

TUGAS AKHIR / KEKARYAAN HAKI

**PERANCANGAN *CARD-BOARD GAME* “ENDEMIC”
SEBAGAI MEDIA EDUTAINMENT TENTANG HEWAN
ENDEMIK DI INDONESIA**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Desain
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta



Disusun Oleh:
Adinda Megumi Nur Rahmah
NIM. 2021022008

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SOSIAL HUMANIORA DAN SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN *CARD-BOARD GAME* “ENDEMIC” SEBAGAI MEDIA
EDUTAINMENT TENTANG HEWAN ENDEMIK DI INDONESIA**

Disusun oleh:
Adinda Megumi Nur Rahmah
2021022008

Tugas Akhir / Kekaryaannya ini telah disetujui
untuk dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Tugas Akhir
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Pada tanggal : 14 Mei 2024

Pembimbing I

Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0630017802

Pembimbing II

Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn
NIDN. 0622048001

Mengetahui
Kepala Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn
NIDN. 0622048001

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN *CARD-BOARD GAME* "ENDEMIC" SEBAGAI MEDIA EDUTAINMENT TENTANG HEWAN ENDEMIK INDONESIA

Disusun oleh:

ADINDA MEGUMI NUR RAHMAH
2021022008

Tugas Akhir/Kekaryaannya telah diterima dan disahkan
oleh dewan penguji Tugas Akhir/Kekaryaannya
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Pada tanggal: 31 Juli 2024

1. Penguji I

Nama : Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn.

NIDN : 0630017802

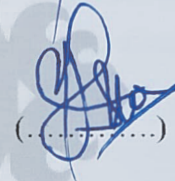


(.....)

2. Penguji II

Nama : Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn.

NIDN : 0622048001



(.....)

3. Penguji III

Nama : Arif Yulianto, S.Sn., M.Sn.

NIDN : 0606077302



(.....)

Dekan
Fakultas Sosila, Humaniora, dan Seni



Faqih Purnomosidi, S.Psi., M.Si
NIDN. 0602058801

Ketua Program Studi Desain
Komunikasi Visual



Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn
NIDN. 0622048001

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Saya mahasiswa Program Desain Komunikasi Visual Fakultas Sosial Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Adinda Megumi Nur Rahmah

NIM : 2021022008

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir/Skripsi

Judul : Perancangan *Card-Board Game* “ENDEMIC” sebagai Media Edutainment tentang Hewan Endemik Indonesia.

Adalah benar-benar karya yang saya susun sendiri. Apabila kemudian terbukti bahwa saya ternyata melakukan Tindakan menyalin atau meniru tulisan/karya orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas termasuk pencabutan gelar yang telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari terbukti melakukan kebohongan maka saya sanggup menanggung segala konsekuensinya.

Surakarta, 1 Agustus 2024

Yang Menyatakan


Adinda Megumi Nur Rahmah
NIM 2021022008

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Saya mahasiswa Program Desain Komunikasi Visual Fakultas Sosial Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Adinda Megumi Nur Rahmah
NIM : 2021022008
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Sosial Humaniora dan Seni
Jenis Laporan : Tugas Akhir-Skripsi-Laporan Penelitian*

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir/Skripsi/Laporan Penelitian saya yang berjudul: **Perancangan Card-Board Game “ENDEMIC” sebagai Media Edutainment tentang Hewan Endemik Indonesia.** Beserta instrument/desain/perangkat (jika ada). Berhak menyimpan, mengalihkan bentuk, mengalihmediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat serta mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis (*author*) dan pembimbing sebagai *co author* atau pencipta dan juga pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya secara sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Surakarta, 1 Agustus 2024

Yang Menyatakan



Adinda Megumi Nur Rahmah

NIM 2021022008

*) Coret yang tidak perlu

MOTTO

“Be the earth wanderer like humpback whale wander sea”

(Adinda Megumi)



PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini Penulis persembahkan untuk:

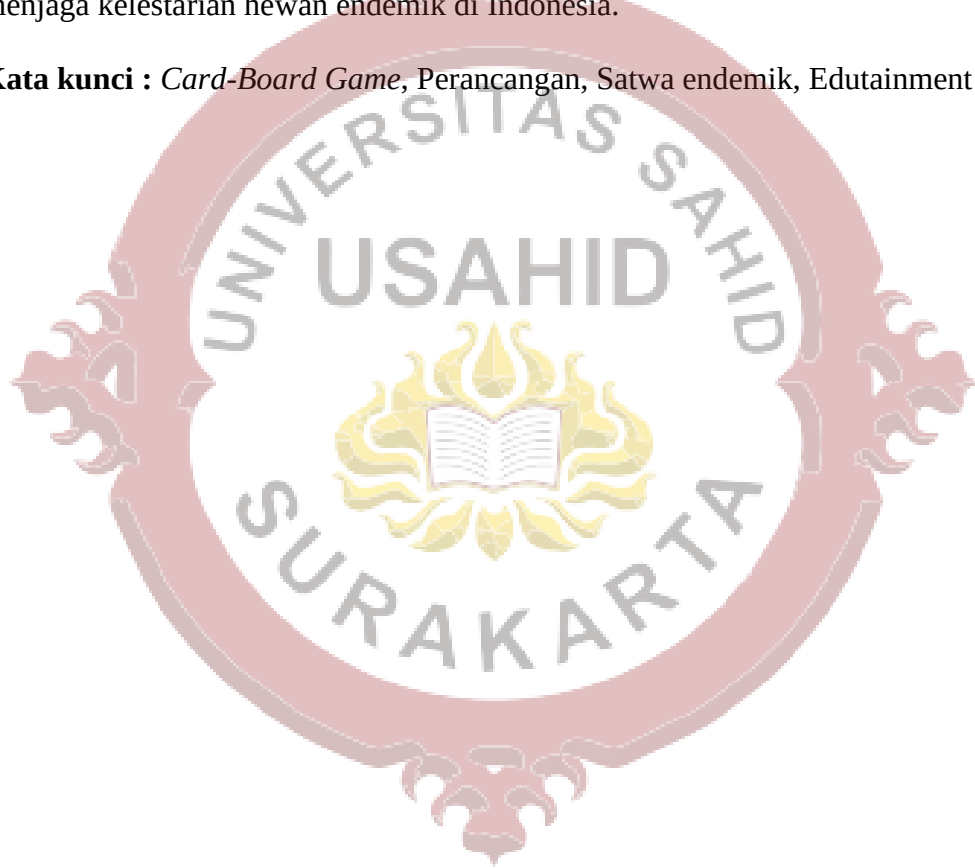
1. Orang tua tercinta yang telah mendukung dan mendoakan selama proses kuliah hingga penyusunan Tugas Akhir dan menjadi penyemangat sehingga Penulis dapat menjadi manusia yang bermanfaat
2. Almamater tempat Penulis memperoleh ilmu, mendukung dan memberikan doa hingga Penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik



RINGKASAN

Indonesia merupakan negara dengan kekayaan biodiversitas yang tinggi. Hewan endemik menjadi salah satu kekayaan unik yang dimiliki oleh Indonesia yang keberadaannya terancam punah. Menurunnya luas hutan akibat berbagai aktivitas manusia yang merusak serta perburuan liar menjadi faktor utama yang menyebabkan menurunnya sebagian besar populasi hewan endemik di Indonesia. Sebagai salah satu bentuk kepedulian terhadap ragam fauna endemik Indonesia diperlukan sosialisasi terhadap Masyarakat melalui metode belajar dan bermain yang dapat disampaikan melalui *board game*. *Board game* yang dibuat menggunakan kartu sebagai media utamanya yang kerap disebut dengan julukan *card-board game* dengan mengangkat tema tentang satwa endemik di Indonesia. Dengan dibuatnya *card-board game* ini nantinya dapat turut serta dalam upaya menjaga kelestarian hewan endemik di Indonesia.

