



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**TUGAS AKHIR
SPESIFIKASI DESAIN**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF TENTANG
SAMPAH DAN PLASTIK UNTUK PROGRAM “*PANDA
MOBILE*” DI YAYASAN WWF INDONESIA**



Diajukan sebagai Persyaratan Kelulusan
Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis
Jurusan Teknik Grafika Penerbitan
Politeknik Negeri Jakarta

Oleh:
ZAHWASYIFA AYU FARAHITA MAHADEWI
1906421026

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK
2023**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

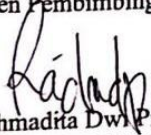
**LEMBAR PERSETUJUAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Board Game* Edukatif Tentang Sampah dan Plastik untuk Peserta Program '*Panda Mobile*' di Yayasan WWF Indonesia
Penulis : Zahwasyifa Ayu Farahita Mahadewi
Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan
Program Studi : Desain Grafis

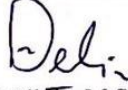
Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan melalui proses bimbingan dan telah layak untuk mengikuti Ujian Sidang Tugas Akhir.

Depok, 17 Juli 2023

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I


Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds
NIP. 199005112019032019

Dosen Pembimbing II


Deli Silvia, M.Sc
NIP. 198048192019032012



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF TENTANG
SAMPAH DAN PLASTIK UNTUK PROGRAM “*PANDA
MOBILE*” DI YAYASAN WWF INDONESIA

Oleh:

Zahwasyifa Ayu Farahita Mahadewi
1906421026

Disahkan:

Depok, 1 Agustus 2023

Penguji I

Andriyanto, S.E., M.Kom

NIP.2327015100197306291

Penguji II

Dwi Agnes Natalia, M.Ds

NIP. 198812152018032001

Ketua Jurusan





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF TENTANG SAMPAH DAN PLASTIK UNTUK PROGRAM “PANDA MOBILE” DI YAYASAN WWF INDONESIA

adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi, dan atau sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya siap menerima sanksi akademik yang berlaku.

Depok, 17 Juli 2023

Yang menyatakan,



Zahwasyifa Ayu Farahita M.

1906420126



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRAK

Banyaknya sampah yang tidak bisa terurai secara alami dan kurangnya kesadaran masyarakat terkait hal ini menjadi salah satu faktor penyumbang jumlah sampah di Indonesia kian meningkat. Kesadaran, pemahaman, dan kepedulian tentang pengelolaan sampah perlu ditanamkan sedini mungkin supaya mereka dapat terbiasa merawat, menjaga dan peduli dengan lingkungan. Sebagai salah satu upaya dalam mengatasi dampak negatif penggunaan plastik berlebihan yang dapat merugikan lingkungan, WWF Indonesia memiliki inisiasi kampanye ‘*Plastic Smart Cities*’ yang bertujuan menghentikan terjadinya kebocoran sampah plastik ke alam pada tahun 2030. Hal tersebut mendorong WWF Indonesia untuk mengedukasi anak-anak terkait sampah dan plastik melalui program *Panda Mobile*. Namun, masih kurangnya media edukasi yang menyenangkan tentang sampah dan plastik yang dimiliki oleh program ini, maka dipilihlah *board game* untuk menjawab permasalahan tersebut. Tujuan perancangan *board game* sebagai media bantu belajar tentang sampah dan plastik, yang dikemas secara menarik menyenangkan, dan dapat mengedukasi anak usia 6-12 tahun. Pada perancangan *board game* ini, menggunakan mekanisme permainan yang memadukan *race game*, *roll & move* dan *trivia*. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data wawancara, observasi, dan studi literatur. Metode riset desain yang digunakan adalah *design thinking*. Kumpulan data dianalisis menjadi arahan kreatif yang menghasilkan kata kunci *playful*, *natural*, dan *illustratif* yang diolah dalam *mindmapping* dan *moodboard*. Hasil yang didapatkan dalam perancangan ini adalah *board game* edukatif dengan konsep visual lingkungan alam yang menjadi alur perjalanan sampah, dengan ilustrasi *digital painting* dan tekstur krayon. Melalui perancangan *board game* edukatif tentang sampah dan plastik diharapkan dapat digunakan sebagai media bantu belajar yang menyenangkan untuk peserta program ‘*Panda Mobile*’ usia 6-12 tahun di Yayasan WWF Indonesia.

Kata Kunci: *Board game*, Edukatif, Sampah dan Plastik



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRACT

The amount of waste that cannot be decomposed naturally and the lack of public awareness regarding this matter is one of the contributing factors to the increasing amount of waste in Indonesia. Awareness, understanding, and concern about waste management need to be instilled as early as possible so that they can get used to treating, protecting and caring for the environment. As an effort to overcome the negative impact of excessive use of plastic which can be detrimental to the environment, WWF Indonesia has initiated the 'Plastic Smart Cities' campaign which aims to stop the leakage of plastic waste into nature by 2030. This encourages WWF Indonesia to educate children regarding waste and plastic through the Panda Mobile program. However, this program still lacks fun educational media about waste and plastic, so a board game was chosen to answer this problem. The aim of designing a board game is as a medium to help learn about waste and plastic, which is packaged in an attractive, fun way, and can educate children aged 6-12 years. In designing this board game, using a game mechanism that combines race games, roll & move and trivia. The research method used is qualitative with data collection techniques of interviews, observation, and literature studies. The design research method used is design thinking. The data set is analyzed into creative directions that produce playful, natural, and illustrative keywords which are processed in mindmapping and moodboards. The results obtained in this design are an educational board game with a visual concept of the natural environment that becomes the path of waste travel, with digital painting illustrations and crayon textures. By designing an educational board game about waste and plastic, it is hoped that it can be used as a fun learning aid for 'Panda Mobile' program participants aged 6-12 years at the WWF Indonesia Foundation.

Keywords: Board game, Educational, Trash and Plastic



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PRAKATA

Dengan mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Board game* Edukatif Tentang Sampah dan Plastik untuk Program ‘*Panda Mobile*’ di Yayasan WWF Indonesia” dengan sebaik-baiknya, sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Proposal Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi syarat kelulusan Program Studi Sarjana Terapan Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta. Dalam penulisan Proposal Tugas Akhir dari awal sampai akhirnya dapat terselesaikan dengan baik, banyak pihak yang telah membantu dan memberi dukungan. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

- 1) Bapak Dr. sc. H. Zainal Nur Arifin, Dipl-Ing. HTL., M.T., selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
- 2) Ibu Dra.Wiwi Prastiwinarti, M.M., Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
- 3) Ibu Anggi Anggarini, M.Ds., Ketua Program Studi Konsentrasi Desain Grafis.
- 4) Ibu Rachmadita Dwi Pramesti selaku pembimbing materi yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan saran dan membimbing penulis dalam menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini.
- 5) Ibu Deli Silvia selaku pembimbing teknis yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan sarannya dalam membimbing penulis dalam menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini.
- 6) Mba Dwi, Kak Ilham, Kak Arum, Mba Nina, dan teman-teman dari Tim WWF Indonesia lainnya yang telah memberi kesempatan dan banyak membantu, serta berkordinasi dengan baik selama penyusunan Tugas Akhir ini.
- 7) Seluruh keluarga saya yang tidak pernah lelah memberikan doa, semangat dan dukungannya hingga Proposal Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- 8) Yngwie Jodi Prayogo yang telah menemani, memberikan masukan, dukungan dan banyak membantu selama proses penulisan Proposal Tugas Akhir ini sampai dapat terselesaikan dengan baik.
- 9) Hayza, Ocean, Raya, Zafran, Raka, Amaru, dan Tian yang bersedia menjadi responden untuk mendapatkan *consumer insight* dalam laporan ini.
- 10) Nadira, Sabil, Sidab, Rere, Saskia, Dira, Allika, Fifi, dan Widya yang sudah menemani dan saling memberi *support* selama masa pengerjaan laporan tugas akhir ini.
- 11) Teman-teman kelas DG-B yang telah berjuang bersama-sama selama 4 tahun terakhir.
- 12) Teman-teman Teknik Grafika dan Penerbitan angkatan 2019.
- 13) Semua pihak yang membantu, memberi saran, masukan, dan terlibat selama pengerjaan Proposal Tugas Akhir ini.

