

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *BOARD GAME* “JEJAK KARAPAS: PAHLAWAN LAUT KECIL” SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN PENYU BAGI ANAK USIA 10 – 13 TAHUN

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata -1)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



Disusun oleh:

ZAHRA RIZKY NABILLA

21052010184

Dosen Pembimbing 1:

MAHIMMA ROMADHONA S.T., M.DS.

Dosen Pembimbing 2:

PUNGKY FEBI ARIFianto S.SN., M.SN.

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”

JAWA TIMUR

2025

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *BOARD GAME* “JEJAK KARAPAS: PAHLAWAN LAUT KECIL” SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN PENYU BAGI ANAK USIA 10 – 13 TAHUN

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata -1)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



Disusun oleh:

ZAHRA RIZKY NABILLA

21052010184

Dosen Pembimbing 1:

MAHIMMA ROMADHONA S.T., M.DS.

Dosen Pembimbing 2:

PUNGKY FEBI ARIFianto S.SN., M.SN.

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”

JAWA TIMUR

2025

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN *BOARD GAME* "JEJAK KARAPAS: PAHLAWAN LAUT KECIL" SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN PENYU BAGI ANAK USIA 10 – 13 TAHUN

Disusun Oleh :

ZAHRA RIZKY NABILLA

21052010184

Telah dipertahankan dihadapan tim penguji

Pada tanggal : 18 Agustus 2025

Pembimbing I



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.

NIP. 19880428 201803 2001

Pembimbing II



Pungky Eebi Arifianto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19900202 202203 1008

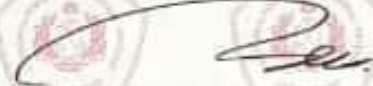
Penguji I



Alfian Candra Avuswantana, S.T., M.Ds.

NIP. 19880505 201903 1018

Penguji II



Masnuna, ST., M.Sn.

NIPPPK. 19840512 2021 212004

Tugas akhir 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* "JEJAK KARAPAS: PAHLAWAN LAUT KECIL" SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN PENYU BAGI ANAK USIA 10 – 13 TAHUN

Disusun Oleh :

ZAHRA RIZKY NABILLA

21052010184

Telah dipertahankan didepan tim penguji

Pada tanggal : 18 Agustus 2025

Pembimbing I



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.

NIP. 19880428 201803 2001

Pembimbing II



Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19900202 202203 1008

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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Masnuna, ST., M.Sn

NIPPPK. 19840512 2021 212004

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zahra Rizky Nabilla
NPM : 21052010184
Program : Sarjana(S1)
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir 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 ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi, 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, 16 September 2025

Yang Membuat pernyataan



Zahra Rizky Nabilla
21052010184

ABSTRAK

Penyu merupakan salah satu satwa laut yang berperan penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem, namun populasinya kini berada pada kondisi yang mengkhawatirkan. Dari tujuh spesies penyu yang ada di dunia, enam di antaranya ditemukan di Indonesia, yaitu penyu sisik, belimbing, hijau, tempayan, pipih, dan lekang. Penurunan populasi penyu dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti perburuan, pencemaran, perubahan iklim, serta rendahnya kesadaran masyarakat. Walaupun sudah ada regulasi perlindungan, implementasi di lapangan masih menghadapi kendala, sehingga dibutuhkan strategi konservasi baru, salah satunya melalui peningkatan edukasi sejak usia dini.

Anak-anak berusia 10–13 tahun berada dalam tahap perkembangan kognitif yang membuat mereka mulai mampu memahami isu-isu lingkungan, namun mereka memerlukan media belajar yang menarik agar materi lebih mudah diterima. Pendekatan tradisional sering dianggap monoton, sehingga dibutuhkan metode alternatif yang interaktif. Salah satu media yang potensial adalah board game, yang mampu menghadirkan hiburan sekaligus menyampaikan pesan edukatif melalui aturan permainan, interaksi antarpemain, dan visual yang sesuai dengan dunia anak-anak.

Board game dengan tema pelestarian penyu dirancang untuk menyampaikan informasi mengenai ekosistem laut, ancaman terhadap penyu, dan upaya konservasi melalui mekanisme permainan. Dengan adanya narasi, tantangan, serta tampilan visual yang mendukung, permainan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman anak tentang pentingnya menjaga kelestarian penyu, tetapi juga menumbuhkan rasa peduli terhadap lingkungan. Selain itu, sifat permainan yang interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan berkesan.

