

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI
DEFORESTASI DI INDONESIA UNTUK REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Natasya Yolanda

00000055293

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI
DEFORESTASI DI INDONESIA UNTUK REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Natasya Yolanda

00000055293

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Natasya Yolanda
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055293
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI DEFORESTASI DI INDONESIA UNTUK REMAJA

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 16 Juni 2025



(Natasya Yolanda)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI DEFORESTASI DI INDONESIA UNTUK REMAJA

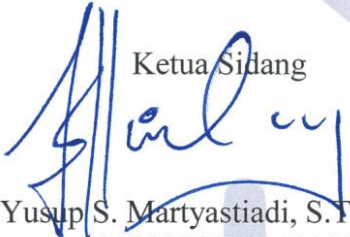
Oleh

Nama Lengkap : Natasya Yolanda
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055293
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

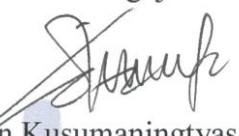
Telah diujikan pada hari Senin, 16 Juni 2025,
Pukul 00.00 s.d. 00.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Dr.Sn. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/ 023902

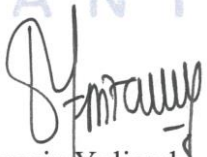
Penguji


Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/ 077724

Pembimbing


Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/ 039375

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Natasya Yolanda
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055293
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *BOARD GAME*
MENGENAI DEFORESTASI DI INDONESIA UNTUK REMAJA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 16 Juni 2025



(Natasya Yolanda)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI DEFORESTASI DI INDONESIA UNTUK REMAJA. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Desain Komunikasi Visual.

Penulisan Tugas Akhir ini bertujuan untuk merancang sebuah media edukasi yang dapat meningkatkan kesadaran remaja mengenai dampak deforestasi di Indonesia. Dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan, diharapkan *board game* yang dirancang dapat menjadi solusi efektif dalam menyampaikan informasi lingkungan serta mendorong perilaku yang lebih peduli terhadap kelestarian hutan.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Nadia Mahatmi, M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Teman-teman serta rekan seperjuangan saya, yang selalu memberikan semangat serta berbagi pengalaman dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

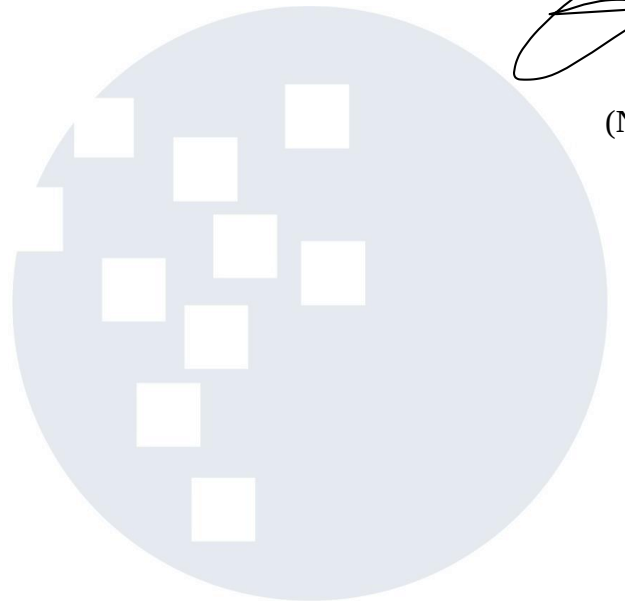
Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan desain komunikasi visual, khususnya dalam bidang media edukasi lingkungan. Selain itu, diharapkan *board game* yang dirancang dapat menjadi alat pembelajaran yang

efektif dalam meningkatkan kesadaran remaja terhadap pentingnya menjaga kelestarian hutan di Indonesia.