Proposal Tugas Akhir ini sudah dibuat dengan sebaik-baiknya, namun penulis menyadari isi maupun sistematika penulisan Proposal Tugas Akhir ini masih jauh dalam kesempurnaan. Oleh karena itu, Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun sehingga dapat bermanfaat bagi penulis ataupun pembaca.

Depok, 19 Mei 2023

Zahwasyifa Ayu Farahita Mahadewi



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR	ii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN PERANCANGAN	6
2.1 Media Pembelajaran.....	6
2.2 <i>Board game</i>	8
2.3 Elemen Desain Grafis pada <i>Board game</i>	15
2.4 Prinsip Desain Grafis pada <i>Board game</i>	28
2.5 Metode Perancangan.....	31
2.6 Kateristik Anak usia 6-12 tahun	32
BAB III METODE PERANCANGAN	34
3.1 Metode Riset Desain.....	34
3.2 Metode Pengumpulan Data	36



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.3	Data dan Analisis	37
3.4	Arahan Kreatif	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		59
4.1	Konsep Permainan.....	59
4.2	Konsep Visual	61
4.3	Proses Desain.....	68
4.4	Elemen Desain.....	100
4.5	<i>Prototype</i>	103
4.6	<i>Testing</i>	106
4.7	Media Pendukung.....	107
4.8	Pertimbangan Produksi.....	109
BAB V PENUTUP		113
5.1	Kesimpulan	113
5.2	Saran.....	115
DAFTAR REFERENSI		153
LAMPIRAN		157



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Board game</i> Ular Tangga	10
Gambar 2. 2 <i>Board game</i> Ticket to Ride	10
Gambar 2. 3 <i>Board game</i> Risk	10
Gambar 2. 4 <i>Board game</i> Catur	11
Gambar 2. 5 <i>Board game</i> Thunderstone	11
Gambar 2. 6 <i>Board game</i> Munchkin.....	12
Gambar 2. 7 <i>Board game</i> My First Castle Panic	17
Gambar 2. 8 <i>Board game</i> Viticulture.....	17
Gambar 2. 9 <i>Board game</i> Chaos Oldworld.....	18
Gambar 2. 10 <i>Board game</i> Baffled	19
Gambar 2. 11 <i>Board game</i> Dice City.....	19
Gambar 2. 12 <i>Board game</i> Sleeping Gods.....	20
Gambar 2. 13 <i>Board game</i> Candy Land.....	21
Gambar 2. 14 RGB.....	24
Gambar 2. 15 CMYK.....	25
Gambar 2. 16 Hue, Intensity, Value.....	26
Gambar 2. 17 Prinsip Kesatuan.....	28
Gambar 2. 18 Keseimbangan Simetris.....	30
Gambar 2. 19 Keseimbangan Asimetris.....	30
Gambar 2. 20 Prinsip Irama	31
Gambar 3. 1 Logo Yayasan WWF.....	38
Gambar 3. 3 Akun Instagram Yayasan WWF Indonesia.....	39
Gambar 3. 2 Kantor Yayasan WWF Indonesia.....	38
Gambar 3. 4 Program ‘Panda Mobile’	40
Gambar 3. 5 <i>Board game</i> Ecofunopoly	42
Gambar 3. 6 <i>Card game</i> Wilah	43
Gambar 3. 7 <i>Board game</i> Garbage Day	44
Gambar 3. 8 <i>Board game</i> Popokpok.....	44
Gambar 3. 9 Fasilitas <i>Panda Mobile</i>	45
Gambar 3. 10 Toko <i>Board game</i> Lugua, Jakarta Selatan	46



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4. 1 Mindmap	62
Gambar 4. 2 Font Handwritten.....	64
Gambar 4. 3 Moodboard Visual.....	65
Gambar 4. 4 Moodboard Karakter	66
Gambar 4. 5 Moodboard Playmat	66
Gambar 4. 6 Moodboard Kartu	67
Gambar 4. 7 Moodboard Kemasan	67
Gambar 4. 8 Sketsa Playmat Alternatif 1	69
Gambar 4. 9 Sketsa Playmat Alternatif 2	69
Gambar 4. 10 Sketsa Playmat Alternatif 3	70
Gambar 4. 11 Sketsa Kartu Pertanyaan Alternatif 1	71
Gambar 4. 12 Sketsa Kartu Pertanyaan Alternatif 2	72
Gambar 4. 13 Sketsa Kartu Pertanyaan Alternatif 3	72
Gambar 4. 14 Sketsa Kartu Aksi Alternatif 1	73
Gambar 4. 15 Sketsa Kartu Aksi Alternatif 2	73
Gambar 4. 16 Sketsa Kartu Aksi Alternatif 3	74
Gambar 4. 17 Sketsa Kartu Tebak Sampah Alternatif 1	74
Gambar 4. 18 Sketsa Kartu Tebak Sampah Alternatif 2	75
Gambar 4. 19 Sketsa Kartu Tebak Sampah Alternatif 3	75
Gambar 4. 20 Sketsa Kartu Fakta Sampah Alternatif 1	76
Gambar 4. 21 Sketsa Kartu Fakta Sampah Alternatif 3	77
Gambar 4. 22 Sketsa Kartu Fakta Sampah Alternatif 2	76
Gambar 4. 23 Kartu Sisi Belakang Alternatif 1	77
Gambar 4. 24 Kartu Sisi Belakang Alternatif 2	78
Gambar 4. 25 Sketsa Kartu Sisi Belakang Alternatif 3	78
Gambar 4. 26 Sketsa Pion Permainan Alternatif 1	79
Gambar 4. 27 Sketsa Pion Permainan Alternatif 2	79
Gambar 4. 28 Sketsa Pion Permainan Alternatif 3	80
Gambar 4. 29 Sekat Kemasan <i>Board game</i>	81
Gambar 4. 30 Sketsa Desain Sampul Kemasan Alternatif 1	81
Gambar 4. 31 Sketsa Desain Sampul Kemasan Alternatif 2.....	82



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4. 32 Sketsa Desain Sampul Kemasan Alternatif 3.....	82
Gambar 4. 33 Sketsa Playmat Terpilih	83
Gambar 4. 34 Sketsa Kartu Pertanyaan Terpilih.....	84
Gambar 4. 35 Sketsa Kartu Aksi Terpilih.....	85
Gambar 4. 36 Sketsa Kartu Fakta Sampah Terpilih.....	86
Gambar 4. 37 Sketsa Kartu Fakta Sampah Terpilih.....	86
Gambar 4. 38 Sketsa Kartu Tebak Sampah Terpilih.....	87
Gambar 4. 39 Sketsa Kartu Tebak Sampah Terpilih.....	87
Gambar 4. 40 Sketsa Kartu Sisi Belakang Terpilih	88
Gambar 4. 41 Final Sketsa Pion Permainan Terpilih.....	88
Gambar 4. 42 Sketsa Kemasan Terpilih.....	90
Gambar 4. 43 Coloring Playmat.....	92
Gambar 4. 44 Coloring Kartu Pertanyaan.....	93
Gambar 4. 45 Coloring Kartu Aksi.....	94
Gambar 4. 46 Coloring Kartu Tebak Sampah.....	95
Gambar 4. 47 Kartu Fakta Sampah.....	96
Gambar 4. 48 Coloring Sisi Belakang Kartu	97
Gambar 4. 49 Coloring Pion Permainan	98
Gambar 4. 50 Coloring Struktur Kemasan.....	99
Gambar 4. 51 Coloring Cover Kemasan.....	99
Gambar 4. 52 Coloring Guide book.....	100
Gambar 4. 53 Ilustrasi.....	101
Gambar 4. 54 Color Pallete.....	102
Gambar 4. 55 Font Open Sans	102
Gambar 4. 56 Font Hand Writing	103
Gambar 4. 57 <i>Mock Up</i> digital.....	103
Gambar 4. 58 <i>Mock Up</i> digital kartu permainan.....	104
Gambar 4. 59 <i>Mock Up</i> digital kemasan.....	104
Gambar 4. 60 <i>Mock Up</i> cetak Kartu.....	105
Gambar 4. 61 <i>Mock Up</i> cetak Kartu.....	105
Gambar 4. 62 <i>Mock Up</i> cetak Kemasan.....	105



