasanya menggunakan warna-warna dari alam yaitu, hijau, biru dan kuning.



Gambar 2. 6 Kombinasi Warna Fresh

Sumber: <http://www.creativecolorchemes.com>

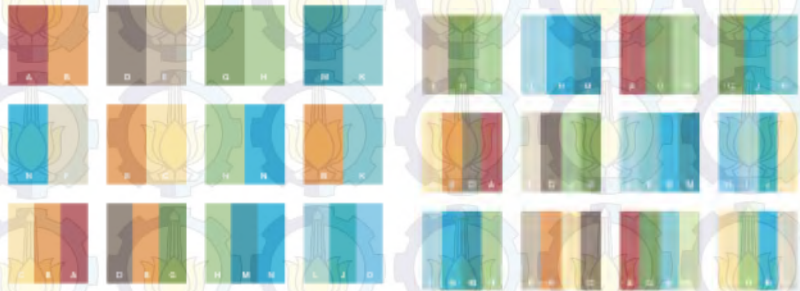
3. Warna Powerful

Kombinasi warna yang mencitrakan semangat dan gairah yang membara.

Biasanya diasosiasikan dengan warna merah yang berarti kuat, tegas, dan berani.

4. Warna Tropical

Merupakan warna tropis. Biasanya memasukkan elemen warna *turquoise*. Biru-kehijauan adalah warna turquoise ditambahkan dengan warna putih yang bermakna warna terhangat dari kelompok warna cool colors.



Gambar 2. 7 Kombinasi Warna Tropis

Sumber: <http://www.creativecolorschemes.com>

2.6.5 *Typography*

Tipografi adalah disiplin ilmu yang mempelajari karakter, *fungsi* dan pemakaian huruf dalam sebuah desain. Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan bagian visual yang pokok. Tipografi berkaitan dengan kualitas huruf dalam *fungsinya* (legibility), kenyamanan keterbacaan sebuah tulisan dalam media baca (readability), kejelasan dalam memilih jenis huruf (clarity), dan kemampuan huruf untuk terlihat jika dikomposisikan dengan ruang, elemen, serta unsur visual lain (visibility). Secara umum, ada lima kategori typeface, yaitu sebagai berikut:

1. *Serif Typeface*

Serif Typeface merupakan tipe huruf dengan kait. Biasanya dipilih karena keterbacannya yang jelas sebagai *headline*, seperti judul pada kemasan Gutbusters pada berikut ini:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ,./:;!@#\$%&()_+
 1234567890

Gambar 2. 8 Font Times New Roman

Berikut merupakan contoh *typography* tipe *Serif Typeface* pada kemasan Gutbusters.



Gambar 2. 9 Penggunaan *Serif Typeface* pada Kemasan

Sumber: <http://behance.net>

2. *San Serif Typeface*

San Serif Typeface merupakan tipe huruf tanpa kait. Sama halnya dengan Serif, biasanya dipilih karena keterbacannya yang jelas sebagai *headline*.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ,./:;!@#\$%&()_+
 1234567890

Gambar 2. 10 Font Arial

Berikut merupakan contoh *typography* tipe *San Serif Typeface* pada *flashcard*.



Gambar 2. 11 Penggunaan *San Serif Typeface* pada Kartu

Sumber: <http://behance.net>

3. *Diskriptif Typeface*

Merupakan kreasi font yang telah dimodifikasi dan ditambahkan elemen pengikat yang sama. Contohnya adalah display typeface pada *boardgame* Komodoti.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 . / ! @ # \$ % & () _ +
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Gambar 2. 12 Font Jokerman

Berikut merupakan contoh *typography* tipe *Diskriptif Typeface* pada kemasan *Komoditi Boardgame*.



Gambar 2. 13 Penggunaan *Display Typeface* pada *Boardgame Komoditi*
Sumber: <http://segitiga.net>

4. *Scripts Typeface*

Merupakan kreasi font jenis huruf tulisan tangan, yang telah dimodifikasi dan ditambahkan elemen pengikat yang sama. Contohnya adalah *Scripts Typeface* pada *boardgame Sweet Land*



Gambar 2. 14 Font Vladimir Scripts

Berikut merupakan contoh *typography* tipe *Scripts Typeface* pada kemasan *Sweet Land Boardgame*.



Gambar 2. 15 Penggunaan *Scripts Typeface* pada *Boardgame Sweet Land*
Sumber: <http://segitiga.net>,

2.6.6 Packaging

Packaging atau kemasan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai pelindung, penahan, penyajian barang dan pengiriman suatu barang baik mentah maupun barang jadi. Kemasan juga mencerminkan identitas yang mengandung gambar atau grafik yang membedakannya dari produk lain. Desain kemasan yang baik harus memperhatikan komposisi layout kemasan, gambar penunjang, desain logo, tone warna, bodytext, spesifikasi produk, serta cara pemakaiannya.

Kemasan pada Gambar 2.18 merupakan kemasan yang menggunakan material kayu dan berbentuk seperti koper. Kelebihan dari kemasan ini adalah tahan lama, tidak mudah rusak, mudah dibawa karena seperti tas koper. Namun, kelemahan dari kemasan ini adalah bagi anak-anak kemasan ini cukup berat karena material yang digunakan kayu. Selain itu, biaya produksinya akan lebih mahal dari material kertas atau vinyl.



Gambar 2. 16 Contoh Pakaging dengan Material Kayu

Sumber: <http://behance.net>, diakses tanggal 8 Januari 2015

Sedangkan pada Gambar 2.19 kemasan yang digunakan lebih efisien karena tidak banyak ruang kosong karena semua ruang pada kemasan digunakan untuk kartu serta pionnya. Kemasan ini menggunakan material plastik dan *paper*.

Kelebihan kemasan ini adalah mudah dibawa bagi anak-anak karena masanya lebih ringan dibandingkan dengan material kayu. Selain efisien karena meminimalkan ruang kosong, secara produksi akan lebih murah.



Gambar 2. 17 Contoh Pakaging dengan Material Plastik Dan Paper

Sumber: <http://behance.net>,

2.7 Studi Eksisting

Dalam perancangan ini diperlukan beberapa studi eksisting yang membahas tentang konten hewan endemik Indonesia dan habitatnya berupa data primer dan skunder. Selain itu, studi eksisting *boardgame* sebagai kompetitor dan komparator juga sangat penting untuk perancangan *boardgame* ini.

1. 4100 Fakta Paling Top tentang Hewan

4100 Fakta Paling Top tentang Hewan adalah terbitan Trans Media Pustaka. Buku ini berisi tentang hewan-hewan yang ada di dunia, termasuk Indonesia. Buku ini membahas tentang fakta-fakta unik yang

dimiliki setiap hewan. Tentang reproduksinya, jenis makanannya, sifatnya maupun keunikan tingkah lakunya.



Gambar 2. 18 Studi Eksisting Berupa Buku yang Berjudul 4100 Fakta Paling Top Tentang Hewan
Sumber: <http://google.com>

2. Zoolorento

Zooloretto adalah *boardgame* tentang hewan, tepatnya adalah membangun sebuah kebun binatang. Pemain berperan sebagai pengusaha kebun binatang, yang berusaha seoptimal mungkin agar kebun binatangnya ramai dikunjungi dan paling lengkap binatangnya.

Memilih jenis binatang dan tenda makanan, menempatkan binatang pada kandang, serta menjual atau membeli binatang dan penambahan kandang-kandang yang penuh akan mendapatkan poin yang tinggi.

Masing-masing kandang memiliki kapasitas tertentu, apabila ada binatang yang tidak mendapatkan tempat atau kandang karena akan menyebabkan poin negatif. Mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya

yang dihitung berdasarkan jumlah binatang dan jumlah tenda makanan yang ada di kebun binatang.



Gambar 2. 19 Studi Eksisting *Boardgame Zooloreto*

Sumber: <http://google.com>

3. Yu-Gi-Oh!

Yu-Gi-Oh! adalah permainan kartu koleksi Jepang yang dibuat dan dipublikasikan oleh Konami. Hal ini didasarkan pada permainan fiksi, Duel Monsters yang dibuat oleh manga artist Kazuki Takahashi, yang merupakan perangkat plot utama selama mayoritas nya yang populer dalam seri manga, Yu-Gi-Oh!, dan berbagai anime adaptasi dan seri spin-off.



Gambar 2. 20 Studi Eksisting *Trading Card Yu Gi Oh*

Sumber: <http://google.com>

Tabel 2. 2 Analisa data eksisting

Eksisting	Penulis/ perancang	Studi Konten	Studi Visual	Relevansi pada perancang
4100 Fakta Paling Top tentang Hewan		<ul style="list-style-type: none"> • berisi tentang fakta-fakta unik seputar hewan yang ada di seluruh dunia • membahas tentang makanan dan reproduksi/ cara berkembang biak hewan 	menggunakan ilustrasi dengan gaya gambar semi-realis	konten tentang makanan dan cara berkembang biak dapat dimasukkan ke dalam informasi kartu
Zoolorento Boardgame		<ul style="list-style-type: none"> • <i>gameplay</i> berlomba memelihara binatang sebanyak-banyaknya di kebun binatang miliknya • adanya sistem poin dan reward 	<ul style="list-style-type: none"> • menggunakan ilustrasi dengan gaya gambar semi-realis • mengangkat tema kebun binatang 	sistem poin dan reward dapat menjadi acuan <i>gameplay</i> dalam merancang boardgame
Yu Gi Oh Trading Card	Konami	<ul style="list-style-type: none"> • <i>gameplay</i> berupa <i>trading card</i> yang mana pemain saling melawan dengan kartu yang mereka miliki • <i>balancing</i> dalam sistem permainan 	<ul style="list-style-type: none"> • menggunakan ilustrasi dengan gaya gambar manga • mengangkat tema fantasi dan monster 	balancing dalam sistem permainan dapat menjadi acuan dalam merancang boardgame

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Proses perancangan ini dilakukan dengan menggunakan beberapa metode penelitian, antara lain:

1. Tahap pengumpulan data:
 - a. Studi Lapangan: yaitu dengan melakukan survei lapangan langsung kepada target audiens yang dituju dengan melakukan kuisoner dan melakukan wawancara mendalam dengan pakar narasumber yang sesuai dengan perancangan.
 - b. Studi Komparatif: membandingkan semua konten dengan berbagai media eksisting lainnya.
 - c. Studi Literatur: mengumpulkan berbagai data dan informasi dari buku, jurnal, atau internet yang mengarah pada perancangan ini.

2. Tahap identifikasi permasalahan:

Identifikasi permasalahan pada perancangan ini muncul dari survei kuisoner yang ditujukan langsung pada target audiens dan wawancara mendalam kepada pakar narasumber yang terkait. Hasil kuisoner dan wawancara dianalisis lebih lanjut hingga akhirnya muncul beberapa identifikasi permasalahan yang akhirnya menguatkan alasan perlunya perancangan ini dilakukan.

3. Tahap analisis permasalahan:

Berbagai permasalahan yang timbul akan dianalisis lebih mendalam untuk dapat menentukan solusi mengenai media apa yang paling tepat dalam perancangan dan konten materi apa saja yang sesuai untuk disampaikan di dalam media yang terpilih.

4. Tahap pengambilan keputusan:

Pengambilan keputusan merupakan langkah penting yang akan menentukan perancangan ini akan berjalan seperti apa, hingga akhirnya

menentukan hasil akhir dari perancangan ini. Segala proses desain yang diambil untuk kepentingan perancangan akan diputuskan tahap ini.

3.1.1 Populasi

Berdasarkan jenis perancangan yang ada, maka segmen atau target audien yang tepat untuk output “Perancangan *Boardgame* Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pentingnya Satwa Endemik Indonesia Bagi Anak Usia 8-11 Tahun” ini adalah anak dengan range usia 8-11 tahun yang bertempat tinggal di Indonesia.

3.1.2 Sampel

A. Jumlah Sampel

Jumlah Responden: 100 orang

Jenis Kelamin: laki-laki dan perempuan

Usia: 8-11 tahun

Pendidikan: SD

B. Teknik Sampel

Sampel yang diambil merupakan target audien yang merupakan pasar dari *game* edukasi yang dirancang. Target segmen ini dipilih karena anak usia 8-11 tahun merupakan target audien primer dari *game* edukasi ini.

