

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKASI BURUNG ENDEMIK
YANG TERANCAM PUNAH DI JAWA & BALI
UNTUK USIA 13-15 TAHUN

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Oleh:

ZAHRANIE SUGA EKA PUTRI BIANTORO
21052010009

Pembimbing 1:

Masnuna, S.T., M.Sn.

Pembimbing 2:

Aileena Solicitor CREC, S.T., M.Ds.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2024/2025

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKASI BURUNG ENDEMIK
YANG TERANCAM PUNAH DI JAWA & BALI
UNTUK USIA 13-15 TAHUN

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Oleh:

ZAHRIANIE SUGA EKA PUTRI BIANTORO
21052010009

Pembimbing 1:

Masnuna, S.T., M.Sn.

Pembimbing 2:

Aileena Solicitor CREC, S.T., M.Ds.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

2024/2025

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN BOARD GAME EDUKASI BURUNG ENDEMIK YANG
TERANCAM PUNAH DI JAWA & BALI UNTUK USIA 13-15 TAHUN**

Disusun oleh :

ZAHRANIE SUGA EKA PUTRI BIANTORO

21052010009

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji

Pada Tanggal : 19 Mei 2025

Pembimbing I


Masmuna, S.T., M.Sn.
NIPPPK. 19840512 2021 212004

Pembimbing II


Aileen Solicitor CREC, S.T., M.Ds
NIPPPK. 19870119 202421 2024

Penguji I


Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds
NIP. 19880505 201903 1018

Penguji II


Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19851106 201903 1002

**Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)**

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain


Ibnu Sholichin, S.T., M.T.
NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN BOARD GAME EDUKASI BURUNG ENDEMIK YANG
TERANCAM PUNAH DI JAWA & BALI UNTUK USIA 13-15 TAHUN**

Disusun oleh :

ZAHRANIE SUGA EKA PUTRI BIANTORO

21052010009

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji

Pada Tanggal : 19 Mei 2025

Pembimbing I

Pembimbing II

Masnuna, S.T., M.Sn.
NIPPPK. 19840512 2021 212004

Aileena Solicitor CREC, S.T., M.Ds
NIPPPK. 19870119 202421 2024

**Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)**

**Koordinator Program Studi
Desain Komunikasi Visual**

Masnuna, S.T., M.Sn.
NIPPPK. 19840512 2021 212004

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zahranie Suga Eka Putri Biantoro
NPM : 21052010009
Program : Sarjana(S1)/~~Magister (S2)~~ / ~~Doktor (S3)~~
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir/~~Skripsi~~/Tesis/~~Disertasi~~* ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemulan indikasi plagiat pada ~~Skripsi~~/Tesis/~~Desertasi~~ ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 10 Juni 2025

Yang Membuat pernyataan



Zahranie Suga Eka Putri Biantoro
21052010009

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara dengan keanekaragaman hayati yang tinggi, termasuk jumlah burung endemik yang mencapai 542 spesies. Namun, berbagai faktor seperti hilangnya habitat, perburuan, dan perdagangan ilegal menyebabkan banyak dari burung-burung tersebut masuk dalam kategori terancam punah. Di Pulau Jawa dan Bali terdapat 12 spesies burung endemik yang kini berada dalam status keterancaman berdasarkan IUCN. Sayangnya, edukasi mengenai pentingnya pelestarian burung endemik masih terbilang minim, khususnya pada anak usia 13-15 tahun. Media pembelajaran konvensional dianggap kurang menarik dan tidak efektif dalam menanamkan kesadaran lingkungan. Dibutuhkan media edukasi yang inovatif dan interaktif, salah satunya melalui *board game* yang dirancang khusus untuk mengenalkan burung-burung endemik terancam punah di Jawa dan Bali. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan *board game* edukatif yang menyampaikan informasi penting dengan visual menarik dan *gameplay* menyenangkan, guna menumbuhkan rasa kepedulian serta pemahaman yang lebih baik terhadap pelestarian burung endemik pada generasi muda.