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4. 63 <i>Mock Up</i> cetak Kemasan.....	105
Gambar 4. 64 <i>Mock Up</i> Cetak Playmat.....	105
Gambar 4. 65 <i>Mock Up</i> cetak Playmat.....	105
Gambar 4. 66 <i>Mock Up</i> cetak pion.....	106
Gambar 4. 67 <i>Mock Up</i> cetak guide book.....	106
Gambar 4. 68 Media Pendukung.....	108
Gambar 4. 69 Instagram Story	109
Gambar 4. 70 Instagram Feeds.....	109





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persepsi Warna.....	35
Tabel 3.1 Hasil Observasi <i>Board game</i>	46
Tabel 3.2 Matriks SWOT	50
Tabel 3.3 <i>Creative Brief</i>	56
Tabel 4. 1 <i>Key Visual</i>	62
Tabel 4. 2 Kisaran Biaya.....	112





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Bimbingan Tugas Akhir
2. Transkrip Wawancara
3. Hasil Cek Plagiarisme
4. Naskah Materi *Board Game*
5. Daftar Riwayat Hidup





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sampah dan plastik sudah menjadi permasalahan yang sangat umum di Indonesia, bahkan di dunia. Banyaknya sampah yang tidak bisa terurai secara alami menjadi salah satu faktor penyumbang jumlah sampah di Indonesia. Berdasarkan data Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN) pada tahun 2022, saat ini jumlah volume timbulan sampah di Indonesia mencapai 19 juta ton, sementara yang baru terkelola secara baik sebanyak 77 persen atau 14 juta ton sampah. Hal ini disebabkan oleh masih minimnya pengetahuan masyarakat tentang manajemen pengelolaan limbah dan sampah, serta gaya hidup praktis yang membuat jumlah pemakaian plastik sekali pakai ikut meningkat. Sampah yang tidak bisa terurai seperti plastik, lama kelamaan akan memenuhi bumi sehingga merusak ekosistem lingkungan (Hermawan et al., 2020).

Kekhawatiran akan bahaya sampah dapat dikurangi dengan meningkatkan kesadaran dengan mengedukasi masyarakat akan pentingnya pengelolaan dan pemilahan sampah (Yuwana & Adlan, 2021). Kesadaran, pemahaman, dan kepedulian tentang pengelolaan sampah perlu ditanamkan sedini mungkin. Didukung oleh pernyataan Thomas Tanner (Dalam Hermawan et al., 2020; Djasfar & Faisal, 2022) bahwa sangat penting untuk memberi edukasi terkait ilmu lingkungan kepada anak-anak sejak dini. Hal itu dikarenakan anak-anak mulai berpikir logis dan menerapkannya untuk memecahkan masalah-masalah, sehingga mereka dapat terbiasa merawat, menjaga dan peduli dengan lingkungan.

Oleh karena itu, sebagai salah satu upaya dalam mengatasi dampak negatif penggunaan plastik berlebihan yang dapat merugikan lingkungan, WWF (*World Wide Fund for Nature*) Indonesia memiliki inisiasi kampanye '*Plastic Smart Cities*' melalui misinya untuk mendorong kota-kota serta pusat-pusat



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

kegiatan pesisir untuk menghentikan terjadinya kebocoran sampah plastik ke alam pada tahun 2030.

WWF Indonesia memiliki tujuan utama untuk menghentikan dan memperbaiki kerusakan lingkungan dengan mempromosikan dan mengedukasi tentang pelestarian serta memulihkan kerusakan ekosistem. Hal tersebut mendorong WWF Indonesia untuk memberikan edukasi terkait sampah dan plastik kepada anak-anak melalui program '*Panda Mobile*'. *Panda Mobile* adalah kegiatan menyebarkan pesan konservasi dan mengajak publik untuk memulai gaya hidup hijau melalui berbagai kegiatan edukasi yang menarik dan menyenangkan. Untuk mendukung kegiatannya, WWF Indonesia belum memiliki media pembelajaran tentang sampah dan plastik yang dikemas secara menarik dan menyenangkan, serta dapat mengedukasi anak usia 6-12 tahun.

Pada umumnya, anak-anak lebih sering memakai otak kiri dalam menerima berbagai informasi dan pembelajaran di sekolah, seperti mata pelajaran IPA, Matematika, Bahasa, dan sebagainya, sehingga otak kanan mereka kurang terasah. Sedangkan ketika bermain *game*, otak kanan dibuat untuk berpikir dengan cara yang menyenangkan (M Ficky Aulia, 2022). Padahal, metode belajar yang menyenangkan mampu membuat anak untuk menyerap informasi dengan baik (Amanda & Ardianto, 2019).

Menurut Ratminingsih (2018) menggunakan permainan sebagai media pembelajaran dapat mempertahankan ketertarikan dalam belajar, mengembangkan kognitif, psikomotor, afektif, dan sosial siswa. Mengacu pada hasil analisisnya melalui data tes Kruskal-Wallis menunjukkan bahwa dengan menggunakan *board game* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Scorviaro menjelaskan (Dalam Afi Dliyaulhaq, 2021) *board game* adalah permainan di atas papan yang menggunakan pion, kartu dan komponen lainnya yang dijalankan sesuai peraturan. *Board game* dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif, sehingga cocok untuk menyampaikan informasi secara persuasi, dan menciptakan adanya interaksi antara pemain yang menjadi kelebihan dari media edukasi lainnya (Dari & Hanggara, 2022; Romanica,



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2018). Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan guna merancang *board game* sebagai media edukasi untuk peserta program *Panda Mobile* usia 6-12 tahun tentang sampah dan plastik di Yayasan WWF Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana merancang *board game* edukatif tentang sampah dan plastik untuk peserta program *Panda Mobile* yang sesuai untuk anak usia 6-12 tahun di Yayasan WWF Indonesia?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Dalam penyusunan tugas akhir, diperlukan adanya pembatasan pembahasan yaitu sebagai berikut:

- a. Proses perancangan *board game* edukatif tentang sampah dan plastik untuk program *Panda Mobile* di Yayasan WWF Indonesia.
- b. Penerapan prinsip, elemen desain grafis serta teori-teori yang dibutuhkan dalam perancangan *board game* edukatif tentang sampah dan plastik untuk program *Panda Mobile* di Yayasan WWF Indonesia.
- c. Pengaplikasian ilustrasi pada media utama dan penerapan media pendukungnya dalam perancangan *board game* edukatif