Sampel yang akan diambil ditujukan kepada anak usia 8-11 tahun, sehingga penyebaran kuisisioner dapat dilakukan di sekolah dasar-sekolah dasar di Surabaya, yaitu SD Kaliasin Surabaya dan SD Kedurus. Penyebaran kuisisioner bertujuan untuk dapat mengetahui demografis, psikografis, AIO dari target audien, serta genre *game* yang umum dimainkan, sehingga dapat mengetahui karakteristik dari target audien yang ingin dituju. Elemen-elemen yang diperoleh dapat diaplikasikan pada konsep desain sehingga memiliki pendekatan yang efektif

3.2. Metode Pengumpulan Data

3.2.1 Kuisisioner

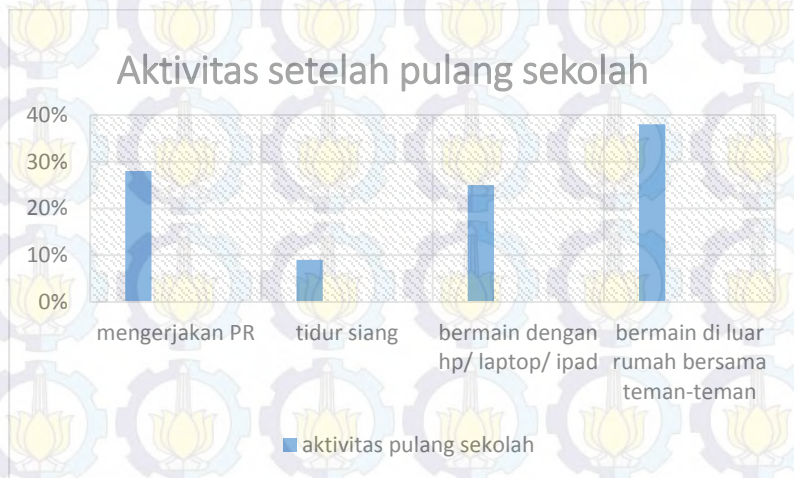
Kuisisioner disebarakan kepada total 100 responden yang mewakili segmentasi target untuk media pengenalan ragam profesi bagi anak-anak 8-11 tahun. Pertanyaan dalam kuisisioner meliputi pertanyaan demografis, psikografis dan pengetahuan target terhadap konten perancangan. Dari data yang terkumpul akan tampak identifikasi masalah serta karakteristik target audiens. Berikut ini data-data yang diperoleh dari hasil kuisisioner

Dengan hasil survey 51% uang saku anak sebesar Rp 5.000,00 – Rp 9.000,00 dan 37% anak memiliki uang saku Rp 10.000,00 – Rp 14.000,00 menandakan bahwa kondisi ekonomi mereka termasuk dalam kelas ekonomi menengah ke atas, hal ini menjadi patokan bahwa orangtua mereka sanggup membelikan mainan anak yang harga jualnya relatif tinggi.



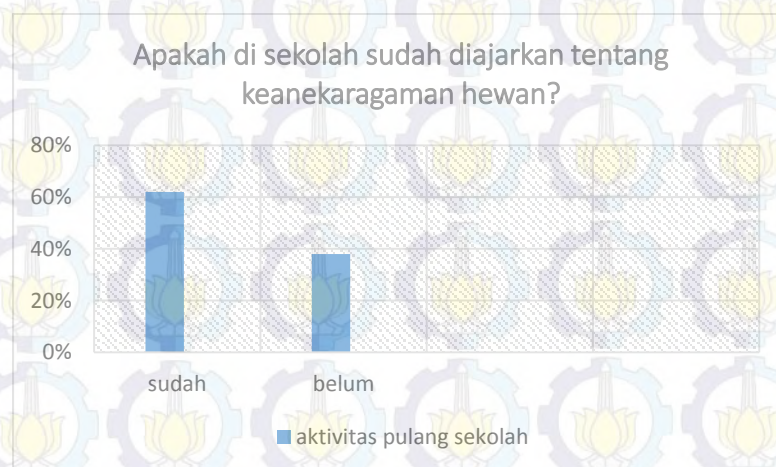
Gambar 3. 1 Grafik Hasil Kuisisioner Uang Saku di Sekolah

Aktivitas yang dilakukan responden sepulang sekolah adalah mengerjakan PR, tidur siang, bermain dengan gadget dan juga bermain diluar bersama teman. Sebanyak 38% responden memilih bermain di luar rumah bersama teman-teman. Hal ini bisa menjadi peluang, melihat antusias anak-anak yang lebih suka bermain bersama teman-temannya daripada bermain dengan gadgetnya.



Gambar 3. 2 Grafik Hasil Kuisisioner Aktivitas Pulang Sekolah

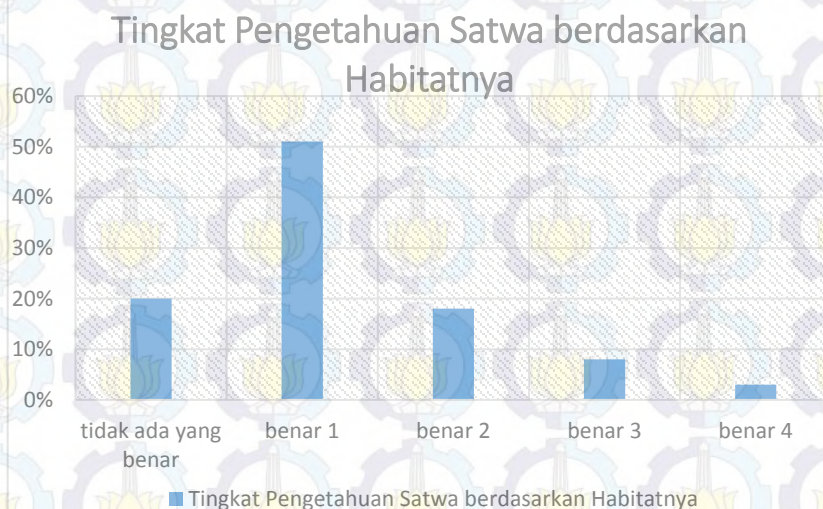
Di beberapa sekolah materi tentang keanekaragaman hewan sudah diajarkan untuk siswa. Sekitar 60% responden sudah mendapatkan materi tentang keanekaragaman hewan.



Gambar 3. 3 Grafik Hasil Kuisisioner Kurikulum Tentang Keanekaragaman Hewan

Namun, sekitar 20% responden menjawab salah semua dari 4 pertanyaan. Sedangkan, sebanyak 51% responden hanya dapat menjawab 1 yang benar dari 4 pertanyaan. Hal ini membuktikan bahwa pengetahuan

anak akan satwa dan habitatnya masih sangat minim. Dan materi yang diajarkan di sekolah belum sepenuhnya efektif untuk anak usia 8-11 tahun.



Gambar 3. 4 Grafik Hasil Kuisiner Tingkat Pengetahuan Satwa Berdasarkan Habitatnya

3.2.2 Deep Interview

Hasil *deep interview* pertama adalah kegiatan pembelajaran dan materi perlindungan satwa, didapat melalui wawancara dari pihak *stake holder* PROFAUNA.

Profil Responden:

1. Rosek Nursahid

Lulusan Sarjana Biologi Universitas Brawijaya Malang.

Sebagai pendiri Pro Satwa pada tahun 1994.

Sebagai pendiri Petungsewu Wildlife Education (PWEC) dan Wisata Petik Jeruk Selorejo.

2. Swasti Prawidya Mukti

Sebagai International Affairs & Campaign Officer PROFAUNA

3. Kinanty Kusmayanty

Kummara *Founder* dan juga sebagai salah satu kolektor *boardgame* di Indonesia.

4. Anak-anak usia 8-11 tahun

3.2.3 Observasi

Observasi yang dilakukan penulis adalah pengamatan bermain pada anak usia 8-11 tahun dengan media permainan yang sejenis dengan output pada perancangan ini. Pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara adaptasi dan pola pikir audiens ketika dihadapkan dengan permainan.

1. Buku 1001 Fakta Satwa
2. Buku pelajaran Biologi kelas 4, kelas 6 kurikulum KTSP
3. Internet, sebagai media dalam mencari referensi problematika, studi komparator, dan referensi yang terkait dengan penelitian.
4. Jurnal dan literatur, yang menjadi panduan dalam teori pendukung dalam penelitian ini.
5. Media eksisting, diperoleh dari berbagai institusi yang bergerak di bidang pelestarian lingkungan dan satwa.

3.3. Analisa Data

3.3.1 Segmentasi target Audiens

Berdasarkan hasil kuisisioner yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa segmentasi target pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Demografi
 - a. Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
 - b. Umur : 8-11 tahun
 - c. Uang saku : Rp 5.000 – Rp. 9.000/ hari
 - d. Pendidikan : siswa-siswi Sekolah Dasar, kelas 4-6
2. Geografis

Masyarakat umum, anak-anak yang bertempat tinggal di Indonesia, khususnya Surabaya.
3. Psikografis
 - a. Bermain berkelompok dengan teman sebayanya.

- b. Gemar bermain game untuk mengisi waktu luang
- c. Bergerak aktif
- d. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
- e. Menyukai hal-hal yang berbau kompetisi

3.3.2 Analisa Data Deepth Interview

A. PROFAUNA

Wawancara ini dilakukan pada tanggal 28 Oktober 2014 di Kantor PROFAUNA, Malang. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui tentang kegiatan PROFAUNA dan media pembelajaran yang digunakan PROFAUNA. Dari hasil wawancara terhadap *stakeholder*, PROFAUNA penulis menemukan:

- Sejauh ini, media yang digunakan PROFAUNA berupa buku cerita. Namun, PROFAUNA juga seringkali menyuguhkan materi dengan permainan sosial-drama dan cerita.
- Siswa SD merupakan subjek yang sangat penting untuk diberi edukasi ttg pelestarian hutan & satwa liar karena mereka masih relatif mudah menerima informasi baru.
 - Kepedulian terhadap alam harus ditanamkan sejak dini, supaya tertanam dengan baik dan perilakunya terbawa hingga dewasa.
 - Inti dari pembelajaran yang harus ditanamkan di benak mereka adalah “mengapa kita harus melestarikan lingkungan” serta dampak yang akan timbul.
 - Kemampuan bernalar siswa tingkat SD masih belum berkembang dengan maksimal, sehingga contoh manipulasi (visual) sangat penting untuk membantu mereka memahami penjelasan.
 - Permainan melibatkan aktivitas fisik, lagu, atau gambar akan lebih mudah menyerap materi yang ingin disampaikan.

B. Kummara Boardgame / Boardgame Publisher

Wawancara ini berlangsung via email, karena keterbatasan waktu antara penulis maupun pihak Kummara. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui *boardgame* yang menarik dan cocok dan menarik untuk anak usia 8-11 tahun. Dari hasil wawancara terhadap Kummara *Boardgame / Boardgame publisher*, penulis menemukan:

- *Boardgame / Boardgame* bukan hanya sebagai media bermain tapi juga sebagai media pembelajaran yang cukup efektif karena *Boardgame / Boardgame* memberikan nilai lebih yang tidak didapat dari media lainnya, seperti interaksi antar pemain, disiplin dan penggunaan strategi.
- Metode pembelajaran dengan media berupa *Boardgame / Boardgame* dapat efektif untuk anak 8-11 tahun jika didesain dengan baik, menarik dan tetap memiliki unsur *fun*.
- Nilai-nilai yang bisa di dapat dari bermain *Boardgame / Boardgame* begitu banyak, seperti: anak-anak dapat melatih disiplin menunggu giliran, berinteraksi sosial, mengambil keputusan, menerima kekalahan, ketangkasan/motorik, matematika dasar, memory dll.
- *Boardgame / Boardgame* yang cocok untuk anak-anak adalah yang tema dan visualnya dekat dengan anak-anak, *gameplay*/mekanik yang sederhana (1-2 mekanisme permainan) namun tidak membosankan. Anak-anak juga biasanya menyukai komponen yang 3D, tapi tidak menjadi keharusan.

C. Anak Usia 8-11 Tahun

Wawancara ini dilakukan selama 3 hari berturut-turut pada tanggal 11-13 November 2014. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui AIO target audiens. Dari hasil wawancara terhadap beberapa anak usia kelas 8-11 tahun kelas 4-6 SD di Surabaya, penulis menemukan:

- Anak usia 8-11 tahun belum banyak mengetahui satwa endemik Indonesia berdasarkan habitatnya. Namun, anak sudah mengetahui mengapa hewan-hewan itu langka.