Kata kunci : *Card-Board Game*, Perancangan, Satwa endemik, Edutainment



ABSTRACT

Indonesia is a country with high biodiversity wealth. Endemic animals are one of Indonesia's unique riches whose existence is threatened with extinction. The decline in forest areas due to various human activities and poaching are the main factors causing the decline in most of the endemic animal populations in Indonesia. As a contribution to the diversity of endemic fauna in Indonesia, socialization is needed through learning and playing methods that can be delivered through board games. Board games are made using cards as their main media or card-board games that raise the theme of endemic animals in Indonesia. This card-board game is an effort to maintain the sustainability of endemic animals in Indonesia.

Keywords: Card-Board Game, Design, Endemic Animals, Edutainment



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir / karya HAKI ini dengan baik. Laporan tugas akhir / karya HAKI ini disusun guna memenuhi sebagian syarat dalam penyelesaian tugas akhir S1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Sahid Surakarta.

Selama perancangan dan proses penyusunan laporan tugas akhir / karya HAKI berjudul ini tidak lepas dari dukungan pihak yang terkait dalam perancangan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih dan rasa hormat yang sebesar besarnya kepada:

1. Sri Huning Anwarningsih, ST., M.Kom, selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta
2. Destina Paningrum., SE., M.M, selaku Wakil Rektor Universitas Sahid Surakarta
3. Dr. Erwin Kartinawati, S.Sos., M.I.Kom, selaku Wakil Rektor Bidang Akademik, Kemahasiswaan, Alumni, dan Kerja Sama Universitas Sahid Surakarta
4. Faqih Purnomosidi, S.Psi., M.Si, selaku Dekan Fakultas Sosial, Humaniora, dan Seni Universitas Sahid Surakarta
5. Yudi Wibowo S.Pd., M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta sekaligus Pembimbing II yang telah banyak berjasa memberikan bimbingan serta kritik dan saran yang membangun dalam proses perancangan tugas akhir ini

6. Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn, selaku Pembimbing I tugas akhir yang telah banyak berjasa memberikan bimbingan, kritik, dan saran yang membangun dalam perancangan tugas akhir ini
7. Arif Yulianto, S.Sn, M.Sn, selaku dosen Penguji III tugas akhir yang membantu dalam memperbaiki laporan tugas akhir ini
8. Seluruh dosen pengajar Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta yang telah mengajar dan memberikan ilmunya dari awal semester hingga akhir semester
9. Segenap staff dan karyawan pengajar Universitas Sahid Surakarta
10. Pusat Penyelamatan Satwa Tasikoki yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan observasi pengumpulan data sehingga data yang tercantum merupakan data yang akurat dan sebenar-benarnya
11. Keluarga yang telah memberikan dukungan yang tidak tergantikan oleh apapun disetiap proses pengerjaan perancangan ini
12. Teman-teman alih jenjang Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta
13. Seluruh pihak yang telah membantu kelancaran pelaksanaan Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan laporan tugas akhir/kekayaan HAKI ini masih banyak kekurangan baik pada teknis penulisan, kualitas karya, maupun materi, mengingat berbagai keterbatasan yang dimiliki. Untuk itu, kritik dan saran dari semua pihak sangat diharapkan demi penyempurnaan laporan tugas akhir kekayaan HAKI ini. Semoga laporan tugas akhir/kekayaan HAKI ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan semua pihak yang membutuhkan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
LEMBAR PERSETUJUAN	2
LEMBAR PENGESAHAN	3
SURAT PERNYATAAN	4
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA	5
MOTTO	6
PERSEMBAHAN	7
RINGKASAN	8
ABSTRACT	9
KATA PENGANTAR	10
DAFTAR ISI	12
DAFTAR GAMBAR	13
A. Latar Belakang	15
B. Rumusan Masalah	21
C. Tujuan	21
D. Manfaat	22
E. Tinjauan Pustaka	23
F. Metodologi Perancangan	26
G. Identifikasi Data	28
H. Analisa dan Konsep Perancangan	41
I. Perwujudan Karya	48
J. Penutup	73
K. Lampiran	75
DAFTAR PUSTAKA	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Garis Wallace dan Weber (Sumber: kompas.com, 2023)	15
Gambar 2 Jumlah Satwa Terancam Punah di Indonesia.....	18
Gambar 3 Penurunan Luas Hutan di Indonesia Tahun 2000 – 2020	19
Gambar 4 Bagan Metode Perancangan	26
Gambar 5 Orangutan Kalimantan	29
Gambar 6 Peta Persebaran Orangutan Kalimantan	29
Gambar 7 Yaki	30
Gambar 8 Peta Persebaran Yaki.....	31
Gambar 9 Jalak Bali	31
Gambar 10 Gajah Sumatera	32
Gambar 11 Badak Jawa.....	33
Gambar 12 Peta Persebaran Badak Jawa (Sumber: IUCN)	33
Gambar 13 Harimau Sumatera.....	34
Gambar 14 logo PPS Tasikoki	35
Gambar 15 PPS Tasikoki	37
Gambar 16 Penyelamatan Satwa.....	38
Gambar 17 <i>Volunteering</i>	39
Gambar 18 Pendidikan Konservasi.....	40
Gambar 19 Pendidikan Konservasi.....	44
Gambar 20 Warna	45
Gambar 22 <i>Font Poppins</i>	46
Gambar 21 <i>Font Bodo Amat</i>	46
Gambar 23 Laptop.....	47
Gambar 24 Logo Sai2	47
Gambar 25 Logo Adobe Illustrator.....	48
Gambar 26 <i>Lost Cities</i>	49
Gambar 27 Uno	50
Gambar 28 <i>Wingspan</i>	50
Gambar 29 Sketsa kartu satwa	52
Gambar 30 <i>Guideline</i> kartu satwa.....	53
Gambar 31 <i>Color guide</i> kartu satwa	53
Gambar 32 <i>Color guide</i> kartu satwa	54
Gambar 33 Sketsa kartu <i>item</i>	55
Gambar 34 <i>Guideline</i> kartu <i>item</i>	56
Gambar 35 <i>Color guide</i> kartu <i>item</i>	56
Gambar 36 <i>Final design</i> kartu <i>item</i>	57
Gambar 37 Sketsa <i>board</i>	58
Gambar 38 <i>Guideline board</i>	59
Gambar 39 <i>Color guide board</i>	59
Gambar 40 <i>Final design board</i>	60

Gambar 41 <i>Guideline</i> buku panduan.....	61
Gambar 42 <i>Color guide</i> buku panduan	61
Gambar 43 <i>Final design</i> buku panduan bagian depan	62
Gambar 44 <i>Final design</i> buku panduan bagian belakang	63
Gambar 45 <i>Guideline box</i>	64
Gambar 46 <i>Color guide box</i>	64
Gambar 47 <i>Final design box</i>	65
Gambar 48 <i>Final design</i> kerangka box	65
Gambar 49 <i>Guideline</i> kalender	66
Gambar 50 <i>Color guide</i> kalender	67
Gambar 51 <i>Final design</i> kalender	67
Gambar 52 Kalender saat ditempatkan di ruangan	68
Gambar 53 <i>Guideline</i> poster	69
Gambar 54 <i>Color guide</i> poster	69
Gambar 55 <i>Final design</i> poster	70
Gambar 56 Poster saat di tempatkan di ruangan	71
Gambar 57 <i>Guideline</i> stiker	72
Gambar 58 <i>Final design</i> stiker	72