Metode yang digunakan oleh penulis dalam mendapatkan data pada perancangan ini adalah dengan metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif dilakukan dengan observasi dan wawancara. Metode kuantitatif dilakukan dengan menyebarkan kuesioner pada anak usia 13-15 tahun atau siswa SMP. *Board game* ini dirancang sebagai media edukatif interaktif bagi siswa SMP usia 13–15 tahun untuk mengenal burung endemik terancam punah di Jawa dan Bali. Menggunakan pendekatan *problem solving* dan visual yang menarik, permainan ini mengajak pemain memahami ancaman terhadap burung serta pentingnya konservasi melalui mekanisme bermain yang menyenangkan dan kolaboratif.

Berdasarkan hasil analisis dan eksplorasi, konsep kreatif yang diangkat adalah “Edukasi Burung Endemik yang Menyenangkan” untuk anak usia 13–15 tahun. Konsep ini dituangkan dalam bentuk board game berjudul Kuk-Kuk! Ini Rumahku, yang memadukan strategi penyelamatan dan pelestarian habitat burung endemik di Jawa dan Bali. Pengenalan burung dan habitatnya, serta ancaman-ancamannya membantu target audiens memahami mengenai pentingnya pelestarian burung tersebut. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media edukasi yang menyenangkan.

Kata kunci: *board game*, burung endemik, edukasi

ABSTRACT

Indonesia is a country with high biodiversity, including 542 species of endemic birds. However, various factors such as habitat loss, hunting, and illegal trade have pushed many of these species into threatened status. In Java and Bali alone, 12 endemic bird species are currently listed as threatened by the IUCN. Unfortunately, education on the importance of conserving these birds remains limited, particularly among children aged 13–15. Conventional learning methods are often seen as unengaging and ineffective in fostering environmental awareness. Therefore, there is a need for innovative and interactive educational media, such as a board game designed specifically to introduce endangered endemic birds of Java and Bali. This design aims to create an educational board game that conveys critical information through engaging visuals and enjoyable gameplay to foster a sense of care and deeper understanding of bird conservation among young generations.

The research employs both qualitative and quantitative methods. Qualitative data were obtained through observation and interviews, while quantitative data were gathered via questionnaires distributed to junior high school students aged 13–15. The board game is designed as an interactive educational tool to help students recognize endangered endemic birds in Java and Bali. Through a problem-solving approach and engaging visual elements, the game encourages players to understand the threats faced by these birds and the importance of conservation in a fun, collaborative way.

Based on analysis and exploration, the creative concept is “Fun Endemic Bird Education” for children aged 13–15. This concept is realized in the form of a board game titled “Kuk-Kuk! Ini Rumahku”, which combines strategies for rescuing and preserving the habitats of endemic birds in Java and Bali. By introducing players to bird species, their habitats, and the threats they face, this design aims to serve as a fun and effective educational medium.

Keywords: board game, endemic birds, education

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat-Nya karena atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S1-Desain) di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak akan terselesaikan tanpa bimbingan dan dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan kasih-Nya dalam kelancaran saat menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Ibu Masnuna, S.T., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi DKV, Dosen Wali, dan Dosen Pembimbing 1, yang telah membimbing penulis dengan sabar dan penuh perhatian.
3. Ibu Aileen Solicitor CREC, S.T., M.Ds, selaku Koordinator Tugas Akhir dan Dosen Pembimbing 2, atas masukan dan kritik yang membangun, serta waktu dan energi yang telah diberikan demi penyempurnaan tugas akhir ini.
4. Bapak Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds dan Bapak Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Penguji 1 dan 2, yang telah memberikan evaluasi, pertanyaan kritis, dan pandangan yang membuka pengalaman berpikir penulis.
5. Seluruh dosen dan tenaga pendidik di Program Studi Desain Komunikasi Visual yang selama ini telah menanamkan ilmu, nilai, dan keteladanan.
6. Bapak Syam Hendrawan, selaku *stakeholder* dari Balai Besar Konservasi Sumber Daya Alam, yang memberikan semangat konservasi yang diperjuangkan telah menjadi sumber inspirasi mendalam bagi penulis dalam menyusun karya ini.
7. Papa dan Mama, selaku kedua orang tua dari penulis yang menjadi langit dan bumi dalam kehidupan penulis. Dalam diamnya doa kalian, penulis menemukan kekuatan. Dalam tulusnya cinta kalian, penulis menemukan arah. Penulis mengerti bahwa perjalanan ini tidak selalu mudah. Tak semua keputusan penulis bisa dipahami sepenuhnya, dan tak semua langkah berjalan seperti yang kalian harapkan. Tapi meski begitu, kalian tetap ada meski tak selalu dengan pelukan atau pujian, tetapi dengan keteguhan dan harapan agar anakmu ini tetap melangkah dan berhasil.
8. Coci, Ambol, dan Bobi, selaku tiga sahabat kecil berbulu yang mungkin tak bisa membaca kata-kata ini, tapi kehadiran kalian begitu nyata dalam hari-hari penulis. Di tengah