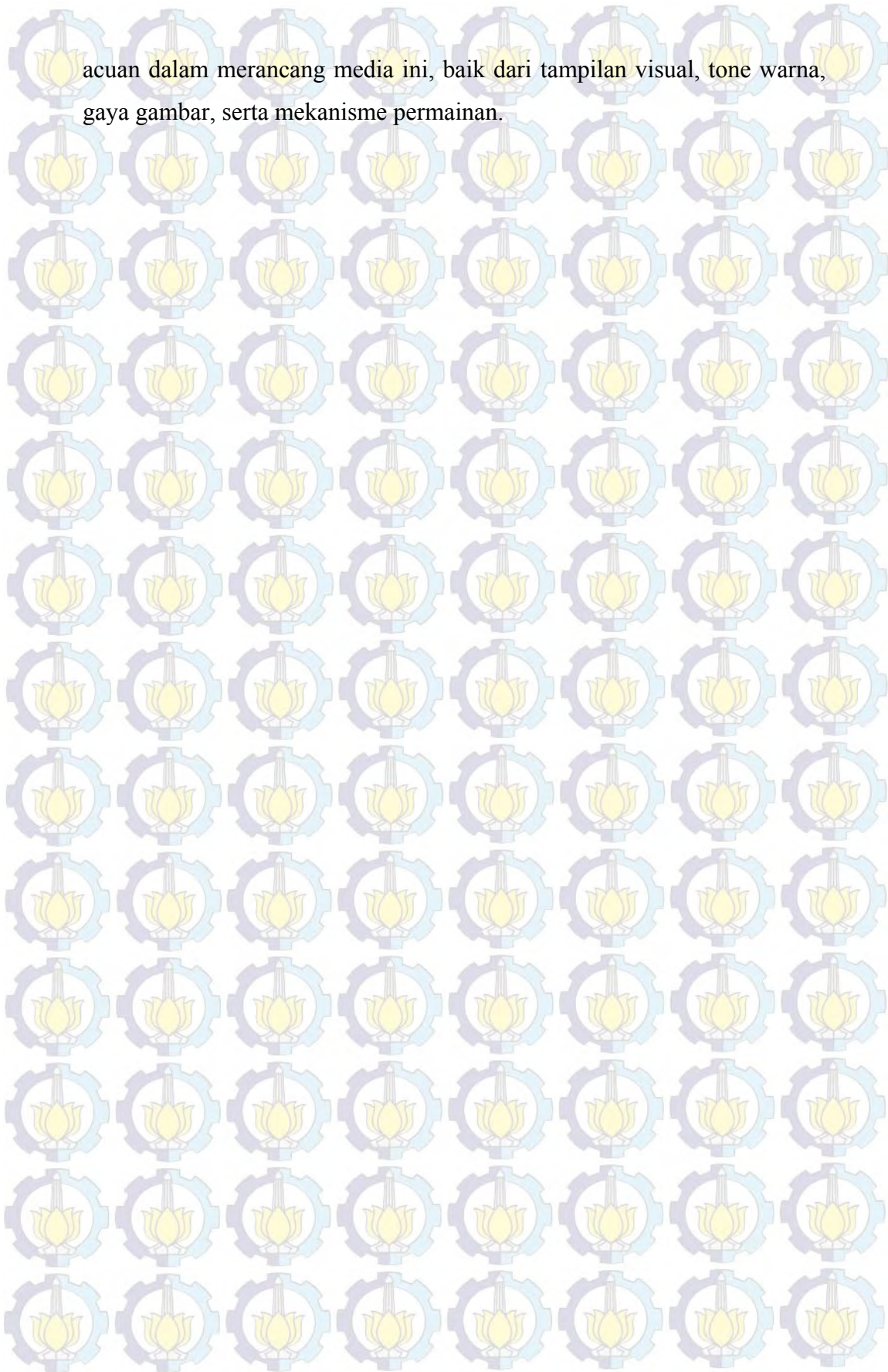
- Anak usia 8-11 tahun belum mengetahui pentingnya satwa endemik Indonesia.
- Mayoritas anak usia 8-11 tahun sudah mempunyai gadget, namun mereka lebih memilih bermain sama teman-temannya dibandingkan dengan bermain gadgetnya. Hal ini dikarenakan, main gadget hanya bisa dilakukan sendiri.
- Anak usia 8-11 tahun bergerak aktif dan cenderung bermain bersama kelompok teman sebanyanya. Anak perempuan lebih menyukai permainan petak umpet sedangkan anak laki-laki lebih menyukai bermain bola.
- Anak perempuan tidak begitu suka dengan sistem permainan perhitungan. Sedangkan anak laki-laki cenderung lebih menyukai sistem permainan logika dan perhitungan.
- Anak usia 8-11 tahun lebih menyukai permainan Monopoli karena adanya sistem jual beli, sehingga anak dituntut untuk saling berkompetisi dengan pemain lainnya.
- Anak perempuan menyukai gaya gambar kartun dengan warna-warna yang terang dan colorful. Sedangkan anak laki-laki lebih menyukai gaya gambar kartun yang simpel.

3.4. Konsep Perancangan

Dalam menentukan proses desain, terlebih dahulu akan ditentukan problematika desain yang diangkat, yaitu minimnya sarana edukasi tentang pelestarian satwa untuk anak-anak, rendahnya tingkat pendidikan pelestarian satwa, serta dibutuhkannya media pembelajaran berupa *boardgame* bagi anak usia 8-11 tahun. Setelah menentukan problematika desain, selanjutnya adalah mengidentifikasi karakteristik audiens agar konsep desain lebih tepat guna dan tepat sasaran. Karakteristik target audiens diperoleh dari penelitian, wawancara, dan observasi.

Proses perancangan ini berpedoman pada karya tulis ilmiah, dimana hasil penelitian yang diperoleh dari berbagai sumber data akan dijadikan

acuan dalam merancang media ini, baik dari tampilan visual, tone warna, gaya gambar, serta mekanisme permainan.



BAB IV KONSEP DESAIN

4.1 Konsep Permainan

Penentuan konsep permainan *boardgame* diperoleh dari beberapa analisa yang telah dilakukan seperti analisa karakter target konsumen melalui kuisoner, *depth interview* dan studi eksisting yang telah dilakukan melalui konten yang terkait. Dari analisa tersebut dapat ditarik *big idea* yang digunakan sebagai dasar utama dalam perancangan *boardgame* sesuai yang diinginkan.

Big Idea yang digunakan dalam perancangan *boardgame* ini adalah “*Animal Savior*” yang dapat diartikan penyelamat hewan. Dalam permainan ini pemain diibaratkan sebagai superhero delegasi dari setiap pulau Indonesia yang mempunyai misi menyelematkan hewan-hewan terancam punah di daerahnya. Caranya adalah dengan mengumpulkan elemen-elemen yang dibutuhkan hewan-hewan tersebut untuk tetap hidup yang kemudian diletakkan di habitat asalnya. *Keyword* dari konsep permainan ini adalah hewan endemik Indonesia, hewan yang terancam punah, habitat, *boardgame* dan anak-anak usia 8-11 tahun.

Animal Savior adalah konsep permainan yang mengajak pemain menjadi superhero yang bertugas menyelamatkan hewan sebanyak-banyaknya yang kemudian menempatkan hewan-hewan tersebut di habitat aslinya. Hal ini bertujuan agar anak-anak mulai peduli pentingnya keberadaan hewan endemik dan alam sekitar Indonesia.

Pemilihan karakter superhero sebagai penyelamat hewan bertujuan untuk membawa pemain berimajinasi sebagai pahlawan super. Pada usia dini imajinasi anak berkembang tanpa batas. Bermain sangat penting bagi perkembangan anak pada semua fase perkembangan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan imajinasi (bermain simbolis) dapat mengembangkan berbagai kemampuan, termasuk kreativitas,

perkembangan daya ingat, kerja sama, penerimaan kosa kata, persahabatan, dan pengendalian diri.

4.2 Konsep Komunikasi

Berdasarkan analisis dari sumber data primer dan sekunder yang telah dilakukan didapatkan konsep komunikasi perancangan subjek desain yaitu:

1. Efektif dan informatif, *boardgame* yang dirancang harus bersifat efektif dan informatif.
2. *Fun*, sebagai *fungsi* utama dalam sebuah permainan.
3. Interaktif, permainan ini mampu membuat pemain berinteraksi satu sama lain dan bermain dengan sportif.
4. Re-playability, mampu membuat sebuah permainan yang tidak cepat menimbulkan efek jenuh.

Konsep komunikasi perancangan subjek desain di atas bermaksud adalah konten edukasi yang disampaikan haruslah efektif secara pemilihan kata, bahasa dan juga dapat dipahami oleh anak usia 8-11 tahun. Sehingga konten yang disampaikan haruslah sederhana, informatif dan tidak terlalu kompleks. Sedangkan *fun* merupakan *fungsi* utama dalam sebuah permainan sehingga pemilihan bahasa dan konten juga harus sederhana dan mudah dimengerti oleh anak.

4.3 Konsep Visual

Setelah menemukan problematika, menganalisa, serta mengidentifikasi karakteristik target audiens diperoleh konsep visual dalam perancangan *boardgame* ini yakni edukatif dan *fun*. Edukatif disini berarti mengandung nilai-nilai yang akan disampaikan berdasarkan konten yang dibahas. Sedangkan yang dimaksud dengan *fun* adalah desain visual yang mengandung unsur-unsur menyenangkan. Sehingga terpilihlah gaya gambar kartun yang menggunakan

teknik vector, karakter desain yang humanoid dan penggunaan warna-warna yang *playful*.

A. Tema Visual

Tema visual yang diangkat adalah alam, *jungle* dan Indonesia. Biasanya menggunakan elemen semak, daun dan pohon. Dengan gaya gambar kartun dengan teknik vektor. Pemilihan tema berdasarkan pengetahuan yang ingin disampaikan dalam permainan yaitu tentang hutan dan hewan.



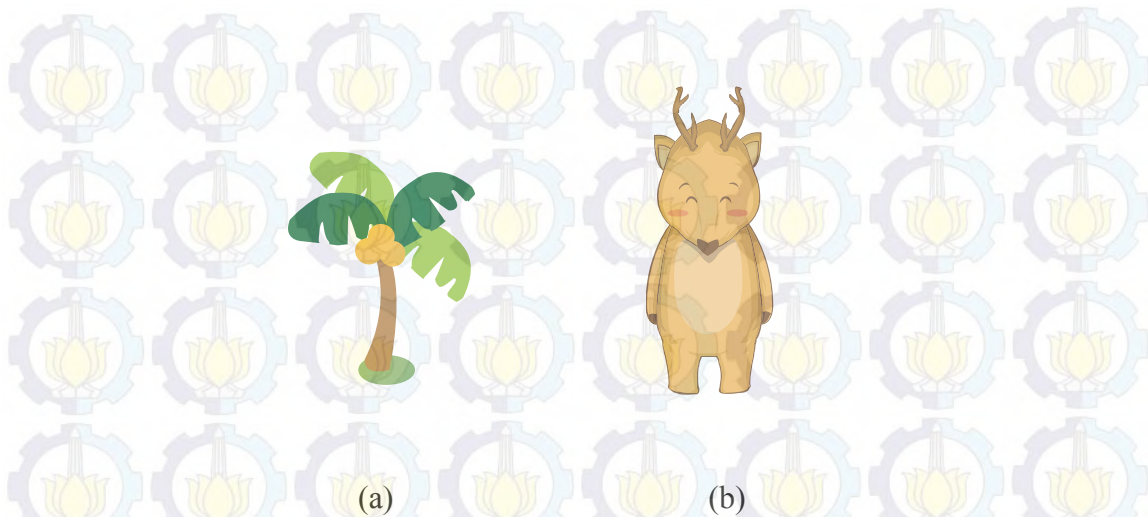
Gambar 4. 1 Tema Visual (a) Hutan dan (b) Kebun binatang

Sumber: //google.com//

B. Ilustrasi

Perancangan *boardgame* ini menggunakan gaya ilustrasi kartun. Ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi dengan teknik vektor. Bentuk yang digunakan merupakan bentukan sederhana yang di dapat dari bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran dan kotak serta tidak menggunakan sudut-susut yang tajam. Ilustrasi ini cenderung menggunakan bentukan sederhana namun tanpa mengurangi ciri khas satwa.

Konsep visual yang diangkat adalah *fun*. *Fun* di dalam konsep visual boardgame ini meliputi tema visual, ilustrasi, warna, karakter, dan typografi pada boardgame. Gaya ilustrasi *fun* yaitu dengan menggunakan teknik vektor dengan pendekatan gaya kartun. Warna yang digunakan adalah warna-warna *playful*. Selain itu, karakter dibuat dengan ekspresi gembira yang dapat mempengaruhi pemainnya ikut merasakan *fun*.



Gambar 4. 2 Contoh ilustrasi untuk (a) *environment* dan (b) karakter hewan

Sumber: Achnita 2015

C. Karakter

Karakter yang digunakan adalah karakter yang bergaya kartun dan humanoid. Gaya gambar kartun paling disukai oleh anak-anak dan terkesan lebih menyenangkan. Sedangkan humanoid dipilih karena kemiripan dari struktur badan dan ekspresi yang menyerupai manusia. Hal ini bertujuan agar anak merasa lebih mengimajinasikannya sebagai makhluk hidup seperti mereka, yang mempunyai 2 kaki, 2 tangan dan dapat berekspresi sedih maupun gembira seperti halnya manusia.

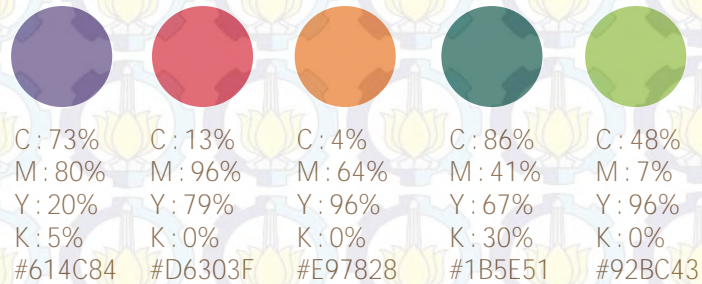


Gambar 4. 2 Ekspresi Karakter Hewan

Sumber: //google.com

D. Warna

Warna yang digunakan perpaduan antara warna yang cocok dengan pendekatan psikologis warna anak-anak dan susunan warna yang cenderung cerah dan menarik perhatian. Namun, warna yang berkesan alam menjadi dominasi warna pada ilustrasi dalam desain.