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan pembahasan dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan proses perancangan sebuah *board game* edukatif untuk peserta program *Panda Mobile* yaitu anak usia 6-12 tahun di Yayasan WWF Indonesia.
- 2) Menjelaskan penerapan prinsip dan elemen desain grafis dalam perancangan *board game* edukatif untuk peserta program *Panda Mobile* usia 6-12 tahun di Yayasan WWF Indonesia.
- 3) Menjelaskan pengaplikasian ilustrasi pada media utama dan penerapan media pendukungnya dalam perancangan *board game* edukatif



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritikan atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari tugas akhir ini sebagai berikut:

- 1) Perancangan *board game* edukatif sampah dan plastik ini diharapkan dapat mampu menjadi salah satu media untuk mengedukasi para peserta program *Panda Mobile* di Yayasan WWF Indonesia tentang sampah & plastik.
- 2) Perancangan *board game* ini dapat mempermudah para peserta program *Panda Mobile* usia 6-12 tahun untuk mengetahui tentang pengelolaan sampah dan plastik, fakta serta bahaya dari sampah dan plastik. Edukasi ini dapat meningkatkan kesadaran (*awareness*) anak-anak mengenai sampah dan plastik, serta untuk mendukung kampanye '*Plastic Smart Cities*' dan sebagai salah satu upaya dalam mewujudkan tujuan, visi dan misi Yayasan WWF Indonesia dalam menjaga kelestarian lingkungan.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam proses penyusunan tugas akhir, diperlukan sistematika pembahasan yang baik agar materi yang disampaikan dapat terstruktur, dan mudah dipahami. Sistematika penyusunan penulisan tugas akhir ini yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I membahas tentang latar belakang berupa tema yang diangkat dari tugas akhir *board game* edukatif, dijelaskan juga ruang lingkup pembahasan, tujuan pembahasan, metode penulisan, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang teori-teori dasar atau masalah yang ada secara konseptual maupun operasional yang mendukung tema dalam penyusunan tugas akhir, teori yang dijabarkan dengan membahas studi desain grafis secara umum dan teori-teori terkait perancangan *board game*.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB III METODE PERANCANGAN

Bagian bab ini membahas tentang metode penelitian yang digunakan, data dan fakta dari klien, hasil analisis data dan fakta, serta arahan kreatif yang dibutuhkan dalam proses perancangan *board game*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Bab IV berisi pembahasan mengenai hasil dan pembahasan berupa konsep permainan dan proses desain yang berisi *mind map*, *moodboard*, dan sketsa. Selanjutnya dilakukan digitalisasi dari desain yang terpilih, dan penerapan elemen key visual pada media pendukung, penjelasan elemen visual yang dipakai serta pertimbangan produksi perancangan *board game*.

BAB V PENUTUP

Bagian bab ini berisi kesimpulan mengenai hasil desain *board game* edukatif tentang sampah dan plastik untuk program *Panda Mobile* di Yayasan WWF Indonesia dan saran yang dihasilkan dari laporan karya tugas akhir.



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari proses perancangan *board game* edukatif tentang sampah dan plastik untuk program *Panda Mobile* di Yayasan WWF Indonesia, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Proses perancangan *board game* edukatif tentang sampah dan plastik menggunakan *design thinking* yang diawali dengan tahap *emphatize* yaitu melakukan riset dan mengumpulkan data melalui wawancara dengan Tim *Panda Mobile* di Yayasan WWF Indonesia untuk mendapatkan informasi tentang program *Panda Mobile* dan kampanye *Plastic Smart Cities*, seperti *product knowledge* atau materi yang akan diterapkan pada *board game* edukatif, selain itu melakukan wawancara dengan anak usia 6-12 tahun, laki-laki dan perempuan yang bertempat tinggal di Jabodetabek untuk mendapatkan *consumer insight*. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan observasi yang dilakukan dengan datang langsung ke kantor Yayasan WWF Indonesia untuk mengamati fasilitas program *Panda Mobile* dan Toko *board game* Lugua untuk mengamati *board game* sejenis. Kemudian dilakukan studi literatur, yaitu dengan mengumpulkan dan mengutip data-data dari berbagai buku, jurnal, website dan sebagainya yang terkait dengan topik serupa. Setelah itu, data yang sudah didapatkan kemudian diolah dengan menggunakan analisis SWOT untuk mendapatkan arahan kreatif berupa *key message dan tone and manner*. Setelah itu masuk ke proses desain, yaitu tahap *Ideate* yang bertujuan untuk mendapatkan konsep visual masuk ke proses *brainstorming* yang dilakukan dengan menggunakan *mindmapping*, dari proses itu didapatkan *key visual*, yang kemudian dituangkan kedalam *moodboard* yang berisi referensi gambar dan berfungsi sebagai acuan visual pada saat proses perancangan.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Selanjutnya, masuk ke tahap sketsa. Pada tahap sketsa, dibuat 3 alternatif sketsa dari masing-masing komponen-komponen *board game* yang nantinya akan dipilih salah satu sebagai desain terpilih. Desain yang terpilih didigitalisasi dengan pemberian warna dan detail hingga final artwork dan *prototype* sampai pada tahap *testing* untuk mendapatkan *feedback* dari *user*.

- 2) Pada perancangan *board game* edukatif ini menerapkan prinsip desain berupa prinsip keseimbangan asimetris yang ada pada *layout playmat*, sedangkan keseimbangan simetris digunakan pada desain visual komponen *board game* lainnya yaitu kartu dan buku. Selain itu, prinsip irama diterapkan pada alur pola jalan *playmat* yang berbentuk melingkar. Elemen-elemen grafis yang diterapkan pada *board game* edukatif ini yaitu ilustrasi menggunakan teknik *digital painting*, dan memiliki tekstur krayon. Objek yang dieksplorasi adalah objek sampah dan plastik, hewan, hingga lingkungan alam seperti hutan, sungai, dan laut. Warna yang digunakan merupakan warna-warna natural yang memiliki kedekatan dengan lingkungan alam seperti warna coklat, biru, hijau, kuning, dan, putih. Tipografi yang digunakan adalah *handwritten* untuk judul dan subjudul, dan font sans serif sebagai *body text*. Penerapan elemen visual pada komponen pendukung menggunakan *design tone and manner* yang sama dengan komponen utama, yaitu kemasan dan buku petunjuk yang digunakan untuk menyimpan dan melindungi *board game* dan buku sebagai panduan permainan,
- 3) Pengaplikasian ilustrasi pada media utama *board game* yang diaplikasikan pada papan *hard board* 50x50cm, pion permainan pada *standee* akrilik 6x3 cm, kartu permainan pada *art carton* 310gsm 7x10 cm, kemasan pada *magnetic box* 30x30x7 cm, dan *guide book* pada *art paper* 150gsm 12x12cm. Serta pada media turunan berupa *tote bag*, *metal straw set*, dan tumbler.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan Laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

5.2 Saran

Berdasarkan proses perancangan *board game* edukatif tentang sampah dan plastik untuk program *Panda Mobile* di Yayasan WWF Indonesia yang sudah dilakukan, dapat disampaikan saran untuk peneliti/perancang berikutnya sebagai berikut:

1. Sebelum merancang sebuah *board game*, lakukan observasi dan riset konsep permainan dan konsep visual *board game* yang sesuai *target audience* yang dituju di pasaran untuk mendapatkan berbagai macam referensi konsep dan alur permainan, elemen desain dari gaya ilustrasi, tipografi, warna, *layout*, hingga material yang digunakan.
2. Melakukan riset serta wawancara kepada klien terkait penulisan materi isi pada keseluruhan komponen *board game* untuk mempermudah saat proses desain berlangsung.
3. Memeriksa dengan teliti FAW sebelum melakukan cetak, dan melakukan *testing* hasil cetak warna terlebih dahulu untuk meminimalisir kesalahan yang terjadi setelah hasil cetak selesai.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