tumpukan revisi dan malam-malam panjang yang melelahkan, kalian datang tanpa banyak suara dan hanya duduk diam di sisi, tidur di pangkuan, atau sekadar mengeong pelan seolah berkata, “Istirahat dulu.” Terima kasih telah menemani dengan kesetiaan yang sederhana.

9. Dimas Rizky Arif Pratama, yang telah setia menemani perjalanan ini. Kehadiran dan dukunganmu selama proses yang tidak selalu mudah ini. Bukan hanya saat tulisan ini disusun, tetapi juga dalam banyak fase hidup yang penuh tantangan dan pembelajaran. Kehadiranmu menjadi pengingat untuk tetap tenang ketika segalanya terasa berat, dan menjadi penguat ketika semangat mulai menipis. Terima kasih telah bersabar, memahami *mood* yang tidak selalu seimbang, dan tetap percaya ketika penulis sendiri kadang meragukan arah.
10. Regina Dian Larasati Putri, yang telah menemani dan memberikan dukungan mulai dari awal perkuliahan hingga berakhirnya pendidikan ini.
11. Mila, Seli, Kiki, Saso, Datul, dan Faziya, selaku teman yang telah kebersamaan kehidupan penulis sejak zaman sekolah hingga saat ini dan memberikan dukungan yang berarti.
12. Grup Bad Grill & Suki, yang terdiri dari Safitri Nur Ramadhani, Aqila Safitri, Yasmin Firda Safira, Regina Dian Larasati Putri, Sukina, Zhafira Fane Putri Setiarso, dan Hilmahlia Ahnaf, selaku sahabat seperjuangan yang memberikan dukungan saat perkuliahan.
13. Zahra Nabila Putri dan Khalaya Azizah Wibowo, selaku teman seperjuangan yang selalu ada dan mendukung saat dunia perkuliahan terasa berat.
14. Untuk diri sendiri, terima kasih karena tidak menyerah. Terima kasih telah berani melewati rasa takut, bertahan dalam rasa ragu, dan tetap berjalan saat segala hal terasa berat. Semoga langkah ini menjadi awal dari keberanian-keberanian berikutnya.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Namun, dengan segala keterbatasan yang ada, penulis telah berupaya menyusun dan menyelesaikannya dengan sebaik mungkin. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi siapa pun yang membacanya.

Surabaya, 10 Juni 2025

Zahranie Suga Eka Putri Biantoro

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Rumusan Masalah	7
1.4 Batasan Masalah	7
1.5 Tujuan Perancangan	8
1.6 Manfaat Perancangan	8
1.6.1 Bagi Penulis	8
1.6.2 Bagi Masyarakat	9
1.6.3 Bagi Desainer	9
1.6.4 Bagi Bidang Keilmuan	9
1.7 Kerangka Perancangan	9
BAB 2 LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING	9
2.1 Definisi Operasional Judul	9
2.1.1 Definisi <i>Board Game</i>	9
2.1.2 Definisi Edukasi	9
2.1.3 Definisi Burung Endemik	9
2.1.4 Definisi Terancam Punah	9
2.1.5 Definisi Jawa dan Bali	9
2.1.6 Definisi Usia 13-15 Tahun	10
2.2 Landasan Teori	10
2.2.1 <i>Board Game</i>	10
2.2.2 Edukasi	18
2.2.3 Burung Endemik Terancam Punah	19
2.2.4 Pulau Jawa dan Bali	43
2.2.5 Pembelajaran Anak Usia 13-15 Tahun	44
2.2.6 Desain Komunikasi Visual	45
2.3 <i>Stakeholder</i>	57