Gambar 4. 3 Pantone warna yang digunakan

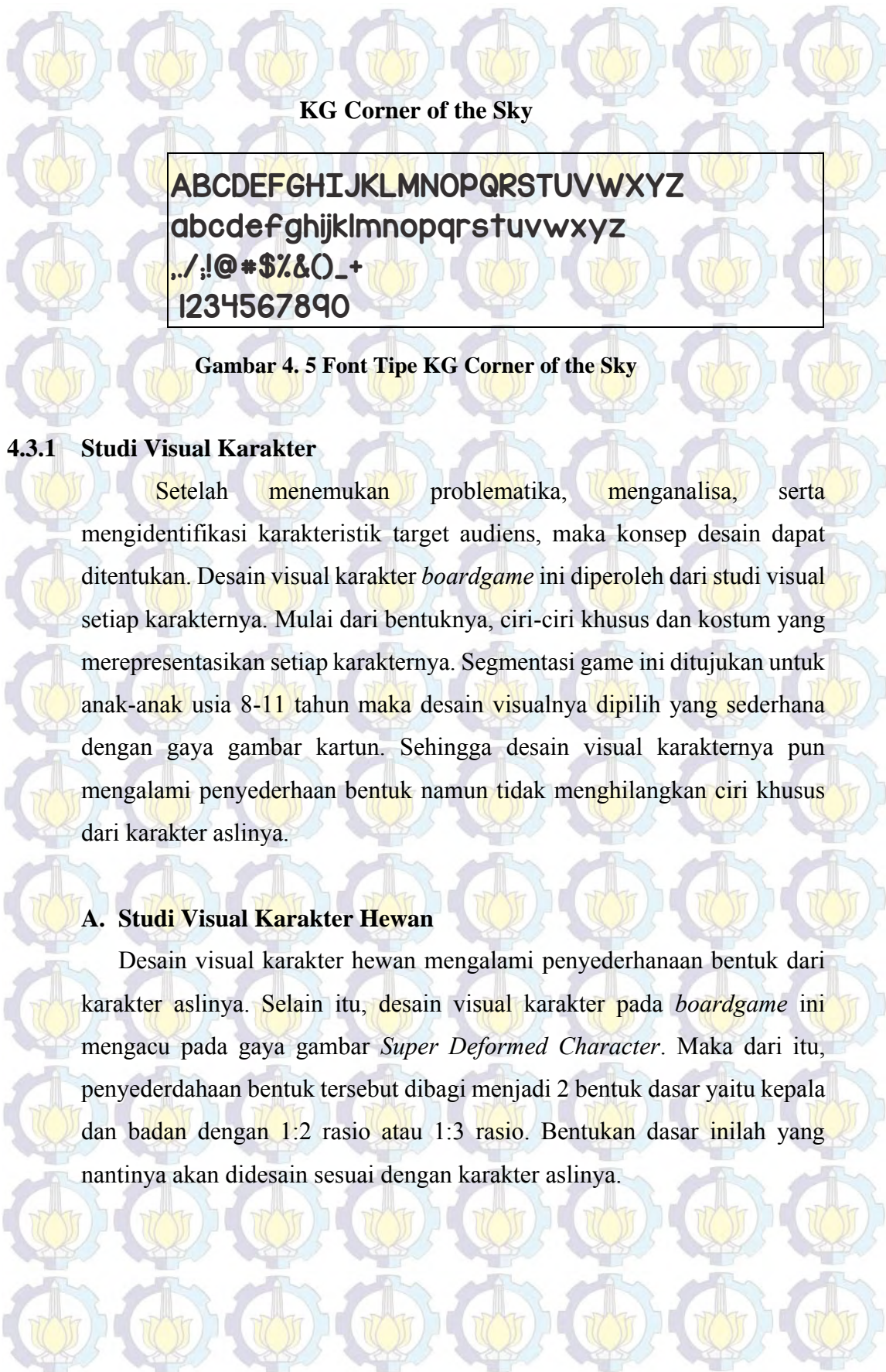
E. Typografi

Jenis font yang digunakan adalah jenis font yang bertipe sans serif dengan rounded shape, seperti font Bubbleboddy dan KG Corner. Font ini memiliki karakter anak-anak yang dinamis, aktif, ceria tanpa terlalu banyak unsur dekoratif pada huruf.

Bubbleboddy

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
./: !@#\$%&()_+*
1234567890

Gambar 4. 4 Font Tipe Bubbleboddy



Gambar 4. 5 Font Tipe KG Corner of the Sky

4.3.1 Studi Visual Karakter

Setelah menemukan problematika, menganalisa, serta mengidentifikasi karakteristik target audiens, maka konsep desain dapat ditentukan. Desain visual karakter *boardgame* ini diperoleh dari studi visual setiap karakternya. Mulai dari bentuknya, ciri-ciri khusus dan kostum yang merepresentasikan setiap karakternya. Segmentasi game ini ditujukan untuk anak-anak usia 8-11 tahun maka desain visualnya dipilih yang sederhana dengan gaya gambar kartun. Sehingga desain visual karakternya pun mengalami penyederhaan bentuk namun tidak menghilangkan ciri khusus dari karakter aslinya.

A. Studi Visual Karakter Hewan

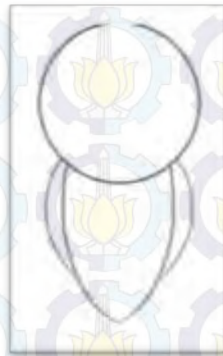
Desain visual karakter hewan mengalami penyederhanaan bentuk dari karakter aslinya. Selain itu, desain visual karakter pada *boardgame* ini mengacu pada gaya gambar *Super Deformed Character*. Maka dari itu, penyederhanaan bentuk tersebut dibagi menjadi 2 bentuk dasar yaitu kepala dan badan dengan 1:2 rasio atau 1:3 rasio. Bentuk dasar inilah yang nantinya akan didesain sesuai dengan karakter aslinya.



Gambar 4. 6 Bentuk Dasar Desain untuk Mamalia

Sumber: Achnita 2015

Bentukan dasar ini bertujuan untuk memudahkan menjaga konsistensi masing-masing desainnya. Berikut adalah bentuk dasar yaitu bentuk mamalia yang mempunyai sebagai berikut:



Gambar 4. 7 Bentuk Dasar Desain untuk

Sumber: Achnita 2015

B. Studi Visual Karakter Gajah

Berikut merupakan karakter gajah yang terpilih dan *step by step* dari proses sketsa sampai pewarnaannya.



Gambar 4. 8 studi visual karakter gajah

C. Studi Visual Karakter Harimau

Berikut merupakan karakter harimau yang terpilih dan *step by step* dari proses sketsa sampai pewarnaannya.



Gambar 4. 9 Studi visual karakter harimau

D. Studi Visual Karakter Tapir

Berikut merupakan karakter tapir yang terpilih dan *step by step* dari proses sketsa sampai pewarnaannya.



Gambar 4. 10 Studi visual karakter tapir

4.5 Skenario Permainan

Animal Savior adalah *boardgame* yang dirancang untuk mengenalkan hewan endemik Indonesia berdasarkan habitatnya serta status konservasi dari hewan-hewan tersebut. Media ini merupakan permainan edukasi yang

fun bagi anak usia 8-11 tahun. Dalam permainan ini materi yang disampaikan adalah mengenai hewan-hewan yang terancam punah, status konservasi, habitat hewan di Indonesia, penyebab kepunahan, jenis makanan dan cara berkembangbiaknya. Melalui permainan ini anak-anak diberikan ragam interaksi melalui media kartu, pion hewan dan board/ papan permainan.

Skenario permainan ini adalah pemain yang dikondisikan sebagai ranger dari Pulau Indonesia yaitu, Sumatra, Jawa, Kalimantan, Sulawesi dan Papua. Mereka mempunyai misi menyelamatkan hewan-hewan yang terancam punah dari daerah-daerah tertentu. Batara mempunyai misi menyelamatkan hewan yang ada di Sumatra. Seruni mempunyai misi menyelamatkan hewan yang ada di Jawa. Alang mempunyai misi menyelamatkan hewan yang ada di Kalimantan. Ugara mempunyai misi menyelamatkan hewan yang ada di Sulawesi. Sedangkan Boas mempunyai misi menyelamatkan hewan yang ada di Papua.

Cara menyelamatkan hewan-hewan tersebut dengan cara memenuhi elemen yang dibutuhkan oleh hewan-hewan tersebut seperti pohon, air dan sumber makanan yang dia butuhkan. Pemenangnya adalah yang dapat menyelamatkan 5 ekor hewan pada daerah tersebut dan pemenangnya akan mendapatkan *slayer* sebagai reward kemenangannya.

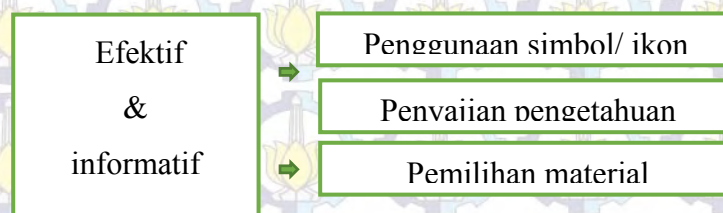
4.4 Kriteria Desain

Dari konsep (*how to say*) tersebut di atas diturunkan ke dalam kriteria desain, yaitu ketentuan-ketentuan dasar yang melandasi konsep desain, sehingga desain yang dihasilkan sesuai dengan konsep perancangan. Dimana hal itu berpengaruh terhadap berhasil tidaknya tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan. Konsep desain dalam perancangan ini adalah "*Animal Savior*" yaitu menunjukkan seorang penyelamat hewan yang mampu menyelamatkan hewan endemik Indonesia yang terancam punah.

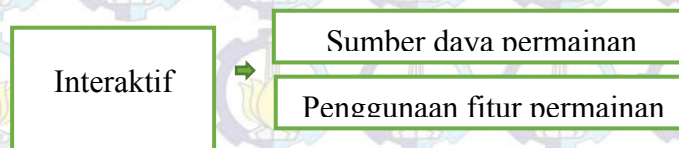
Berdasarkan studi analisa mengenai *boardgame* tentang satwa, maka di dapatkan kriteria desain seperti berikut:

1. Efektif dan informatif
2. *Fun*
3. Interaktif
4. *Re-playability*

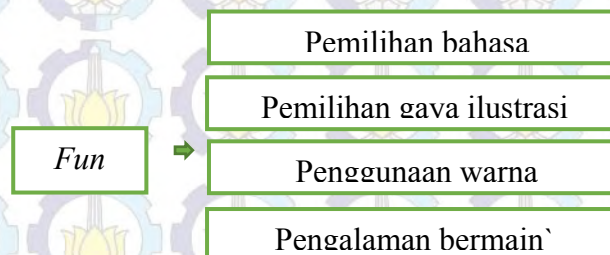
Untuk memenuhi kriteria tersebut, maka perlu diformulasikan poin-poin apa saja yang dapat mendukung spesifikasi dari kriteria tersebut secara mendetail. Berikut adalah penjabaran tiap poinnya:



Gambar 4. 11 Bagan Penjabaran Poin Efektif Dan Informatif



Gambar 4. 12 Bagan Penjabaran Poin Interaktif



Gambar 4. 13 Bagan Penjabaran Poin Interaktif



Gambar 4. 14 Bagan Penjabaran Poin Re-Playability

Penggunaan simbol dan ikon akan memudahkan anak mengerti suatu informasi dengan cepat. Selain itu, simbol dan ikon meminimalisir

keterbacaan melalui teks. Penyajian pengetahuannya dipilih yang sederhana agar mudah dimengerti oleh anak-anak. Pemilihan material pun dipilih yang aman bagi anak-anak. Selain itu, materialnya yang mudah dalam pembawannya. Adapun packaging mainan yang dipilih adalah yang mudah dalam penyimpanannya.

Untuk mencapai permainan yang interaktif dan *fun*, maka *gameplay* yang dipilih adalah *gameplay* yang sederhana, kompetitif namun dapat membangun interaksi antar pemainnya. Pemilihan bahasa pun dipilih yang paling sederhana agar anak dapat mengerti dengan baik. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah kartun dengan teknik *vector* yang mengalami penyederhaan bentuk dan warna.

Sedangkan untuk mencapai *re-playability* maka, mekanika permainan haruslah seru tanpa mengurangi edukasi yang ingin disampaikan. Serta membuat aturan permainan yang membuat anak-anak tidak cepat jenuh. Selain itu, *gameplay* bisa dimodifikasi menjadi 2 sampai 3 kali atauran atau goal permaianan. Adapun sistem *upgrade* yang membuat permainan ini *re-playability*. *Upgrade* dari segi hewan yang akan diselamatkan yang dikemas menjadi boardgame dengan berbagai edisi. Misalnya *Animal Savior Aquatic Edition* atau *Animal Savior Aves Edition*.

4.4.1 Konten *Boardgame*

Inti dari perancangan *boardgame* edukasi ini adalah pentingnya melestarikan satwa endemik Indonesia dan juga habitatnya. Selain itu, adapun konten yang akan diberikan pada *boardgame* ini adalah sebagai berikut:

1. Pentingnya satwa endemik Indonesia
2. Pengenalan 25 satwa berdasarkan pulau Indonesia.

<p>Sumatra</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gajah • Harimau • Siamang • Tapir • Kukang 	<p>Kalimantan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orang Utan • Kura-kura Duri • Bekantan • Leopard Cat • Beruang Madu 	<p>Papua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kanguru Pohon • Cendrawasih • Burung • Burung • Nuri Sayap Hitam
<p>Jawa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Badak • Rusa Bawean • Owa Jawa • Trenggiling • Cepeluk Jawa/Otus 	<p>Sulawesi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kukus Gebe • Anoa • Maleo • Sikatan Matinan • Babirusa 	

3. Jenis
4. makanan satwa
5. Populasi
6. Cara berkembang biak
7. Faktor-factoryang mengakibatkan kepunahan satwa

Selain itu, konten yang diangkat adalah edukasi tentang hewan per habitatnya. Habitat adalah daerah tempat tinggal makhluk hidup yang saling melakukan hubungan dengan lingkungan alamnya. Pada dasarnya, habitat dibedakan menjadi 2, yaitu daratan dan lautan. Sehingga konten informasi yang disampaikan terdiri dari informasi habitat secara umum dan informasi habitat secara khusus. Informasi secara umum adalah habitat berupa daratan dan informasi khususnya adalah habitatnya berupa Pulau-pulau di Indonesia.