DAFTAR REFERENSI

- Amanda, F., Ardianto, D. T., & Erandaru. (2019). Perancangan *Board game* sebagai Media Edukasi Pentingnya Melindungi Orangutan untuk Anak Usia 6-10 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(14), 1–11.
- Anggarini, A. (2019). *Layout Desain Publikasi: Eksplorasi Teks dan Gambar*. PNI Press.
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2018). *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Penerbit Nuansa Cendekia.
- Anugrah, A. A. (2022). *Perancangan Board game Edukasi Perkembangan Kognitif Anak Untuk Usia 5-6 Tahun* [Thesis]. Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Dari, M. M. W., & Hanggara, G. S. (2022). Permainan *Board game* PETA Sebagai Media Dalam Meningkatkan Kesiapan Study Lanjut Pada Siswa SMA. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan dan Konseling: Teori dan Praktik)*, 6(1), 18–22. <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v6n2.p18-22>
- Darmo, B., Tashya, A., & Wardhani, A. (2022). *Board game* Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak. *Jurnal Visual*, 16–27.
- Dewi, R., Emidar, E., & Rasyid, Y. (2018). Pengaruh Discovery Learning Model Berbantuan Media Objek Langsung Terhadap Keterampilan Menulis Teks Laporan Observasi. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(1), 169-174.
- Djasfar, O. T., & Faisal, D. (2022). Lift The Flap Book Dampak Sampah Plastik Bagi Ekosistem Untuk Anak-Anak Usia Dini 8-10 Tahun. *DEKAVE : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 12(1), 106. <https://doi.org/10.24036/dekave.v12i1.117202>

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Dliyaulhaq, M. A., & Marsudi. (2021). Perancangan *Board game* Tokoh Sahabat Nabi Untuk Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 2(3), 258–272.
- Fajarizka, A., Rizkiantono, R. E., Sn, S., Ds, M., & Hakim, J. A. R. (2016). Perancangan *Board game* Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3 dan 4. *SAINS DAN SENI ITS*.
- Gilang, L., Sihombing, R. M., & Sari, N. (2017). KESESUAIAN KONTEKS DAN ILUSTRASI PADA BUKU BERGAMBAR UNTUK MENDIDIK KARAKTER ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i2.15799>
- Hamsa, A., & Sulaiman, R. (2021). Penyuluhan Pengolahan Sampah Pada Anak di Komunitas Youth Sikolata. *Madaniya*, 2(3), 313–322. <https://doi.org/10.53696/27214834.96>
- Heldy, M. H. (2022). *Perancangan Board game Edukatif Makanan Sehat Dan Bergizi Seimbang Untuk Anak Usia 3-5 Tahun Di TK Rumah Cerdik* [Thesis]. Politeknik Negeri Jakarta.
- Hermawan, S., M.G.L, D., Apriandi, A., & Vincent, V. (2020). Kepedulian Mahasiswa Terhadap Kesadaran Anak-Anak Akan Lingkungan Sekitar Melalui Program Lomba Menghias Tempat Sampah di Kawasan Kelurahan Putat Jaya. *Journal Community Service Consortium*, 1(1). <https://doi.org/10.37715/consortium.v1i1.3259>
- M Ficky Aulia, M. F. A. (2022). Perancangan *Board game* Sebagai Sarana Edukatif Anak Sekolah Dasar Dalam Kampanye Anti Sampah Plastik Dinas Lingkungan Hidup Kota Sukabumi. *JURNAL DASARUPA: DESAIN DAN SENI RUPA*, 3(1), 23–30. <https://doi.org/10.52005/dasarupa.v3i1.95>
- Mirzaqon, A., & Purwoko, B. (2018). *Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori dan Praktik Konseling Expressive Writing*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Noviana, M. R., Kadarisman, A., Sn, S., Sn, M., Mustikawan, A., Des, B., & Ds, M. (2016). *Perancangan Buku Informasi Tentang Burung Elang Jawa Untuk Anak Umu 6-12 Tahun*. 3(3).
- Nufus, H., Thahir, M. A., & Jaliadi. (2021). Sosialisasi Meningkatkan Kesadaran Bahaya Sampah Plastik Terhadap Lingkungan Perairan Melalui Pendampingan Anak-anak Gampong Peunaga Rayeuk. *Marine Kreatif*, 5(1). <http://jurnal.utu.ac.id/mkreatif/article/view/4474>
- Pertiwi, R., & Waslam, W. (2018). Pemodelan Karakteristik Papan Tanda Informasi untuk Ruang Usaha Pengrajin Batik Plentong di Yogyakarta. *Jurnal Desain Idea: Jurnal Desain Produk Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya*, 17(2), 1. https://doi.org/10.12962/iptek_desain.v17i2.4678
- Ramdani, G. (2019). *Desain Grafis*. IPB Press.
- Ratminingsih, N. M. (2018). Implementasi *Board games* Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(1), 19. <https://doi.org/10.17977/um048v24i1p19-28>
- Rizkha, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2022). Perancangan *Board game* Pengenalan Gizi Seimbang Sebagai Media Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 4(1), 175–189.
- Romanica, G. M. (2018). *Perancangan Board game Bertema Pasar Tradisional Yogyakarta*. INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA.
- Saputra, T. (2017). Pendidikan Karakter Pada Anak Usia 6-12 Tahun. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(3). <http://www.jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei/article/view/28>
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan *Design thinking* dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal*



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Pendidikan Multimedia, 2(1), 45–55.
<https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>

Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : PT Kanisius.

Swasty, W. (2017). *Serba Serbi Warna: Penerapan Pada Desain* (Cetakan pertama). PT. Remaja Rosdakarya.

Wulandari, C. C., & Arumsari, R. Y. (2017). Perancangan Buku Ilustrasi Tembang Dolanan Jawa Tengah untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(01), 49–58.
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v3i01.1329>

Yuwana, S. I. P., & Adlan, M. F. A. S. (2021). Edukasi Pengelolaan Dan Pemilahan Sampah Organik Dan Anorganik Di Desa Pecalongan Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 61–69.

Yuwono, B. (2021). Perancangan Redesain Logo LPI SALSABILA Dengan Mengaplikasikan Prinsip Gestalt. *AKSA JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 5(1).