Melalui perancangan ini, diharapkan tercipta media edukasi yang efektif dalam meningkatkan kesadaran anak-anak tentang konservasi penyu. Selain memberikan hiburan, board game juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kerjasama, dan tanggung jawab sosial. Dengan demikian, board game memiliki potensi untuk melahirkan generasi muda yang lebih peduli dan berperan aktif dalam menjaga kelestarian penyu serta ekosistem laut secara berkelanjutan.

Kata Kunci: Penyu Laut, Board Game Edukatif, Pelestarian Lingkungan

ABSTRACT

Sea turtles are crucial marine animals that contribute significantly to maintaining the balance of ocean ecosystems, yet their existence is increasingly endangered. Out of the seven sea turtle species worldwide, six can be found in Indonesian waters, including hawksbill, leatherback, green, loggerhead, flatback, and olive ridley turtles. The population decline is influenced by multiple factors such as illegal hunting, marine pollution, climate change, and limited public awareness. Although protective regulations have been introduced, their implementation in practice remains challenging, emphasizing the importance of alternative conservation strategies, particularly through early education.

Children aged 10–13 are at a developmental stage where they can begin to grasp environmental concepts, but they also require engaging learning media to sustain their interest. Traditional methods often fail to fully capture their attention, creating the need for more interactive approaches. One potential medium is board games, which combine entertainment and educational values through structured rules, peer interaction, and child-friendly visuals.

A board game designed with a sea turtle conservation theme integrates knowledge of marine ecosystems, threats faced by turtles, and conservation actions into its gameplay. With narratives, challenges, and supportive visual elements, the game not only facilitates children's comprehension of conservation issues but also nurtures empathy and awareness of environmental preservation. Its interactive nature ensures a learning process that is both enjoyable and impactful.

This design is expected to provide an effective alternative educational tool for raising awareness among children regarding sea turtle conservation. Beyond serving as entertainment, the board game also fosters critical thinking, collaboration, and social responsibility. Consequently, it offers the potential to cultivate a young generation that is environmentally aware and actively contributes to the long-term protection of sea turtles and marine ecosystems.

Keywords: Sea Turtles, Educational Board Game, Environmental Conservation

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, petunjuk, dan karunia-Nya sehingga laporan “Perancangan *Board Game* “Jejak Karapas: Pahlawan Laut Kecil” Sebagai Upaya Pelestarian Penyu Bagi Anak Usia 10 – 13 Tahun” ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Perancangan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Sarjana (S1) pada Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, UPN “Veteran” Jawa Timur.

Terima Kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan doa selama proses penyusunan laporan ini. Dengan penuh rasa hormat dan tulus, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW atas segala rahmat dan hidayah-Nya.
2. Orang tua saya terima kasih atas doa, kasih sayang, serta dukungan moril dan materiil yang tak pernah henti.
3. Bu Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds., dan Pak Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing pertama dan kedua, atas bimbingan, arahan, serta saran yang sangat berarti dalam proses perancangan ini.
4. Shofi dan Dinana selaku sahabat saya yang selalu memberikan masukan, dan semangat.
5. Teman-teman seperjuangan Suga, Icha, Naya, Yedis, Regina, dan Rara atas kebersamaan, semangat, dan dukungan selama proses pengerjaan laporan ini.
6. Teman-teman Pameran Floklora, atas semangat, kerja keras, dan kebersamaan dalam menyelesaikan pameran Tugas Akhir.
7. Teman-teman DKV’21 UPN “Veteran” Jawa Timur, atas semangat, kerja keras, dan kebersamaan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Kakak saya Dimas yang memberikan dukungan serta membuat saya untuk terus tidak berhenti berdoa dan menyerah.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Namun demikian, semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan informasi yang berguna mengenai perancangan *Board game* Jejak Karapas ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
BAB I PENDAHULUAN	xiii
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Batasan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Perancangan	7
1.6 Manfaat Perancangan	7
1.7 Kerangka Perancangan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI & STUDI EKSISTING	10
2.1 Definisi Operasional Judul	10
2.1.1 Definisi <i>Board Game</i>	10
2.1.2 Definisi Upaya Pelestarian	10
2.1.3 Definisi Penyu	10
2.1.4 Definisi Anak Usia 10 – 13 Tahun.....	11
2.2 Landasan Teori.....	11
2.2.1 <i>Game</i>	11
2.2.2 Board Game.....	12
2.2.2.1 Kategori Board Game.....	12
2.2.2.2 Komponen <i>Board Game</i>	15
2.2.2.3 Material <i>Board Game</i>	19
2.2.3 Desain Komunikasi Visual.....	20
2.2.3.1 Ilustrasi	20
2.2.3.2 Warna Psikologi	21
2.2.3.3 Tipografi.....	22
2.2.3.4 Layout	22
2.2.4 Pembelajaran Pada Anak Usia 10 – 13 Tahun	23
2.2.5 Landasan Teori Pelestarian	25