4.6 Aturan Permainan

Perancangan *boardgame* ini bertujuan untuk mendukasi anak usia 8-11 tahun tentang satwa endemik indonesa dan habitatnya. Maka dari itu, edukasi yang diberikan haruslah lebih dominan, tapi tanpa mengurangi unsur *fun* dalam sebuah permainan. Berikut merupakan aturan permainannya:

A. Objektif

Setiap pemain berlomba menyelesaikan misi sebagai *Animal Savior* yaitu menyelamatkan hewan dan menempatkan sesuai habitat aslinya. Permainan berakhir ketika salah seorang *Animal Savior* dapat menyeleamatkan semua hewan yang ada di kartu misinya. Sedangkan untuk mode *Hectic*, para *Animal Savior* berlomba untuk menyelamatkan hewan sebanyak-banyaknya.

B. Komponen

Animal Savior terdiri dari kartu *Animal Savior*, kartu hewan, kartu elemen, papan permainan dan pion hewan.

C. Persiapan

1. Kocok sesuai jenisnya dan letakkan di area bermain secara tertutup.
2. Masing pemain mengambil 1 kartu *Animal Savior*.
3. Tentukan pemain urutan pertama secara acak. Pemain pertama mendapatkan prioritas pertama dalam urutan putaran memasak searah jarum jam.
4. Kamu siap untuk bermain!

D. Alur permainan

1. Pertama, buka 5 kartu hewan secara acak.
2. Bagikan kartu dari tumpukan kartu elemen sehingga masing-masing pemain mendapatkan kartu elemen sebanyak 6 kartu di tangan.

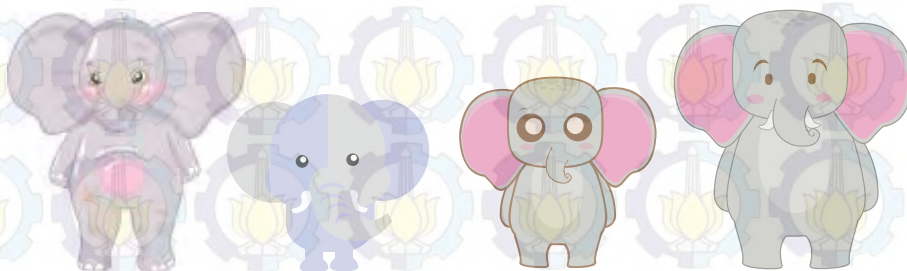
3. Pemain pertama bisa menyelamatkan hewan sesuai dengan elemen-elemen yang dibutuhkan.
4. Pemain yang berhasil menyelamatkan hewan sesuai dengan kartu elemen yang dibutuhkan maka berhak menyimpan kartu hewan dan mendapatkan pion yang kemudian diletakkan sesuai habitat asalnya.
5. Setiap kali kartu di tangan kurang dari 6 kartu maka pemain berhak mengambil kartu di tumpukan kartu elemen sampai berjumlah 6 kartu.
6. Setiap kali sebuah kartu hewan diambil pemain maka, buka kartu hewan baru dari tumpukan kartu hewan.

E. Akhir permainan

- Permainan berakhir jika salah satu *Animal Savior* dapat menyelesaikan misinya.
- Permainan berakhir jika semua kartu hewan sudah habis diselamatkan.

4.7 Alternatif Desain

Setelah melalui proses dan kriteria desain maka terciptalah beberapa alternatif desain dari masing-masing elemen permainan. Berikut adalah alternatif desain:



Gambar 4. 15 Alternatif Tokoh Karakter pada Pion

A. Tokoh Karakter Pion

Pembuatan karakter dalam permainan bertujuan agar memudahkan pemain mengenali bentuk-bentuk dan ciri khas dari hewan aslinya. Selain itu, pion karakter ini mampu menciptakan suasana permainan menjadi lebih

hidup dan membuat pemain merasa sedang melindungi hewan-hewan tersebut.

B. Layout Kartu Hewan

Desain layout pada kartu hewan merupakan kartu permainan sekaligus kartu edukasi yang berisi tentang hewan-hewan tersebut. Elemen-elemen desain seperti warna, icon, dan ilustrasi pada kartu disesuaikan dengan informasi yang akan disampaikan.



Gambar 4. 16 Desain Layout pada Kartu Hewan

C. Layout Kartu Elemen

Desain layout pada kartu elemen terdiri dari elemen-elemen permainan yang dibutuhkan hewan-hewan tersebut agar tetap hidup. Kartu elemen terdiri dari pohon, air, daging, buah dan rumput. Berikut alternatif layout kartu elemen.



Gambar 4.17 Alternatif layout kartu elemen

D. Papan Permainan

Papan permainan berupa peta Indonesia berfungsi untuk meletakkan hewan sesuai dengan habitat aslinya. Warna dari masing-masing pulau dan kartu hewan disamakan. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pemain

mengenalinya letak hewan dengan cepat. Selain itu, penerapan suasana ilustrasi pohon dan hutan membuat tema permainan menjadi lebih hidup.



Gambar 4. 18 Alternatif Layout Papan dengan Warna Senada



Gambar 4. 19 Alternatif Layout Papan dengan Warna yang Berbeda-Beda

E. Karakter *Animal Savior*

Desain karakter *Animal Savior* terdiri dari 5 jenis karakter yang mewakili masing-masing pulau di Indonesia. Berikut alternatif karakter *Animal Savior*.



Gambar 4. 20 Tokoh Karakter pada Pion Terpilih

F. Layout Desain Kartu *Animal Savior*

Desain layout pada kartu *Animal Savior* menggunakan warna yang berhubungan dengan perwakilan warna pada papan permainan dan juga kartu hewan.



Gambar 4. 21 Alternatif Layout Kartu *Animal Savior*

G. Desain *Packaging*

Desain kemasan pada *boardgame* terdiri 2 versi yaitu versi ekonomis dan versi eksklusif. Versi ekonomis diproduksi massal. Sedangkan versi eksklusif hanya diproduksi beberapa saja untuk kebutuhan lembaga.





Gambar 4. 22 Alternatif Kemasan *Boardgame*

4.8 Distribusi dan Estimasi Produksi *Boardgame*

Boardgame pengenalan hewan endemik Indonesia akan diproduksi melalui 2 metode penjualan yaitu, versi ekonomis dan eksklusif. Metode produksi yang pertama adalah penjualan dengan elemen-elemen standart dari *boardgame* yang nantinya akan dipasarkan di tengah masyarakat. Sedangkan yang kedua adalah produksi edisi eksklusif, yang hanya diproduksi sesuai pesanan dan didistribusi ke sekolah-sekolah atau lembaga perlindungan hewan sebagai media pembelajaran.

Adapun perbedaan fisik dari produk ekonomis dan eksklusif yaitu, produk ekonomis lebih murah biaya produksinya karena hanya menggunakan media artpaper dan pvc sedangkan produk eksklusif bersifat limited edition dan biaya produksinya relatif lebih mahal karena menggunakan media artpaper dan acrylic sebagai pionnya. Berikut estimasi anggaran biaya yang harus dikeluarkan dalam pemasarannya:

A. Spesifikasi *Boardgame* Ekonomis

Jenis permainan : *Fun*

Ukuran kemasan : 25 x 25 cm

Elemen permainan :

- Kartu Hewan
- Kartu Elemen
- Kartu Savior
- Papan Peta
- Pion Hewan

Tabel 4. 1 Estimasi Produksi *Boardgame* Ekonomis

Deskripsi	Jumlah	Harga Satuan	Total
Biaya Kemasan			
1. Artpaper 400gr (25 x 25cm) memuat 1 jaring-jaring	100 buah	Rp 2.500,-	Rp 250.000,-
2. Biaya Cetak			
-Harga plat	4	Rp 40.000,-	Rp 160.000,-
-Biaya cetak			Rp 45.000,-
Biaya Papan Utama			
1. Kertas Bantex 350gr (25x50 cm) memuat 1 papan	100 buah	Rp 4.000,-	Rp 400.000,-
2. Biaya Cetak			
-Harga plat	4	Rp 35.000,-	Rp 140.000,-
-Biaya cetak			Rp 45.000,-
Biaya Alas Papan Utama			
1. Kertas 1 karton 2mm memuat 1 papan	100 buah	Rp 4.000,-	Rp 400.000,-
2. Sticker DC-Fix 1 roll (15cm) memuat 4 papan	25	Rp 150.000,-	Rp 375.000,-
Biaya Kartu Hewan			
1. Art paper 260 gr 1 set 25 kartu hewan	34	Rp 1.500,-	Rp 51.000,-
2. Biaya Cetak			
-Harga plat	4	Rp 35.000,-	Rp 140.000,-
-Biaya cetak			Rp 30.000,-
Biaya Kartu Savior			
1. Art paper 260 gr 1 set 5 kartu savior	4	Rp 1.500,-	Rp 6.000,-
2. Biaya Cetak			
-Harga plat	4	Rp 35.000,-	Rp 140.000,-

Deskripsi	Jumlah	Harga Satuan	Total
-Biaya cetak			Rp 30.000,-
Biaya Kartu Elemen			
1. Art paper 260 gr 1 set 6 kartu savior	34	Rp 1.500,-	Rp 51.000,-
2. Biaya Cetak -Harga plat -Biaya cetak	4	Rp 35.000,-	Rp 140.000,- Rp 30.000,-
Biaya Pion			
1. Papercraft Per 1 set 25 buah	12	Rp 340.000,-	Rp 4.080.000,-
2. Biaya Cutting	100 potong	Rp 942,-	Rp 94.200,-
			Rp 6.607.200,-

Biaya Produksi (1 Set Permainan)

Biaya Kemasan : Rp 455.000,-

Biaya Papan Utama : Rp 585.000,-

Biaya Alas Papan Utama : Rp 775.000,-

Biaya Kartu Hewan : Rp 221.000,-

Biaya Kartu Savior : Rp 176.000,-

Biaya Kartu Elemen : Rp 221.000,-

Biaya Pion : Rp 4.174.200,- +

Rp 6.607.200,- : 100

= Rp 66.072,-

Jumlah Total Produksi

= Biaya operasional dan riset + biaya produksi elemen *boardgame* + biaya distribusi

= Rp 10.000.000,- + Rp 6.607.200,- + Rp 300.000,-

= Rp 17.907.200,-

Biaya 1 Set permainan = Rp 16.907.200,- : 100

= Rp 169.072,-

= Rp 170.000,-

B. Spesifikasi *Boardgame* Eksklusif

Jenis permainan : *Fun*

Ukuran kemasan : 50 x 50 cm

Elemen permainan :

- Kartu Hewan
- Kartu Elemen
- Kartu Savior
- Papan Peta
- Pion Hewan

Tabel 4. 2 Estimasi Produksi *Boardgame* Eksklusif

Deskripsi	Jumlah	Harga Satuan	Total
Biaya Kemasan			
1. Artpaper 400gr (25 x 50cm) memuat 1 jaring-jaring	100 buah	Rp 3.500,-	Rp 350.000,-
2. Biaya Cetak -Harga plat -Biaya cetak	4	Rp 40.000,-	Rp 160.000,- Rp 45.000,-
Biaya Papan Utama			
1. Kertas Bantex 350gr (25x50 cm) memuat 1 papan	100 buah	Rp 4.000,-	Rp 400.000,-
2. Biaya Cetak -Harga plat -Biaya cetak	4	Rp 35.000,-	Rp 140.000,- Rp 45.000,-
Biaya Alas Papan Utama			
1. Kertas 1 karton 2mm memuat 1 papan	100 buah	Rp 4.000,-	Rp 400.000,-
2. Sticker DC-Fix 1 roll (15cm) memuat 4 papan	25	Rp 150.000,-	Rp 375.000,-
Biaya Kartu Hewan			
1. Art paper 260 gr 2 set 25 kartu hewan	34	Rp 1.500,-	Rp 51.000,-
2. Biaya Cetak -Harga plat -Biaya cetak	4	Rp 35.000,-	Rp 140.000,- Rp 30.000,-

Deskripsi	Jumlah	Harga Satuan	Total
Biaya Kartu Savior			
1. Art paper 260 gr 2 set 5 kartu savior	4	Rp 1.500,-	Rp 6.000,-
2. Biaya Cetak -Harga plat -Biaya cetak	4	Rp 35.000,-	Rp 140.000,- Rp 30.000,-
Biaya Kartu Elemen			
1. Art paper 260 gr 2 set 6 kartu savior	34	Rp 1.500,-	Rp 51.000,-
2. Biaya Cetak -Harga plat -Biaya cetak	4	Rp 35.000,-	Rp 140.000,- Rp 30.000,-
Biaya Pion			
1. Paket Acrylic Warna susu 2mm (100 x 200cm) Per 1 set 25 buah	100	Rp 340.000,-	Rp 34.000.000,-
2. Biaya Cutting	100 potong	Rp 942,-	Rp 94.200,-
			Rp 36.627.200,-

Biaya Produksi (1 Set Permainan)

Biaya Kemasan : Rp 555.000,-

Biaya Papan Utama : Rp 585.000,-

Biaya Alas Papan Utama : Rp 775.000,-

Biaya Kartu Hewan : Rp 221.000,-

Biaya Kartu Savior : Rp 176.000,-

Biaya Kartu Elemen : Rp 221.000,-

Biaya Pion : Rp 34.094.200,- +

Rp 36.627.200,- : 100

=Rp 366.272,-

Jumlah total produksi

= Biaya Operasional dan riset + biaya produksi elemen *boardgame* + biaya pemasaran

= Rp 10.000.000,- + Rp 36.627.200,- + Rp 300.000,-

= Rp 47.927.200,-

Biaya 1 Set permainan = Rp 46.927.200,- : 100

= Rp 469.272,-

= Rp 470.000,-

BAB V IMPLEMENTASI DESAIN

5.1 Final Desain

Setelah melalui proses desain, dari beberapa alternatif desain terpilihah satu final desain yang akan diimplementasikan pada *boardgame Animal Savior* ini. Berikut merupakan final desain yang terpilih.