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



LAMPIRAN

Lampiran 1

a. Lembar Bimbingan Tugas Akhir Dosen Pembimbing I

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		Zahwasyifa Ayu Farahita Mahadewi	
NAMA PEMBIMBING		Rachmadita Dwi Pramesti	
JUDUL TUGAS AKHIR		PERANCANGAN BOARD GAME EDUKATIF TENTANG SAMPAH DAN PLASTIK UNTUK PROGRAM "PANDA MOBILE" DI YAYASAN WWF INDONESIA	
KETERANGAN:			
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	Jumat, 17/03/2023	memberi penjelasan penulisan latar belakang, dan rumusan masalah	Memulai penyusunan Bab 1, melakukan observasi dan studi literatur
2	Selasa, 21/03/2023	Revisi Bab 1. Menambahkan cover pada halaman pertama, menghilangkan kata'proses' pada rumusan masalah	Merevisi hasil feedback Dosen Pembimbing
3	Jumat, 24/03/2023	Menambahkan tujuan WWF dalam mengedukasi anak-anak, menambah poin dalam ruang lingkup pembahasan, menambahkan manfaat teoritis, & praktis, revisi sistematika penulisan, revisi kerangka teori BAB 2	Melakukan observasi dan studi literatur terkait WWF dan metode perancangan
4	Minggu, 16/04/2023	Menambahkan penjelasan teori warna untuk board game, dan mengganti poin stripes menjadi numerik	Melakukan studi literatur terkait elemen desain pada boardgame, mengubah sistem penomoran menjadi angka atau huruf
5	Selasa, 18/04/2023	Menjelaskan sistematika penyusunan Bab 3, dari metode riset perancangan hingga creative brief	Memulai penyusunan bab 3, melakukan observasi, wawancara kepada tim WWF dan anak usia 6-12 tahun, dan studi literatur
6	Rabu, 10/05/2023	Revisi penjelasan proses pada tahap design thinking, dan hasil observasi board game	Merevisi deskripsi design thinking, dan memeriksa kembali ejaan dan penulisan laporan
7	Jumat, 26/05/2023	Membahas hasil penilaian sempro, revisi Latar belakang, Rumusan Masalah, SWOT, dan Positioning.	Merevisi Bab 1 dan Bab 3, melanjutkan laporan ke Bab 4 dengan membuat mindmap
8	Jumat, 23/06/2023	Membahas bab 4 yang diawali dengan pembuatan mindmap dan moodboard	Menambah key visual berupa objek sampah dan plastik, pembuatan moodboard per komponen board game, menulis justifikasi alasan pemilihan font pada judul board game
9	Minggu, 2/07/2023	Membahas sketsa alternatif dan desain terpilih	Menambahkan justifikasi alasan pemilihan per sketsa alternatif, menyesuaikan warna belakang kartu sesuai dengan psikologi warna dan isi kartu
10	Sabtu, 8/07/2023	Membahas hasil digitalisasi seluruh komponen board game dan media turunannya, elemen desain yang	Lanjut ke tahap testing kepada target audience, menambah media promosi sebagai media pendukung
11	Minggu, 16/07/2023	Membahas Testing, Pertimbangan Produksi, dan Bab 5	Revisi kesimpulan dengan menambahkan tahapan design thinking, dan penjelasan media pendukung, menambah media promosi instagram dan abstrak
			*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

Hak Cipta :

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

b. Lembar Bimbingan Tugas Akhir Dosen Pembimbing II

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		Zahwasyifa Ayu Farahita Mahadewi	
NAMA PEMBIMBING		Deli Silvia	
JUDUL TUGAS AKHIR		PERANCANGAN BOARD GAME EDUKATIF TENTANG SAMPAH DAN PLASTIK UNTUK PROGRAM "PANDA MOBILE" DI YAYASAN WWF INDONESIA	
KETERANGAN:			
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	21/03/2023	Memeriksa sitasi artikel ilmiah pada penulisan Tugas Akhir	Mempelajari penulisan sitasi dan daftar pustaka melalui aplikasi Zotero
2	10/05/2023	Mengubah dan mengurangi jenis spasi pada paragraf, mengubah susunan pada kata pengantar	Memeriksa kembali sistem penulisan sesuai dengan aturan dan kesalahan penulisan (typo) pada laporan
3	17/07/2023	Asistensi penulisan untuk Bab 4 dan 5	Meminta persetujuan untuk hasil laporan penelitian sebelum sidang akhir
4			

Lampiran 2

Transkrip Wawancara Klien (WWF Indonesia)

1. Narasumber : Dwi Widya Mutiara (*Youth Education Officer Communication & Education Yayasan WWF*)
Waktu dan Tempat : 11 April 2023 / Kantor WWF Indonesia, Jakarta Selatan
Keterangan : Wawancara secara langsung (*Offline*)

1. Bisa dijelaskan apa itu program *Panda Mobile*? Apa saja kegiatannya?

Panda Mobile itu salah satu program WWF yang sudah berjalan dari tahun 2010, jadi kita datang ke sekolah-sekolah dari jenjang TK sampai SMA dan masyarakat umum di sekitar Jakarta, Bogor, Depok, Bekasi, dan Tangerang menggunakan kendaraan truk enam roda untuk memberi edukasi tentang konservasi alam, satwa dan sebagainya. Jadi, sebelumnya kita udah diskusi dulu sama sekolah yang dituju terkait topik dan tema yang mau dibawakan. Kegiatannya biasanya mendengarkan, menonton film, permainan, prakarya, dan



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

perpustakaan mini. Kegiatan ini sendiri biasanya diikuti oleh belasan sampai puluhan anak.

2. Apa saja bentuk permainan yang biasanya dimainkan?

Kita punya permainan 2 jenis kartu kwartet, engklek, 1 *board game*, dan beberapa puzzle. Tema permainan yang kita punya kebanyakan tentang satwa dan energi.

3. Berapa lama biasanya durasi kegiatan edukasi dengan media permainan?

Biasanya 10-30 menit tergantung permainannya

4. Apa kesulitan yang dimiliki tim WWF ketika mengajak anak-anak bermain sambil belajar?

Dari pengalaman kita memainkan *board game* yang sudah kita punya, yaitu EMC, kesulitannya itu anak-anak perlu waktu yang lama untuk memahami permainan karena peraturan dan mekanisme ini terlalu rumit dan jadi makan waktu terlalu lama, tapi dari respon anak-anak sih kelihatan antusias banget waktu diajak main *board game*, sampe ada anak yang gamau udahan dari kegiatan *Panda Mobile*.

5. Mengapa WWF ingin membuat media edukasi *board game*?

Karena dari konsep program kami yang menggunakan kegiatan yang menyenangkan ya, salah satunya dengan permainan ini, jadi menurut kami *board game* itu media yang cocok untuk mengedukasi sekaligus bermain untuk anak-anak.

6. Siapa *target audience* yang ingin dituju dalam pembuatan *board game* ini?

Untuk *board game* ini sih kita targetin ke anak usia 6-12 tahun ya, karena biasanya untuk umur di atas itu kita jarang pake media permainan, lebih ke kaya presentasi aja.

7. Apa topik atau pesan yang ingin disampaikan melalui *board game*?

Untuk *board game* ini kita mau bawain topik tentang sampah dan plastic, karena WWF Indonesia lagi menginisiasi kampanye kota bebas plastic, nama kampanyenya '*Plastic Smart Cities*', nah kita belum punya media edukasi yang menyenangkan tapi sekaligus informatif dan interaktif untuk anak-anak terkait sampah dan plastic ini. Jadi dari *board game* ini kita berharap dapat



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

meningkatkan *awareness* dan juga edukasi untuk anak-anak terkait informasi tentang pengelolaan, jenis-jenis, upaya sampai dampak yang terjadi dari sampah dan plastik ini.

8. Mekanisme permainan seperti apa yang diinginkan tim *Panda Mobile*?

Mekanisme yang mudah untuk dipelajari dan dipahami anak-anak sih pastinya, kalo *suggest* dari kita sih yang seperti ular tangga aja karena biasanya anak-anak udah ga asing sama permainan ini. Selain itu desain yang praktis dan efisien, jadi bisa mempermudah tim *Panda Mobile* untuk mengkoordinasi anak-anak saat kegiatan berlangsung.

2. Narasumber : Ilham Andriansyah (*Graphic Designer* WWF Indonesia)

Waktu dan Tempat : 11 April 2023 / Kantor WWF Indonesia, Jakarta Selatan

Keterangan : Wawancara secara langsung (*Offline*)

1. Apakah terdapat *mandatory element* yang harus diletakkan di perancangan *board game* nantinya?

Ya, *mandatory element* berupa logo Yayasan WWF, Kampanye *Plastic Smart Cities*, dan logo program *Panda Mobile*.

2. Apa saja media pendukung yang dibutuhkan?

Sebenarnya kalo dari kita mengikuti aja, tapi kalo boleh *suggest* mungkin merchandising seperti tumbler, *tote bag*, dan sebagainya.