2.2.6 Landasan Teori Penyu	25
2.3 Studi Eksisting	26
2.4 Studi Komparator	33
BAB III METODOLOGI DESAIN	36
3.1 Metode Perancangan	36
3.2 Objek Perancangan.....	36
3.3 Teknik Pengumpulan Data	37
3.3.1 Data Primer	37
3.3.1.1 Kuesioner	37
3.3.1.2 Wawancara.....	38
3.3.1.3 Observasi.....	38
3.3.1.4 <i>Forum Group Discussion</i>	39
3.3.2 Data Sekunder	40
3.4 Teknik Analisis Data.....	41
3.4.1 Analisis Data Kuesioner.....	42
3.4.2 Analisis Data Wawancara	43
3.4.3 Analisis Data Observasi	48
3.4.4 Analisis 5W + 1H.....	51
3.4.5 Analisis Consumer Insight	55
3.4.6 Analisis <i>Consumer Journey</i>	56
3.4.7 Sintesis Data.....	64
3.4.8 <i>Unique Selling Proposition (USP)</i>	65
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	66
4.1 <i>Keyword</i>	66
4.1.1 Definisi <i>Keyword</i>	67
4.1.1.1 Makna Denotatif <i>Keyword</i>	67
4.1.2 Konsep Kreatif	68
4.1.3 Konsep Verbal.....	69
4.1.3.1 Judul <i>Board Game</i>	69
4.1.3.2 Bahasa Komunikasi.....	70
4.1.3.3 Panduan Permainan	70
4.1.4 Pesan Moral.....	71
4.1.5 Konsep Visual	71
4.1.6 Konsep Media	79
4.2 Proses Perancangan Desain.....	81
4.2.1 Karakter Penyu.....	81

4.2.2 Papan Permainan	83
4.2.3 Kartu.....	85
4.2.4 Cover Boardgame.....	94
4.3 Implementasi Desain	96
4.3.1 Media Utama	96
4.3.2 Media Pendukung.....	100
4.3.3 Rancangan Anggaran Proyek	106
5.1 Kesimpulan	108
5.2 Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN	111
A. OBSERVASI.....	111
B. WAWANCARA.....	112
C. KUESIONER	114
D. SURAT PERIZINAN.....	121
E. LEMBAR ASISTENSI	124
F. DOKUMENTASI PAMERAN	126

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Buku Siswa Kurikulum Merdeka kelas 5,6, dan 7	4
Gambar 2.1 Permainan Monopoly	13
Gambar 2.2 Permainan Race for the Galaxy.....	13
Gambar 2.3 Permainan Thunderstone Quest	14
Gambar 2.4 Permainan Catur.....	14
Gambar 2.5 Permainan Root.....	15
Gambar 2.6 Permainan Shifting Stones	15
Gambar 2.7 Permainan Sushi Go	16
Gambar 2.8 Permainan Catan	16
Gambar 2.9 Permainan Carcassonne	17
Gambar 2.10 Permainan Blood Rage.....	17
Gambar 2.11 Permainan BANG! The Dice Game.....	18
Gambar 2.12 Permainan Lord of Waterdeep	18
Gambar 2.13 Permainan Gloomhaven	19
Gambar 2.14 Buku Siswa Kurikulum Merdeka kelas 5,6, dan 7	23
Gambar 2.15 Buku Ilustrasi Membebaskan Penyu	26
Gambar 2.16 Permainan Congklak	29
Gambar 2.17 Permainan Monopoli.....	31
Gambar 2.18 Board game Scooby Doo	33
Gambar 3. 1 Foto Bersama siswa siswi SD Al Islah	40
Gambar 3.2 Wawancara dengan kepala sekolah SDN Medokan Semampir	45
Gambar 3.3 Foto bersama pak Syam	46
Gambar 3.4 Foto berada diTable Toys.....	47
Gambar 3.5 Foto berada diBoard game Academy	47
Gambar 3.6 Foto Bersama siswa SMP Al Islah	48
Gambar 3. 7 Foto Bersama Siswa SDN Medokan Semampir	49
Gambar 3. 8 Foto di Gramedia Manyar	49
Gambar 3. 9 Foto di Perpustakaan Balai Pemuda Surabaya.....	50
Gambar 3. 10 Foto di café C20	51
Gambar 3. 11 Foto Mutiara Rafifa Mariska.....	56
Gambar 3. 12 Foto Raffka Yoga Yudistira	60
Gambar 4. 1 Karakter kartun anak semi realis.....	72