2.4	Studi Eksisting.....	59
2.5	Studi Komparator	62
BAB III METODOLOGI DESAIN.....		68
3.1.	Metode Perancangan.....	68
3.2.	Objek Perancangan	68
3.3.	Teknik Pengumpulan Data	69
3.3.1	Data Primer.....	69
3.3.2	Data Sekunder	76
3.3.3	Target Audiens	78
3.4.	Teknik Analisis Data	78
3.4.1	Analisis 5W + 1H	78
3.4.2	Analisis Consumer Insight	81
3.4.3	Analisis Consumer Journey	82
3.5.	Sintesa Data	88
3.5.1	<i>Unique Selling Proposition (USP)</i>	89
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN		91
4.1.	Perumusan Konsep	91
4.1.1	Perumusan <i>Keyword</i>	91
4.1.2	Konsep Verbal	93
4.1.3	Konsep Visual	100
4.1.4	Konsep Media.....	105
4.2	Proses Perancangan Desain	108
4.2.1	Desain Karakter	108
4.2.2	Desain Judul	112
4.2.3	Desain Papan Permainan	114
4.2.4	Desain Supergrafis.....	115
4.2.5	Desain Ikon Kartu.....	117
4.2.6	Desain Token Sumber Daya	118
4.2.7	Desain Kartu Burung	120
4.2.8	Desain Kartu Jebakan	124
4.2.9	Desain Kartu Hijau	128
4.2.10	Desain Kartu Habitat	130
4.2.11	Desain Kartu Penjaga Alam	132

4.2.12	Desain Kartu Karakter	134
4.3	Implementasi Desain	140
3.2.	Media Pendukung.....	147
4.4.	Rancangan Anggaran Produk	151
BAB V PENUTUP		155
5.1	Kesimpulan.....	155
5.2	Saran	155
LAMPIRAN		162
DAFTAR PUSTAKA		156

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Persebaran Spesies Burung Endemik Indonesia di setiap pulau	1
Gambar 1.2 Kategori Status Ancaman Kepunahan berdasarkan IUCN <i>Red List</i>	2
Gambar 1.3 Konten Kasus Perdagangan Liar Burung di Media Sosial Facebook.....	3
Gambar 1.4 Rekap Penyelamatan Burung yang Dilindungi dari Penyelundupan Ilegal.....	3
Gambar 1.5 Kerangka Perancangan	9
Gambar 2.1 Classic Board Games.....	15
Gambar 2.2 Euro Styles Games.....	16
Gambar 2.3 Deck Building Games.....	16
Gambar 2.4 Abstract Strategy Games	16
Gambar 2.5 Strategy Games.....	17
Gambar 2.6 Card Based Strategy Games	17
Gambar 2.7 Sembilan Kategori Daftar Merah IUCN.....	20
Gambar 2.8 Trulek Jawa.....	21
Gambar 2.9 Celepuk Jawa	23
Gambar 2.10 Gelatik Jawa.....	24
Gambar 2.11 Jalak Bali	26
Gambar 2.12 Ciung Mungkal Jawa	28
Gambar 2.13 Luntur Jawa	30
Gambar 2.14 Raja Udang Kalung Biru	32
Gambar 2.15 Poksai Kuda.....	34
Gambar 2.16 Elang Jawa	35
Gambar 2.17 Cica Daun Jawa	38
Gambar 2.18 Bubut Jawa	40
Gambar 2.19 Ekek-geling Jawa.....	42
Gambar 2.20 Garis Khayal Pemisah Flora Fauna Indonesia.....	44
Gambar 2.21 Contoh Ilustrasi Naturalis	46
Gambar 2.22 Contoh Ilustrasi Dekoratif	46
Gambar 2.23 Contoh Ilustrasi Katun.....	47
Gambar 2.24 Contoh Ilustrasi Karikatur	47
Gambar 2.25 Contoh Ilustrasi Cerita Bergambar	48
Gambar 2.26 Contoh Ilustrasi Buku Pelajaran	48
Gambar 2.27 Contoh Ilustrasi Khayalan	49
Gambar 2.28 Contoh Ilustrasi Manual/Tradisional	49
Gambar 2.29 Contoh Ilustrasi Bitmap.....	50
Gambar 2.30 Contoh Ilustrasi Vektor	51
Gambar 2.31 Contoh Desain Karakter	52
Gambar 2.32 Font Serif	52
Gambar 2.33 Font Sans Serif.....	53
Gambar 2.34 Font Slab Serif	53
Gambar 2.35 Font Script	53
Gambar 2.36 Font Handletter	54