3. Apakah terdapat *brand guidelines* yang harus diikuti terkait perancangan *board game* nantinya?

Ya kita punya *brand guidelines* sendiri, dari palet warna, font sampai ke jenis ilustrasi, tapi untuk media *board game* edukasi ini tidak harus mengikuti *brand guideline*, karena memiliki *audience* dan tujuan yang spesifik, jadi yang penting visualnya nanti cocok dan sesuai dengan *target audience* yang dituju.

4. Seperti apa visual yang diharapkan dalam perancangan *board game* ini?



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Pake warna-warna yang colorful sih pastinya, karena selain sesuai dengan karakteristik anak-anak, juga biasanya kita pake warna-warna colorful terlebih untuk ilustrasinya.

5. Selanjutnya, untuk material *board game* apakah ada permintaan tertentu? Untuk material dari *board game* nantinya sih sesuai dengan peraturan WWF kalo bisa jangan pakai plastik sekali pakai.

Lampiran 3

Transkrip Wawancara *Target Audience* (Anak Usia 6-12 Tahun)

Narasumber : Hayza (11 Tahun, Tangerang)
Ocean (12 Tahun, Tangerang)
Raka (7 Tahun, Depok)
Tian (10 Tahun, Bogor)
Amaru (8 Tahun, Bekasi)
Raya (6 Tahun, Depok)
Zafran (9 Tahun, Jakarta)

Waktu dan Tempat : 20-23 April 2023

Keterangan : Wawancara secara langsung & tidak langsung (*Offline & Telepon*)

1. “Saat ke sekolah, kamu lebih suka membawa botol minum dari rumah atau membeli air minum kemasan dari luar?”

Hayza : “Lebih suka membawa botol minum dari rumah”

Ocean : “Lebih sering membeli air minum kemasan”

Raka : “Suka membawa botol minum dari rumah”

Tian : “Sering bawa botol minum dari rumah”

Amaru : “Suka membawa air minum dari rumah”

Raya : “iya, bawa minum dari rumah”

Zafran : “Sering bawa botol air minum dari rumah”

2. “Apa kamu pernah makan buah? Kalau iya, buah apa yang pernah kamu makan?”

Hayza : “Pernah, buah jeruk”



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Ocean : “suka, semangka”
Raka : “Suka membawa botol minum dari rumah”
Tian : “Sering membawa air minum dari rumah”
Amaru : “pernah, buah semangka”
Raya : “suka, buah apel”
Zafran : “suka, buah durian”

3. “Menurut kamu, apakah sampah kulit buah dan sampah botol plastik adalah jenis sampah yang sama?”

- Hayza : “tidak, beda karena sampah plastic itu sampah organic”
Ocean : “beda, karena sampah buah itu anorganik”
Raka : “sama”
Tian : “Sering membawa air minum dari rumah”
Amaru : “beda, karena beda jenisnya”
Raya : (Tidak menjawab)
Zafran : “sama, karena sama-sama sampah”

4. “Apakah kamu pernah mendengar kata ‘*Recycle, Reduce, Reuse*’?”

- Hayza : “Iya, pernah”
Ocean : “Pernah”
Raka : “Belum pernah”
Tian : “Tidak pernah”
Amaru : “Pernah”
Raya : “Tidak pernah”
Zafran : “Belum pernah”

5. “Kalau iya, dari mana kamu mengetahui itu?”

- Hayza : “dari sekolah”
Ocean : “dari sekolah”
Raka : -
Tian : --
Amaru : “dari guru di sekolah”
Raya : -
Zafran : -

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

6. “Apa medianya?”

Hayza	: “dari buku pelajaran”
Ocean	: “dari buku”
Raka	: -
Tian	: -
Amaru	: “dari penjelasan guru”
Raya	: -
Zafran	: -

7. “Apakah di sekolah pernah ada media berupa permainan?”

Hayza	: “iya, pernah”
Ocean	: “pernah”
Raka	: “pernah”
Tian	: “iya, pernah”
Amaru	: “pernah”
Raya	: “sering”
Zafran	: “iya pernah”

8. “Apakah kamu pernah mendengar *board game*?”

Hayza	: “iya, tau”
Ocean	: “pernah”
Raka	: “pernah”
Tian	: “tau”
Amaru	: “pernah”
Raya	: “iya, punya di rumah”
Zafran	: “iya, pernah”

9. “*board game* apa yang pernah kamu mainkan?”

Hayza	: “Ular tangga, catur, ludo, halma”
Ocean	: “Ular tangga, monopoli, catur, “
Raka	: “Ular tangga”
Tian	: “Ular tangga, monopoli”
Amaru	: “Ludo, catur, ular tangga”
Raya	: “Ular tangga”

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Zafran : “Catur, monopoli”

10. “Apa *board game* favorit kamu?”

Hayza : “Catur”

Ocean : “Ular Tangga, Ludo”

Raka : “Ular Tangga”

Tian : “Ular Tangga, Monopoli”

Amaru : “Catur, monopoli”

Raya : “Ular tangga”

Zafran : “Catur”

11. “Kenapa kamu menyukai *board game* itu?”

Hayza : “Seru, harus menyusun strategi lawan pemain lain”

Ocean : “Karena menyenangkan, dapat bermain bareng dengan teman kelas”

Raka : “Menyenangkan”

Tian : “karena seru”

Amaru : “Karena bisa meningkatkan kerja otak”

Raya : “Seru”

Zafran : “karena seru dalam membuat strategi”

12. Dari kedua *board game* dengan full ilustrasi dan minim illstrasi, mana yang lebih kamu suka?

Hayza : “Full Ilustrasi”

Ocean : “Full Ilustrasi”

Raka : “Full Ilustrasi”

Tian : “Full Ilustrasi”

Amaru : “Full Ilustrasi”

Raya : “Full Ilustrasi”

Zafran : “Full Ilustrasi”

13. Dari kedua *board game* dengan warna yang colorful dan *board game* dengan warna yang minimalis, mana yang lebih kamu suka?

Hayza : “Colorful”

Ocean : “Colorful”



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Raka : “Colorful”
Tian : “Colorful”
Amaru : “Colorful”
Raya : “Colorful”
Zafran : “Colorful”

14. Dari kedua *board game* dengan jenis ilustrasi yang *digital painting* dan *board game* dengan jenis ilustrasi vector, mana yang lebih kamu suka?

Hayza : “*Digital painting*”
Ocean : “*Digital painting*”
Raka : “*Digital painting*”
Tian : “*Digital painting*”
Amaru : “*Digital painting*”
Raya : “*Digital painting*”
Zafran : “*Digital painting*”



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3

Hasil Cek Plagiarisme

Zahwasyifaayu_DG

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.pnj.ac.id Internet Source	1%
2	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	1%
3	123dok.com Internet Source	1%
4	press.pnj.ac.id Internet Source	1%
5	Submitted to Purdue University Student Paper	1%
6	repository.upnjatim.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Pelita Harapan Student Paper	1%
8	journal.untar.ac.id Internet Source	1%
9	text-id.123dok.com Internet Source	<1%



Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 4 Naskah Materi *Board game*

Draft Copywrite Board Game 'Plastic Ranger'

I. Alur Permainan

- a) Permainan untuk 2 – 6 orang.
- b) Durasi permainan sekitar 30 menit. Tergantung pada kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan.
- c) Anak-anak harus didampingi guru, orang tua, atau saudara yang sudah dewasa selama proses bermain berlangsung.
- d) Persiapkan papan permainan, pion, dadu, dan kartu yang telah disusun bertumpuk sesuai jenis kartu.
- e) Pemain menentukan urutan giliran bermain
- f) Masing-masing pemain dapat memulai permainan dari petak *start*
- g) Pemain mengocok dadu untuk mendapatkan angka yang menentukan jumlah langkah
- h) Pemain saling bergantian gilir setelah berpindah petak
- i) Pemain yang melewati petak tanya sampah harus mengambil kartu tanya sampah, kemudian membaca serta menjawab pertanyaan di depan pemain lainnya.
- j) Tim *Bandu* *Mohala* menjawab jumlah sampah dan memberikan reward atau