5.1.1 Desain Kemasan

Desain kemasan *boardgame Animal Savior* terdiri dari dua jenis kemasan, yaitu kemasan ekonomis dan kemasan edisi eksklusif. Adapun perbedaan dari segi materialnya, kemasan ekonomis menggunakan material PVC dan paper berukuran 32cm x 48cm. Sedangkan desain kemasan eksklusif menggunakan PVC dan paper berukuran 45cm x 48cm. Berikut adalah final desain kemasan *boardgame Animal Savior*.



Gambar 5. 1 Final Desain kemasan *boardgame Animal Savior*

5.1.2 Desain Kartu

Desain kartu hewan ini terdiri karakter hewan, kategori dari masing-masing hewan (kritis, genting, punah), elemen yang dibutuhkan hewan agar tetap hidup, habitat dari hewan tersebut, dan fakta unik dari masing-masing hewan. Ukuran kartu hewan adalah 10cm x 15m yang dicetak di kertas



Gambar 5. 2 Final Desain kartu hewan pada *boardgame Animal Savior*

5.1.3 Desain Kartu Elemen



Gambar 5. 3 Final Desain pada Kartu Elemen

Desain kartu elemen ini terdiri elemen-elemen yang dibutuhkan hewan-hewan tersebut yaitu, pohon, air, bonus dan sumber makanan: daging rumput buah. Ukuran kartu hewan adalah 6cm x 10cm yang dicetak di kertas Ivory. Pohon mewakili hutan atau tempat tinggal para satwa liar. Air mewakili kebutuhan utama para satwa sedangkan daging, buah dan daun mewakili kebutuhan pangan satwa.

5.1.4 Final Desain Board Maps

Desain board maps ini merupakan board yang digunakan untuk meletakkan pion-pion hewan berdasarkan habitat aslinya. Board maps ini berisi tentang pulau-pulau besar yang ada di Indonesia. Ukuran kartu hewan adalah 32cm x 48cm yang dicetak di kertas Ivory.



Gambar 5. 4 Final Desain pada Board Maps

5.1.5 Desain Pion

Desain pion hewan ini merupakan ilustrasi yang mengalami penyederhanaan bentuk dan warna. Ilustrasi ini menggunakan teknik vector. Karakter hewan dibuat menyerupai gestur manusia yang biasa menggunakan kedua kakinya untuk berdiri. Hal ini dibuat agar porsi pion ketika berada di board sama. Pion hewan menggunakan material acrylic dan dibuat bisa berdiri.



Gambar 5. Final Desain pada Pion

5.1.5 Desain Kartu *Savior*

Desain kartu *Savior* berjumlah 5 buah yang terdiri dari perwakilan pulau-pulau di Indonesia. Batara adalah perwakilan dari Pulau Sumatra. Borne adalah perwakilan dari Pulau Papua. Kalimantan. Ugara adalah perwakilan dari Pulau Sulawesi. Seruni adalah perwakilan dari Pulau Jawa. Warna yang digunakan berhubungan dengan warna dari masing-masing daerah.



Gambar 5. 5 Final Desain pada Kartu *Savior*

5.1.6 Ekspresi Karakter Hewan

Ekspresi karakter hewan pada *boardgame* ini menggambarkan 2 ekspresi yaitu, ekspresi kesedihan dan kegembiraan. Pada kartu hewan ekspresi karakter hewannya menggambarkan kesedihan dan kesakitan. Kesakitan diwakili oleh

plester, perban dan lebam pada wajah hewan. Hal ini mendeskripsikan hewan yang sekarat, teancam punah dan perlu pertolongan. Seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 5. 6 Ekspresi kesedihan pada karakter hewan yang terancam punah

Sedangkan ekspresi karakter hewan pada pion menggambarkan kegembiraan. Hal ini berhubungan dengan ekspresi pada kartu hewan tadi. Ekspresi karakter hewan gembira menggambarkan kebahagiaan karena telah terselamatkan oleh para *Animal Savior*. Berikut ekspresi hewan yang telah terselamatkan.



Gambar 5. 7 Ekspresi kegembiraan pada karakter hewan yang terselamatkan

5.1.7 Karakter Savior



Gambar 5. 8 Karakter Savior masing-masing daerah di Indonesia

Karakter Savior terdiri dari 5 tokoh delegasi dari pulau besar di Indonesia. Batara adalah Savior delegasi dari Pulau Sumatra, Seruni merupakan delegasi dari Pulau Jawa, Alang delegasi dari Pulau Kalimantan, Ugara delegasi dari Pulau Sulawesi dan Boas delegasi dari Pulau Papua. Kostum yang digunakan masing-masing tokoh pun diambil ciri khas kostum adat dari masing-masing daerah yang dapat mewakili tokoh karakter tersebut.

5.1.8 Logo

Logo pada *boardgame* ini terdiri dari 2 jenis yaitu logo primer dan logo skunder. Logo primer *Animal Savior* berupa logotype, sedangkan logo skunder berupa logotype dan logogram. Logo primer digunakan pada desain yang banyak menggunakan elemen grafis, sedangkan logo skunder digunakan pada layout yang tidak banyak menggunakan elemen grafis.



Gambar 5. 9 logo primer dan skunder *Animal Savior Boardgam*

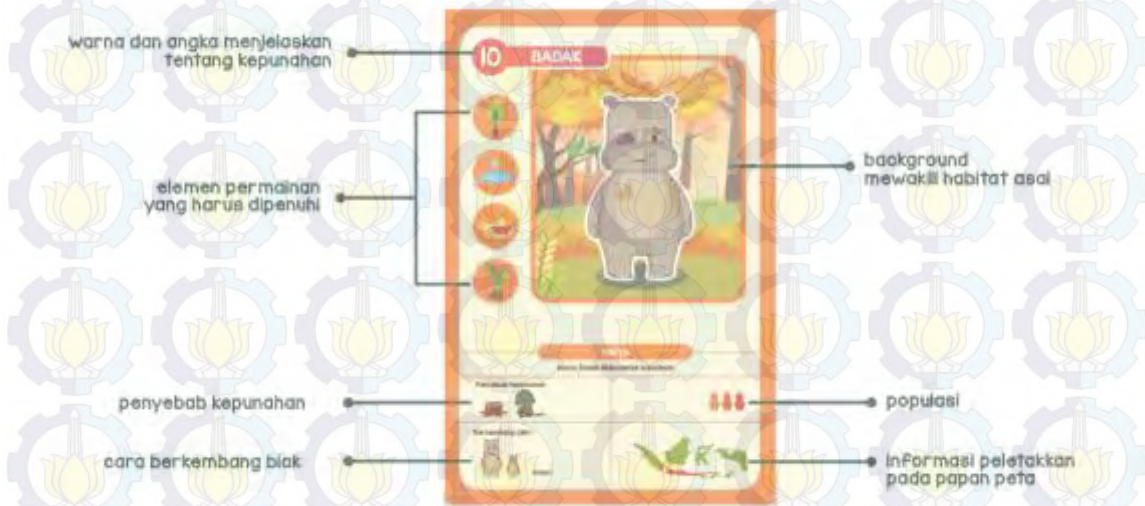
5.1.9 Asset

Asset dalam permainan adalah elemen-elemen grafis yang dibuat untuk mendukung jalannya permainan. Biasanya berupa ilustrasi, icon, typography dan lain-lain. Pada permainan ini asset yang digunakan bertema hutan, rumah adat Indonesia dan hewan. Warna asset menggunakan warna-warna playful. Selain itu, ilu ilustrasi dan icon yang digunakan menggunakan bentuk-bentukan sederhana dengan garis lengkung dan menghindari sudut-sudut yang terlalu tajam.



Gambar 5. 10 asset dalam permainan *Animal Savior*

5.2 Penjelasan Elemen Kartu



Gambar 5. 11 penjabaran informasi elemen kartu hewan

Kartu hewan merupakan kartu edukasi. Pada kartu hewan terdapat elemen-elemen grafis yang menunjukkan informasi seputar hewan yang ada di dalam kartu tersebut. Berikut adalah rincian dari elemen-elemen grafis yang terdapat pada kartu hewan.

Kartu hewan terdiri dari 5 warna utama, yaitu merah, jingga, tosca, ungu dan hijau. Warna kartu dan background mewakili warna pulau-pulau di Indonesia. Warna-warna ini bertujuan memudahkan anak mengingat dan mengenali daerah dari segi warnanya. Warna merah mewakili Pulau Sumatra, warna jingga mewakili Pulau Jawa, warna tosca mewakili Pulau Kalimantan, warna ungu mewakili Pulau Sulawesi dan warna hijau mewakili Pulau Papua.

Warna kartu dan background mewakili Pulau-pulau di Indonesia



Gambar 5. 12 warna dan background mewakili pulau Indonesia

Pada kartu hewan terdapat 3 icon warna dan angka-angka yang berbeda. Warna dan angka pada kartu menginformasikan tentang tingkat kepunahan dan status konservasi dari hewan-hewan tersebut. Semakin besar angka pada icon, semakin kritis ancaman kepunahan hewannya.



Gambar 5. 13 warna icon dan angka mewakili status konservasinya

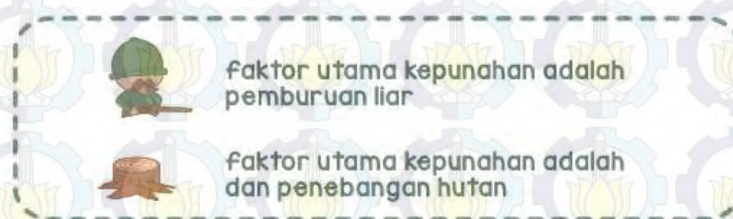
Selain itu, pada kartu hewan informasi yang disampaikan berupa populasi hewan yang terdapat di kartu. Populasinya digambarkan berupa warna *silhoutte* hewan. Informasi populasi tidak mengandung jumlah pasti karena data dari lembaga perlindungan satwa juga tidak mematok secara pasti jumlah populasi hewan tersebut. Selain itu, anak usia 8-11 tahun masih lebih mudah menyerap informasi yang sederhana dan tidak terlalu kompleks. Warna pada *silhoutte* hewan masih berhubungan dengan status konservasi dari hewan pada kartu.



Gambar 5. 14 warna *silhoutte* hewan menggambarkan populasi hewan

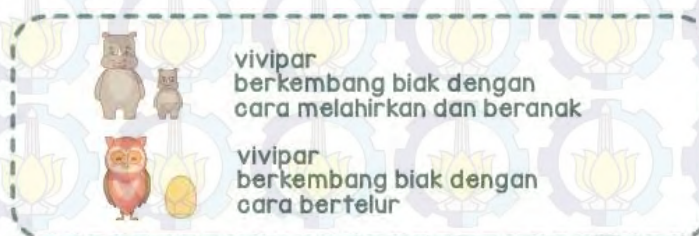
Adapula ilustrasi yang menginformasikan penyebab kepunahan dari hewan tersebut. Penyebab utama kepunahan disebabkan oleh pemburu liar yang diwakili

oleh seseorang yang membawa senapan di tangannya yang merepresentasikan sebagai pemburu dan penyebab utama kepunahan lainnya adalah penebangan hutan secara ilegal yang diwakilili oleh ilustrasi potongan/ tebangan pohon.



Gambar 5. 15 ilustrasi yang menggambarkan penyebab kepunahan

Pada kartu hewan juga terdapat informasi mengenai cara berkembang biak hewan-hewan tersebut. Vivipar untuk golongan mamalia yang berkembang biak dengan cara beranak dan melahirkan. Sedangkan untuk ovipar merupakan cara berkembang biak golongan aves, yaitu bertelur. Vivipar diwakili dengan gambar induk dan anak, sedangkan ovipar diwakili dengan gambar induk dan telur.