Gambar 2.37 Font Decorative	54
Gambar 2.38 Psikologi Warna.....	56
Gambar 2.39 Logo BBKSDA Jawa Timur.....	58
Gambar 2.40 Buku “Ensiklopedia Dunia Satwa: Burung”	59
Gambar 2.41 Layout Buku “Ensiklopedia Dunia Satwa : Burung”	60
Gambar 2.42 Flamecraft	62
Gambar 2.43 Komponen Flamecraft	63
Gambar 2.44 Ilustrasi Flamecraft	64
Gambar 2.45 Gaya Layout Flamecraft	64
Gambar 2.46 Kemasan Flamecraft	65
Gambar 2.47 Tipografi Flamecraft.....	66
Gambar 3.1 Wawancara bersama Pak Syam BBKSDA Jawa Timur.....	69
Gambar 3.2 Wawancara dengan Ibu Lintang KBS	70
Gambar 3.3 Wawancara dengan Ibu Rosa, Guru IPS SMP Al Islah.....	71
Gambar 3.4 Wawancara dengan Mas Sam, Game Master di Table Toys	72
Gambar 3.5 Wawancara dengan Kak Herry, Ilustrator	73
Gambar 3.6 Observasi Burung Endemik di KBS	74
Gambar 3.7 Observasi pada siswa SMP Al Islah	74
Gambar 3.8 Observasi pada Board Game Academy dan Table Toys	75
Gambar 3.9 Kuesioner Pengetahuan tentang Burung Endemik	76
Gambar 4.1 Alur Keyword	91
Gambar 4.2 Perjenjangan Baca Anak.....	100
Gambar 4.3 Referensi Ilustrasi	101
Gambar 4.4 Referensi Tipografi.....	102
Gambar 4.5 Referensi Tipografi Sub Judul dan Isi	103
Gambar 4.6 Referensi Penggunaan Warna.....	104
Gambar 4.7 Referensi Kemasan	105
Gambar 4.8 Sketsa Alternatif Desain Karakter	109
Gambar 4.9 Alternatif Karakter Mas Budi	109
Gambar 4.10 Alternatif Karakter Dokter Tari	110
Gambar 4.11 Alternatif Karakter Mbak Rina.....	110
Gambar 4.12 Alternatif Karakter Pak Damar	110
Gambar 4.13 Validasi Desain Karakter	111
Gambar 4.14 Desain Final Karakter	111
Gambar 4.15 Sketsa Desain Judul	112
Gambar 4.16 Alternatif Judul Warna	113
Gambar 4.17 Judul terpilih dalam Polling.....	113
Gambar 4.18 Desain Judul Final	113
Gambar 4.19 Sketsa Kasar Papan Permainan.....	114
Gambar 4.20 Alternatif Papan Warna Rough.....	115
Gambar 4.21 Desain Final Papan Permainan	115
Gambar 4.22 Sketsa Supergrafis Kartu	116
Gambar 4.23 Desain Final Supergrafis.....	116