B. Kartu Fakta Sampah (25 Kartu)

No	Copywrite	Visual	
1.	Jumlah volume sampah di Indonesia pada tahun 2023 mencapai 70 juta ton	<input checked="" type="checkbox"/> Tumpukan Sampah plastik; bendera Indonesia	
2.	Melakukan penggunaan kembali (Reuse) barang atau alat yang bisa digunakan berulang dapat mengurangi jumlah sampah	<input checked="" type="checkbox"/> reuse	
3.	Bunuh 50 tahun untuk mengurai sampah kaleng timah	<input checked="" type="checkbox"/> Sampah kaleng	
4.	Sebuah plastik akan membutuhkan waktu 10-1000 tahun untuk bisa terurai	<input checked="" type="checkbox"/> Sampah plastik	
10.	Mikroplastik merupakan salah satu jenis sampah plastik yang berukuran sangat kecil yaitu < 5,5 mm	<input checked="" type="checkbox"/> Perbandingan ukuran sampah dengan penggaris	
11.	27.000 batang kayu setiap hari digunakan untuk pembuatan kertas	<input checked="" type="checkbox"/> Penebangan hutan	
12.	300 juta ton jumlah produksi plastik di dunia pertahun	<input checked="" type="checkbox"/> Pabrik plastik	
13.	Bank sampah menjadi salah satu upaya penanganan sampah. Bank sampah adalah kegiatan mengumpulkan/ menabung sampah yang telah dipilah, serta memiliki buku rekening layaknya perbankan.	<input checked="" type="checkbox"/> Bank sampah	
14.	Produksi jenis plastik PVC berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan serta polusi	<input checked="" type="checkbox"/> botol shampoo	



Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

←

Ringkasan +

Struktur

Tajuk yang Anda tambahkan ke dokumen akan muncul di sini.

	lingkungan. Jenis plastik PVC dapat kita temukan di botol shampoo.		
15.	1,3 miliar ton sampah makanan dibuang pada setiap tahunnya	<input checked="" type="checkbox"/>	Sampah makanan
16.	Racun plastik yang dikonsumsi biota laut dapat berpindah ke manusia yang mengonsumsinya	<input checked="" type="checkbox"/>	Kandungan plastik di dalam makanan biota-laut
17.	Plastik memiliki sifat karsinogenik yaitu memicu kanker dan penyakit lainnya	<input checked="" type="checkbox"/>	plastik dan lambang karsinogenik
18.	Sekitar 4,5 triliun sampah puntung rokok dibuang setiap tahunnya di seluruh dunia	<input checked="" type="checkbox"/>	Tumpukan Puntung rokok

←

Ringkasan +

Struktur

Tajuk yang Anda tambahkan ke dokumen akan muncul di sini.

Menggunakan plastik sekali pakai Membuang sampah pada tempatnya

IV. Kartu Permainan

A. Kartu Pertanyaan (25 pertanyaan)

Easy (15 Pertanyaan)

1. Tempat sampah berwarna kuning adalah tempat untuk sampah berjenis:
 - a. Organik b. **anorganik**, c. residu
2. Tempat sampah berwarna hijau adalah tempat untuk sampah berjenis:
 - b. **Organik** b. anorganik, c. residu
3. Mana sampah yang sulit terurai?
 - a. **kemasan sachet** b tulang ayam, c. dedaunan
4. Contoh sampah jenis B3?
 - a. **Baterai** b. sedotan plastik c. dedaunan
5. Mudah meledak, beracun, dan mudah terbakar merupakan ciri-ciri dari sampah jenis?
 - a. **organic** b. anorganik, c. **B3**
6. Mana yang merupakan akibat dari membuang sampah sembarangan

M Made Putri Karid
06.44 13 Jun

Seluruh pilihan ini tidak tergolong sebagai sam

←

Ringkasan +

Struktur

Tajuk yang Anda tambahkan ke dokumen akan muncul di sini.

C. Kartu Aksi (20 Kartu)

1. Cari sampah anorganik yang ada di sekitarmu, dan buang pada tempatnya (3x)
2. Cari sampah organik yang ada di sekitarmu, dan buang pada tempatnya (3x)
3. Sebutkan 5 contoh sampah organik! (2x)
4. Sebutkan 5 contoh sampah anorganik! (2x)
5. Sebutkan 5 contoh sampah B3! (2x)
6. Sebutkan upaya yang sudah kamu lakukan untuk mengurangi jumlah sampah plastik? (2x)
7. Ambil dan jawab pertanyaan dari kartu tebak sampah (3x)
8. Ambil 1 barang di sekitar mu, identifikasi termasuk ke dalam jenis sampah apa? (3x)

D. Tebak Sampah (30 Kartu)

1. Botol Plastik
2. Styrofoam
3. Kulit buah-buahan
4. Botol detergen

M Made Putri Karid
06.50 13 Jun

Tambahkan kemasan se kemasan minyak goreng

←

Ringkasan +

Struktur

Tajuk yang Anda tambahkan ke dokumen akan muncul di sini.

17. Kardus
18. Kemasan snack
19. Sisa makanan
20. Kaleng minuman
21. Sendok dan garpu plastik
22. **Kemasan Minyak Goreng**
23. Dedaunan
24. ban
25. Puntung rokok
26. Masker
27. Sepatu Bekas
28. Gelas plastik
29. Kertas koran
30. Wadah makan plastik





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5 Daftar Riwayat Hidup

Zahwasyifa Ayu Farahita M.

Phone : 081389927535 / Ig: @Farrahita / LinkedIn : www.linkedin.com/in/farrahita / Email : Zahwasyifaayu@gmail.com



About Me

Graphic Designer & Illustrator

Hello! My name is Zahwasyifa Ayu Farahita Mahadewi, but you can call me *Hita*. I'm an undergraduate Bachelor's degree of graphic design at Polytechnic State of Jakarta. I was born in Yogyakarta, 11 November 2001 but raised and lived in *Tangerang*.

I have a deep interest in illustrations and branding. I'm a fast learner and very eager to improve my skill and knowledge. I'd love to try and explore new ideas and experiences. In addition, i really enjoy listening to music and drawing.

Experiences

Work

Blibli (2022)
Creative Designer Intern
I have been responsible for creating visual for Internal Communication Blibli Team, such as banner, Social Media, Merchandise, etc.

Graphic Designer & illustrator (2020 - Present)
Freelance
I do comission work such as branding, illustrations, Traditional painting, packaging design, poster, and more based on client request.

BEDAKAN Batch 10 Likupang (2022)
Graphic Designer
Redesigning, illustrating and layouting a new packaging for UMKM in Likupang, North Sulawesi under the collaboration program BEDAKAN (Bedah desain kemasan) between Asprodi DKV and Ministry of Tourism and Creative Economy.

kumparan (2021)
Illustrator & Graphic Designer (Internship)
I have been responsible for creating visual of kumparan & kumparan plus's content, such as;
- Social media poster & programmatic, video cover, infographics, etc
- Illustrations for cover story kumparan plus website, greeting post, Asset Motion, etc

Education

2019 - Present
Graphic Design of Polytechnic State of Jakarta, GPA 3.83/4.00

2016 - 2019
SMAN 3 Kab. Tangerang

Interest

Graphic Design Marketing
Illustrations Creative

Technical Skill

Ps Id Ai

Design Skill

Branding Editorial Design
Infographics Digital Imaging
Packaging Design Illustrations
Layouting and more cominal

Hita's Curriculum Vitae