Gambar 5. 16 ilustrasi yang menggambarkan cara berkembang biak

Yang terakhir adalah informasi mengenai habitat asal hewan pada kartu. Habitat disini maksudnya adalah tempat penangkaran, suka margasatwa, ataupun tempat yang banyak dijumpai hewan tersebut.

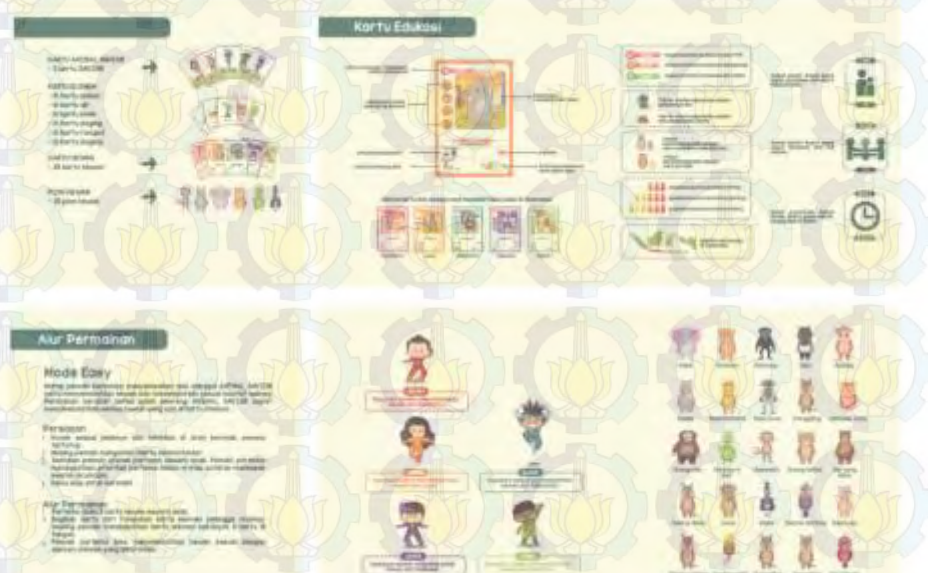
Informasi habitat asal hewan ini

diwakili dengan gambar peta Indonesia yang berwarna hijau dan salah satu pulau yang berwarna merah. Pulau yang berwarna merah menggambarkan wilayah yang dihuni oleh hewan tersebut.



Gambar 5. 17 ilustrasi yang menggambarkan habitat asal hewan

Elemen grafis di atas merupakan informasi penting dalam sebuah permainan, karena setiap elemen grafis mengandung berbagai informasi yang sebenarnya merupakan esensi dari boardgame edukasi ini. Sehingga, dibuatlah buku panduan yang membahas, aturan permainan sampai elemen grafis yang terdapat pada kartu. Selain untuk memberikan informasi mengenai maksud dari elemen grafisnya, buku panduan memudahkan pemain untuk memahami alur permainan secara cepat dan tepat. Berikut adalah desain layout buku panduannya.



Gambar 5. 18 desain layout buku panduan

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Animal Savior adalah *boardgame* yang dirancang untuk mengenalkan hewan endemik Indonesia berdasarkan habitatnya serta status konservasi dari hewan-hewan tersebut. Media ini merupakan permainan edukasi yang fun bagi anak usia 8-11 tahun. Dalam permainan ini materi yang disampaikan adalah mengenai hewan-hewan yang terancam punah, status konservasi, habitat hewan di Indonesia, penyebab kepunahan, jenis makanan dan cara berkembangbiaknya. Melalui permainan ini anak-anak diberikan ragam interaksi melalui media kartu, pion hewan dan board/ papan permainan.

Hasil riset dan studi eksiting anak 8-11 tahun di Indonesia khususnya Surabaya masih minim pengetahuannya tentang hewan endemik dan habitatnya berdasarkan pulau-pulau di Indonesia. Sehingga dari latarbelakang tersebut penulis merancang *boardgame* yang dapat mengenalkan hewan endemik dan habitatnya yang fun.

Konsep yang dipilih adalah *Animal Savior* atau Sang Penyelamat Hewan. Pada permainan ini anak dikondisikan sebagai ranger yang mempunyai misi menyelamatkan hewan-hewan yang terancam punah di daerahnya. Adapun hasil riset dan studi eksisting mendapatkan beberapa kriteria desain yang dapat membantu perancangan permainan ini. Kriteria desain yang didapat adalah efektif, informatif, fun, interaktif dan *replayability*. Kriteria desain ini di dapat dari hasil kuisoner, *depth interview*, *fgd* dan *post test*.

Final desain dari *Animal Savior Boardgame* ini kemudian diujikan kepada target audiens yang duduk di tingkat sekolah dasar. Uji coba atau *post test* ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana audiens dapat memahami aturan permainan yang telah dirancang dan menguji tingkat pemahama materi mengenai hewan endemik dan habitatnya di Indonesia.

Berdasarkan hasil post test di atas, disimpulkan bahwa permainan ini mampu memberikan pengalaman baru bagi anak-anak dalam mengenal dan belajar tentang hewan endemik dan juga habitatnya di Indonesia. Mereka juga bisa cepat memahami tentang faktor-faktor yang membuat hewan-hewan tersebut terancam punah. Pengetahuan tentang hewan-hewan yang belum pernah mereka liat sebelumnya terbantu oleh miniatur berupa pion hewan. Selain itu, edukasi yang disampaikan berupa simbol dan ikon lebih mudah dipahami daripada informasi berupa teks yang panjang.

6.2 Saran

Perancangan *boardgame* edukasi tentang pengenalan satwa endemik Indonesia berdasarkan habitatnya untuk anak usia 8-11 tahun ini memiliki hal-hal yang belum dapat disempurnakan penulis sehingga dapat menjadi probabilitas perancangan kedepannya. Hal tersebut antara lain adalah sebagai berikut.

1. Perancangan *boardgame* ini bisa dilanjutkan dengan serial hewan yang lebih banyak dan beragam, misalnya *Animal Savior* edisi Aves atau *Animal Savior* edisi Aquatic.
2. Kartu hewan dalam permainan ditambah kode QR yang menghubungkan ke website stake holder, sehingga anak-anak lebih banyak mengerti tentang penjabaran hewan-hewan tersebut.
3. Gesture hewan pada kartu dan pion lebih baik dibedakan agar menghindari kejenuhan dalam bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- 1) Mutiah, Diana. Psikologi Bermain Anak Usia Dini, Jakarta: Prenada Media Group, (2010)
- 2) Piaget, Jean. 1985, *The Equilibration Of Cognitive Structures: The Central Problem Of Intellectual Development*. Chicago: University of Chicago Press.
- 3) Hazliansyah, “Perpusnas: Minat Baca Masyarakat Indonesia Masih Rendah”, 2013. <http://www.republika.co.id/berita/nasional/daerah/13/11/02/mvmvq4-perpusnas-minat-bacamasyarakat-indonesia-masih-rendah>
- 4) Profauna.net. Fakta-satwa-liar-di-indonesia <http://www.profauna.net/id/fakta-satwa-liar-di-indonesia#.VEUXqfnkfBA>. Diakses pada 20 September 2014, jam 15:22.
- 5) 4100 Fakta Paling Top tentang Hewan
- 6) DR. C. Asri Budiningsih, 2004. Belajar dan Pembelajaran. Penerbit Rinika Cipta, Yogyakarta. Hal. 38-39.
- 7) Satwa. Mengenal Istilah Kepunahan dan Status Konservasi IUCN – from satwa.net. <http://www.satwa.net/136/mengenal-istilah-kepunahan-dan-status-konservasi-iucn.html>. Diakses pada 15 November 2014, 17:39
- 8) <http://manikmaya.com/mat-goceng/apa-sih-tabletop-board-dan-card-game-itu>
- 9) Daniel Solis, “Graphic Design and Typography Tips for Your *Boardgame*”, 2011.
- 10) <http://danielsolisblog.blogspot.com/2011/11/5-graphic-design-and-typography-tips.html>
- 11) Kusmiati, Artini, dkk. *Unsur Warna Dalam Perancangan Desain*. 1997. FSRD Universitas Trisakti. hal. 29.
- 12) <http://www.ahliadesain.com/teori-warna.html>
- 13) <http://www.creativecolorschemes.com/resources/free-color-schemes/green-tone-color-scheme.shtml>

Lampiran 1

Depth Interview dengan Kummara Boardgame Developer

Kanty Kusmayanty

1. *Sudah berapa jenis boardgame yang Anda miliki/ koleksi?*

Lebih dari 270 judul *boardgame*.

2. *Apa yang membuat Anda sangat mencintai boardgame?*

Game play yang kreatif & menarik, experience juga interaksi yang terjadi ketika kita main.

3. *Jika disuruh memilih, Anda lebih memilih boardgame atau game pada gadget? Mengapa memilih itu?*

Saya akan memilih *boardgame* karena experience akan selalu berbeda dan interaksi antar pemain lebih terasa.

4. *Boardgame apa yang paling Anda dan keluarga Anda favoritkan? Mengapa suka itu?*

Catan, *gameplay*nya menarik, interaksi antar pemain tinggi, ada beberapa strategi/cara untuk bisa menang.

5. *Menurut Anda seberapa penting boardgame untuk Anda dan anak-anak Anda?*

Boardgame bagi saya penting, untuk menghadirkan quality time di keluarga. Dan bagi saya membeli *boardgame* adalah investasi karena bisa memberikan nilai lebih.

6. *Boardgame yang seperti apa yang cocok untuk anak usia 8-11 tahun?*

Tema dan visualnya dekat dengan anak-anak, *gameplay*/mekanik yang sederhana (1-2 mekanisme permainan) namun tidak membosankan. Anak-anak juga biasanya menyukai komponen yang 3D, tapi tidak menjadi keharusan.

7. *Role play yang seperti apa yang cocok untuk anak usia 8-11 tahun?*

Apa saja, yang dekat dengan anak-anak

8. *Menurut Anda nilai apa yang di dapat dari boardgame?*

Untuk anak-anak banyak hal yang bisa didapat dari bermain *boardgame* dan bergantung pada jenis *boardgame*nya, secara umum: disiplin menunggu giliran,

berinteraksi sosial, mengambil keputusan, menerima kekalahan, ketangkasan/motorik, matematika dasar, memory dll.

9. *Apakah Anda sudah pernah bermain boardgame tentang hewan?*

Pernah

10. *Apakah metode pembelajaran berupa boardgame dapat efektif untuk anak usia 8-11 tahun?*

Bisa, jika *boardgam*nya di disain dengan baik dan tetap memiliki unsur *fun*.

Lampiran 2

Depth Interview dengan PROFAUNA

Swasti Prawidya Mukti

Berikut biodata singkat saya

Nama : Swasti Prawidya Mukti

TTL : Malang, 16 Oktober 2014

Jabatan : International Affairs & Campaign Officer PROFAUNA

Pertanyaan wawancara untuk Pro Fauna sebagai stake holder.

1. Menurut Anda seberapa penting edukasi tentang pelestarian lingkungan dan hewan untuk siswa SD?

Siswa SD merupakan subjek yang sangat penting untuk diberi edukasi ttg pelestarian hutan & satwa liar, karena mereka masih relatif mudah menerima informasi baru dibanding siswa SMP, SMA, atau Mahasiswa. Kepedulian terhadap alam harus ditanamkan sejak dini, supaya tertanam dengan baik dan perilakunya terbawa hingga dewasa

2. Menurut Anda nilai apa yang harus ditekankan pada pembelajaran tentang pelestarian lingkungan dan hewan SD?

Yang terbaik ditanamkan pada anak-anak usia muda sebetulnya adalah inti dari “mengapa kita harus melestarikan lingkungan”, beserta contoh-contoh dampak nyata yang akan terjadi jika lingkungan tidak terjaga dengan baik. Yang paling penting, mereka harus yakin bahwa melestarikan lingkungan sangat penting untuk kehidupan mereka sendiri, bukan untuk yang lain.

3. Mengapa nilai-nilai itu harus ditekankan?

Dari awal mereka harus ditanamkan alasan-alasan mengapa mereka harus berbuat untuk pelestarian lingkungan & satwa, sehingga edukasi tidak hanya di permukaan. Diharapkan, di kemudian hari mereka dapat berbuat secara mandiri.

4. *Materi pelestarian lingkungan dan hewan yang bagaimana yang wajib dipelajari dan diketahui oleh siswa SD?*

Siswa SD belum dapat menerima materi yang terlalu berat, maka lebih tepat mereka diberi materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Misalnya menjaga kebersihan lingkungan sekitar rumah atau sekolah atau memperlakukan satwa domestik dengan baik.

5. *Bagaimana mengajarkan/menedukasi siswa SD agar turut melestarikan lingkungan dan hewan?*

Akan sangat baik jika siswa bisa diajak belajar langsung di lapangan (tidak di dalam kelas saja). Misalnya langsung praktik membersihkan lingkungan sekolah, menanam pepohonan di sekolah, berjalan-jalan mengenal satwa di alam dengan pergi ke alam/kebun raya.

6. *Apa saja program kegiatan yang telah dilakukan Pro Fauna untuk anak SD?*

PROFAUNA telah sejak lama melakukan edukasi ke berbagai lapisan masyarakat, termasuk siswa SD baik di perkotaan maupun pedesaan. Edukasi disampaikan dengan berbagai metode sesuai dengan kondisi sekolah. Untuk sekolah di perkotaan PROFAUNA biasanya memutar film, berdiskusi, melakukan permainan, dan jika memungkinkan siswa diajak pergi ke alam karena kebanyakan 'anak kota' tidak familiar dengan alam.