Gambar 4.24 Sketsa Ikon Kartu	118
Gambar 4.25 Desain Final Ikon Kartu.....	118
Gambar 4.26 Sketsa Token Sumber Daya.....	119
Gambar 4.27 Alternatif Desain Token Sumber Daya	119
Gambar 4.28 Desain Final Token Sumber Daya.....	119
Gambar 4.29 Layout Kartu Burung.....	123
Gambar 4.30 Desain Final Kartu Burung Endemik	124
Gambar 4.31 Referensi dari Karakter Jebakan.....	125
Gambar 4.32 Ilustrasi dari Karakter Jebakan	126
Gambar 4.33 Layout Kartu Burung.....	126
Gambar 4.34 Kartu Jebakan	128
Gambar 4.35 Desain Layout Kartu Hijau.....	128
Gambar 4.36 Desain Final Kartu Hijau	130
Gambar 4.37 Ilustrasi Kartu Habitat.....	131
Gambar 4.38 Desain Layout Kartu Habitat	131
Gambar 4.39 Desain Final Kartu Habitat	132
Gambar 4.40 Desain Layout Kartu Penjaga Alam	132
Gambar 4.41 Desain Final Kartu Penjaga Alam	134
Gambar 4.42 Desain Layout Kartu Karakter.....	135
Gambar 4.43 Desain Final Kartu Karakter.....	136
Gambar 4.44 Desain Final Buku Panduan.....	137
Gambar 4.45 Ilustrasi Kemasan.....	137
Gambar 4.46 Desain Layout Cover Depan dan Belakang Kemasan.....	138
Gambar 4.47 Desain Layout Kemasan	138
Gambar 4.48 Desain Final Kemasan	139
Gambar 4.49 Desain Pion Poin.....	139
Gambar 4.50 Desain Dadu.....	140
Gambar 4.51 Implementasi Papan Permainan.....	140
Gambar 4.52 Implementasi Pion Karakter	141
Gambar 4.53 Implementasi Pion Poin.....	141
Gambar 4.54 Implementasi Kartu Karakter	142
Gambar 4.55 Implementasi Kartu Burung Endemik.....	142
Gambar 4.56 Implementasi Kartu Jebakan	143
Gambar 4.57 Implementasi Kartu Penjaga Alam.....	143
Gambar 4.58 Implementasi Kartu Habitat.....	144
Gambar 4.59 Implementasi Kartu Hijau	144
Gambar 4.60 Implementasi Token Sumber Daya	145
Gambar 4.61 Implementasi Dadu.....	145
Gambar 4.62 Implementasi Buku Panduan	146
Gambar 4.63 Implementasi pada Kemasan	146
Gambar 4.64 Implementasi Botol Minuman	147
Gambar 4.65 Implementasi pada Rompi	147
Gambar 4.66 Implementasi pada Topi Rimba.....	148

Gambar 4.67 Implelentasi pada Tas Ransel	148
Gambar 4.68 Implelentasi pada Pin Button.....	149
Gambar 4.69 Implelentasi pada Keychains	149
Gambar 4.70 Implelentasi pada Sticker.....	150
Gambar 4.71 Implelentasi pada Sticker Sheets	150

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Burung Endemik Terancam Punah di Jawa & Bali.....	21
Tabel 3.1 Analisis 5W+1H untuk Penyusunan Konsep Kreatif	79
Tabel 3.2 Jadwal Aktivitas Senin-Jumat Penuh Sampel Audiens Pertama.....	82
Tabel 3.3 Jadwal Aktivitas Sabtu dan Minggu Penuh Sampel Audiens Pertama	84
Tabel 3.4 Jadwal Aktivitas Senin-Jumat Penuh Sampel Audiens Kedua.....	85
Tabel 3.5 Jadwal Aktivitas Sabtu dan Minggu Penuh Sampel Audiens Kedua	87
Tabel 4.1 Desain Ilustrasi 12 Burung Endemik Jawa & Bali yang Terancam Punah	120
Tabel 4.2 Rancangan Anggaran Media Utama.....	151
Tabel 4.3 Rancangan Anggaran Media Pendukung	153

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pertanyaan Wawancara	162
Lampiran 2. Hasil Kuesioner pada Anak Usia 13-15 Tahun.....	164
Lampiran 3. Dokumentasi Pameran	172
Lampiran 4. Form Pengajuan Judul.....	173
Lampiran 5. Form Pengajuan Bimbingan	174
Lampiran 6. Form Validasi Kesiapan TA	175
Lampiran 7. Form Asistensi Seminar	176
Lampiran 8. Lembar Persetujuan Dosen Kegiatan Seminar dan TA	181