Gambar 4. 2 Karakter kartun anak semi realis.....	72
Gambar 4. 3 Font dekoratif.....	73
Gambar 4. 4 Font sans serif poppins.....	74
Gambar 4. 5 Colour palette.....	75
Gambar 4. 6 Colour palette.....	75
Gambar 4. 7 Kartu Permainan.....	76
Gambar 4. 8 Pion karakter	76
Gambar 4. 9 Pion congklak.....	77
Gambar 4. 10 Board.....	77
Gambar 4. 11 Rule book	78
Gambar 4. 12 Kemasan.....	79
Gambar 4. 13 Alternatif Desain Penyu	81
Gambar 4. 14 Kuesioner Karakter Penyu	82
Gambar 4. 15 Desain Final Penyu	82
Gambar 4. 16 Alternatif Desain Papan Permainan	83
Gambar 4. 17 Kuesioner Boardgame	84
Gambar 4. 18 Final Desain Boardgame	84
Gambar 4. 19 Alternatif Kartu Koleksi Penyu.....	85
Gambar 4. 20 Alternatif Kartu Petualang	86
Gambar 4. 21 Alternatif Kartu Ajaib	86
Gambar 4. 22 Alternatif Belakang Kartu Petualang dan Ajaib	87
Gambar 4. 23 Kuesiner Kartu Penyu	88
Gambar 4. 24 Kuesioner Kartu Petualang	88
Gambar 4. 25 Kuesioner Kartu Ajaib	89
Gambar 4. 26 Kuesioner Kartu Belakang	90
Gambar 4. 27 Kartu Koleksi Penyu	91
Gambar 4. 28 Kartu Belakang Petualang.....	91
Gambar 4. 29 Kartu Petualang.....	92
Gambar 4. 30 Kartu Belakang Ajaib.....	93
Gambar 4. 31 Kartu Ajaib.....	94
Gambar 4. 32 Alternatif Cover Boardgame	94
Gambar 4. 33 Kuesioner Cover Boardgame	95
Gambar 4. 34 Cover Boardgame.....	96

Gambar 4. 35 Mock Up Boardgame	97
Gambar 4. 36 Koin.....	97
Gambar 4. 37 Biji Kerang.....	97
Gambar 4. 38 Kartu Ajaib.....	98
Gambar 4. 39 Kartu Petualang.....	98
Gambar 4. 40 Kartu Koleksi Penyu	99
Gambar 4. 41 Rulebook	100
Gambar 4. 42 Kotak Pensil	101
Gambar 4. 43 Gantungan Kunci	101
Gambar 4. 44 Pin	102
Gambar 4. 45 Pensil.....	102
Gambar 4. 46 Notebook.....	103
Gambar 4. 47 Rautan	103
Gambar 4. 48 Tag	104
Gambar 4. 49 Tempat Makan	104
Gambar 4. 50 Tempat Minum.....	105
Gambar 4. 51 Gantungan Kunci	105

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis Buku Ilustrasi	28
Tabel 2. 2 Analisis Permainan Congklak.....	30
Tabel 2. 3 Analisis Permainan Monopoli	32
Tabel 2. 4 Studi Komparator.....	34
Tabel 3. 1 Consumer Journey Perempuan	58
Tabel 3. 2 Consumer Journey Perempuan 2	59
Tabel 3. 3 Consumer Journey Perempuan 3	60
Tabel 3. 4 Consumer Journey Laki – laki	61
Tabel 3. 5 Consumer Journey Laki – laki 2	62
Tabel 3. 6 Consumer Journey Laki – laki 3	63
Tabel 4. 1 Keyword	66
Tabel 4. 2 Anggaran.....	107