Untuk sekolah di daerah pedesaan, selain memutar film dan permainan PROFAUNA juga memiliki program "Mobil Baca". Tim PROFAUNA datang ke sekolah membawa perpustakaan keliling agar siswa (yang terkadang kebanyakan kurang mampu membeli buku) dapat membaca dan belajar bersama.

7. *Bagaimana Anda melihat suasana siswa ketika mereka melakukan kegiatan tersebut?*

Siswa SD cenderung sangat aktif secara fisik dan kadang sulit dikendalikan, tapi hal tersebut tidak jadi masalah jika dapat mengemas edukasi dengan baik. Rata-rata siswa SD dalam proses edukasi lebih atentif dan antusias daripada siswa SMP atau SMA, terutama jika diputar sebuah film.

8. *Apa yang menjadi kendala dalam kegiatan belangsung?*

Siswa SD cenderung lebih sulit mematuhi instruksi (misalnya untuk duduk dengan rapi dan tidak ribut dengan temannya), dan juga terkadang mereka saling ganggu (bercanda) dengan temannya. Kehadiran guru sangat penting disini untuk membantu mengondisikan siswa.

9. *Bagaimana metode pembelajaran yang efektif bagi siswa agar turut melestarikan lingkungan dan hewan?*

Kemampuan bernalar siswa tingkat SD masih belum berkembang dengan maksimal, sehingga contoh nyata (visual) sangat penting untuk membantu mereka memahami penjelasan. Selain itu siswa SD juga lebih mudah untuk didekati dengan cara melakukan permainan (semacam icebreaking).

10. *Apakah metode pembelajaran melalui permainan dapat efektif?*

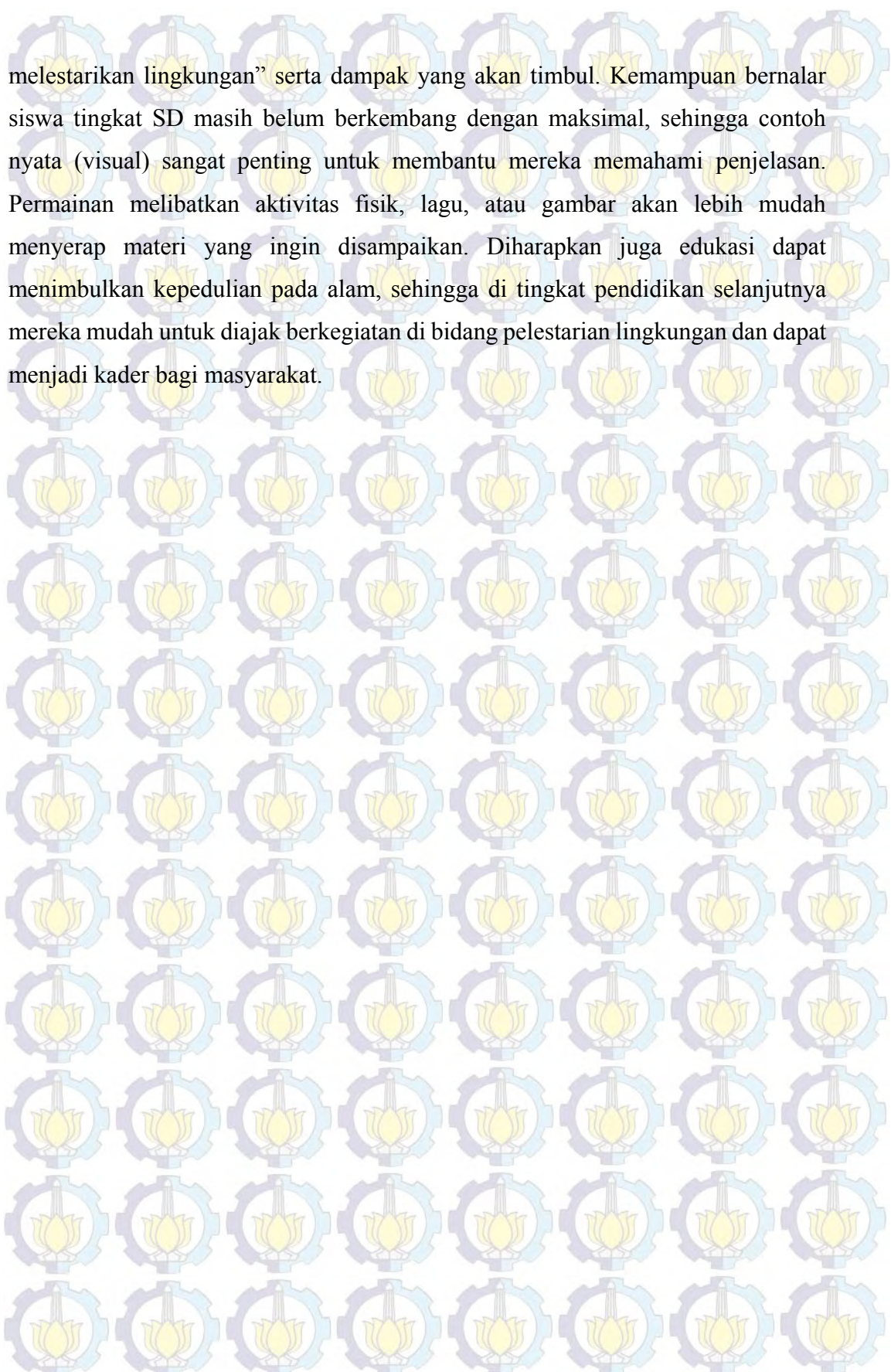
Ya, terlebih jika permainan melibatkan aktivitas fisik, lagu, atau gambar.

11. *Apakah harapan Anda terhadap pendidikan alam terutama pelestarian lingkungan dan hewan endemik Indonesia bagi siswa SD?*

Pendidikan adalah sebuah investasi jangka panjang. Harapan PROFAUNA adalah bahwa para siswa yang telah menerima edukasi dapat memahami nilai yang ditanamkan (walaupun tidak harus pada saat itu juga), dan menerapkan perilaku ramah lingkungan dan pro-konservasi hingga dewasa nanti. Selain itu diharapkan juga edukasi dapat menimbulkan kepedulian pada alam, sehingga di tingkat pendidikan selanjutnya mereka mudah untuk diajak berkegiatan di bidang pelestarian lingkungan dan dapat menjadi kader bagi masyarakat.

Kesimpulan :

Siswa SD merupakan subjek yang sangat penting untuk diberi edukasi ttg pelestarian hutan & satwa liar karena mereka masih relatif mudah menerima informasi baru. Kepedulian terhadap alam harus ditanamkan sejak dini, supaya tertanam dengan baik dan perilakunya terbawa hingga dewasa. Inti dari pembelajaran yang harus ditanamkan di benak mereka adalah “mengapa kita harus



melestarikan lingkungan” serta dampak yang akan timbul. Kemampuan bernalar siswa tingkat SD masih belum berkembang dengan maksimal, sehingga contoh nyata (visual) sangat penting untuk membantu mereka memahami penjelasan. Permainan melibatkan aktivitas fisik, lagu, atau gambar akan lebih mudah menyerap materi yang ingin disampaikan. Diharapkan juga edukasi dapat menimbulkan kepedulian pada alam, sehingga di tingkat pendidikan selanjutnya mereka mudah untuk diajak berkegiatan di bidang pelestarian lingkungan dan dapat menjadi kader bagi masyarakat.

Lampiran 3

Depth Interview dengan anak usia 8-11 tahun

Zainal (11tahun)

1. *Apa yang kamu lakukan setelah pulang sekolah?*
Liat TV, marsha and the bear
2. *Apakah pernah main boardgame (monopoli, ular tangga, halma, uno)? Kamu lebih suka main yang mana?*
Uno
3. *Mengapa lebih suka main itu?*
Seru
4. *Apakah kamu mempunyai gadget (hp, ipad, tab)?*
Hp
5. *Biasanya gadgetnya dipake buat apa?*
Main game, smsan
6. *Kalau disuruh milih kamu lebih suka main gadget atau main boardgame?*
Boardgame
7. *Mengapa memilih itu?*
Soalnya seru maianannya banyak
8. *Kamu belajar di rumah dari jam berapa sampai jam berapa?*
Pas bimbel jam 16.00 sampe jam 15.30
9. *Setelah belajar apa yang kamu lakukan?*
Main game
10. *Di sekolah bagaimana gurumu menyampaikan pelajaran?*
Diiterangin
11. *Apakah kamu sudah pernah diajari tentang hewan langka?*
Sudah.
12. *Coba sebutkan apa saja yang termasuk hewan langka?*
Gajah, harimau, orangutan
13. *Apakah kamu tahu apa penyebab hewan itu langka?*
Diburu
14. *Kalau hewan komodo, itu habitatnya di pulau mana sih?*
Di kalimantan



Hallo adik- adik!

Perkenalkan nama kakak Achnita Banis , maha siswi ITS, jurusan Desain Komunikasi Visual. Kakak minta waktu sebentar untuk mengisi kuesioner kakak ini ya, Kakak akan membuat boardgame/ papan permainan, tapi sebelum dibuat kakak, mau nanya beberapa hal ke adik-adik, tolong dijawab sejujurnya ya, tidak ada jawaban yang salah atau benar, semua jawaban akan membantu kak Achnita.

Terima kasih atas waktunya..

1. Jenis Kelamin:

- a. Perempuan
- b. Laki- laki

2 . Berapakah umur kamu?

- a. 8 tahun
- b. 9 tahun
- c. 10 tahun
- d. 11 tahun

3. Kelas berapakah kamu?

- a. Kelas 2
- b. Kelas 3
- c. Kelas 4
- d. Kelas 5

4 . Berapakah uang saku per hari?

- a. < Rp 5.000,00
- b. Rp 5.000,00- Rp 10.000,00
- c. Rp 10.000 - Rp 15.000,00
- d. > Rp 15.000,00

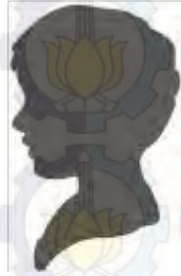
- a.mengerjakan PR
- b.berbincang dengan ibu dan ayah
- c.bermain dengan HP/ Laptop/ iPAD
- d.bermain diluar rumah bersama teman- teman

5. Setelah pulang sekolah apa aktifitas yang kamu lakukan?



6. Apakah di sekolah sudah diajarkan tentang keanekaragaman hewan?

- a. Sudah
- b. Belum



9. Dari pulau manakah habitat asli Badak bercula satu?

- a. Sumatera
- b. Jawa
- c. Kalimantan
- d. Sulawesi



7. Apakah kamu tahu yang dimaksud hewan langka?

- a. Tahu
- b. Tidak Tahu



10. Dari pulau manakah habitat asli Komodo?

- a. Sumatera
- b. Sulawesi
- c. Kalimantan
- d. NTT



8. Apakah kamu tahu apa yang menyebabkan hewan menjadi langka?

- a. Tahu
- b. Tidak Tahu



11. Dari pulau manakah habitat asli Gajah?



- a. Sumatera
- b. Jawa
- c. Kalimantan
- d. Sulawesi



12. Dari pulau manakah habitat asli Gajah?

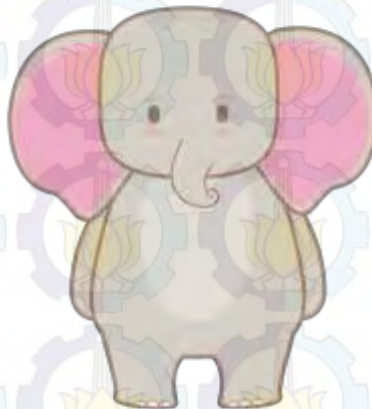
- a. Sumatera
- b. Sulawesi
- c. Kalimantan
- d. NTT



13. Pilihlah salah satu gambar gajah yang kamu sukai!



a.



b.



c.



d.



e.

Lampiran 5

Playtest bersama anak-anak usia 8-11 tahun



BIODATA PENULIS



Achnita Banis Ramadhani adalah seorang mahasiswi kelahiran Bontang, 26 Februari 1993. Anak kedua dari 4 bersaudara. Tertarik dengan ilustrasi dan fotografi. Tinggal di Bulak Cumpat Barat No 24 Kenjeran-Surabaya. Pernah menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SD 1 YPK Bontang. Kemudian

melanjutkan di SMP YPK Bontang dan melanjutkan di MAN 3 Malang.

Perancangan *board game* pengenalan hewan endemik Indonesia dan habitatnya untuk anak 8-11 tahun merupakan judul Tugas Akhir penulis karena ketertarikannya pada anak-anak dan *game*.

Untuk kemudahan mengirimkan kritik dan saran mengenai judul perancangan tugas akhir yang diambil oleh penulis, maka penulis dapat dihubungi melalui alamat dibawah ini:

No. Telp : 082331251011

E-mail : achnita.br@gmail.com

Line : [achnita.br](https://line.me/tv/p/achnita.br)

Instagram : [achnita.br](https://www.instagram.com/achnita.br)

Behance : [Achnita.br](https://www.behance.net/Achnita.br)