Tangerang, 16 Juni 2025



(Natasya Yolanda)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI DEFORESTASI DI INDONESIA UNTUK REMAJA

(Natasya Yolanda)

ABSTRAK

Deforestasi di Indonesia terus meningkat akibat aktivitas manusia seperti ekspansi perkebunan, penebangan liar, dan pembangunan infrastruktur, yang berdampak pada lingkungan dan kehidupan sosial. Remaja sebagai generasi penerus memiliki peran penting dalam upaya pelestarian lingkungan, namun tingkat pemahaman mereka terhadap dampak deforestasi masih rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media edukatif yang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah *board game* sebagai media edukasi yang dapat meningkatkan pemahaman remaja mengenai dampak deforestasi serta mendorong perubahan perilaku. Metode perancangan yang digunakan adalah *How to Learn Board Game Design and Development*, yang mencakup tahap *Idea*, *Content Development*, *Prototype*, dan *Playtest*. Berdasarkan hasil beta test dari perancangan *board game*, tanggapan dari para pemain menunjukkan kepuasan yang tinggi terhadap penyampaian informasi dan mekanisme permainan. Penelitian ini bertujuan untuk membantu remaja memahami tentang deforestasi melalui pengalaman bermain yang menyenangkan yang mendorong remaja untuk bisa menjaga dan melindungi hutan.

Kata kunci: deforestasi, *board game*, remaja



DESIGNING A BOARD GAME ABOUT DEFORESTATION IN INDONESIA FOR TEENAGERS

(Natasya Yolanda)

ABSTRACT (English)

Deforestation in Indonesia continues to increase due to human activities such as plantation expansion, illegal logging, and infrastructure development, which impact the environment and social life. Teenagers, as the next generation, play a crucial role in environmental conservation efforts. However, their understanding of the impacts of deforestation remains low. This is due to the lack of engaging and interactive educational media. This research aims to design a board game as an educational tool to enhance teenagers' understanding of deforestation impacts and encourage behavioral change. The design method used is How to Learn Board Game Design and Development, which includes the stages of Idea, Content Development, Prototype, and Playtest. Based on the results of the beta test of the board game design, player feedback indicated a high level of satisfaction with both the delivery of information and the game mechanics. This study aims to help teenagers understand deforestation through an enjoyable gameplay experience that encourages them to care for and protect forests.

Keywords: *deforestation, board game, teenagers*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Board Game</i>	5
2.1.1 Kategori <i>Board Game</i>	5
2.1.2 Manfaat <i>Board Game</i>	9
2.1.3 Interaktivitas <i>Board Game</i>	10
2.2 Elemen <i>Board Game</i>	11
2.2.1 Elemen Formal	11
2.2.2 Elemen Dramatis.....	15
2.3 Deforestasi.....	18
2.3.1 Penyebab Deforestasi	19
2.3.2 Dampak Deforestasi	20
2.3.3 Pencegahan Deforestasi	21
2.4 Penelitian yang Relevan.....	22
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	25

3.1 Subjek Perancangan	25
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	26
3.2.1 <i>Idea</i>	27
3.2.2 <i>Content Development</i>	29
3.2.3 Desain dan Membangun <i>Prototype</i>	30
3.2.4 <i>Playtesting</i>	30
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	31
3.3.1 Wawancara	31
3.3.2 Kuesioner	35
3.3.3 Studi Eksisting	36
3.3.4 Studi Referensi	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	38
4.1 Hasil Perancangan	38
4.1.1 <i>Idea</i>	38
4.1.2 <i>Content Development</i>	67
4.1.3 <i>Prototype</i>	80
4.1.4 <i>Playtest</i>	92
4.2 Pembahasan Perancangan	100
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	101
4.2.2 Analisis Desain Papan	103
4.2.3 Analisis Desain Kartu Karakter	104
4.2.4 Analisis Desain Kartu Ancaman	106
4.2.5 Analisis Desain Kartu Aksi	108
4.2.6 Analisis Desain Kotak Dampak	110
4.2.7 Analisis Desain Kartu Event	111
4.2.8 Analisis Desain Buku Panduan	112
4.2.9 Analisis Desain Pion Karakter	113
4.2.10 Analisis Desain <i>Packaging</i>	114
4.2.11 Analisis Desain Pin	115
4.2.12 Analisis Gantungan Kunci	116
4.2.13 Analisis Desain Instagram Post	117
4.3 Anggaran	119

BAB V PENUTUP.....	121
5.1 Simpulan	121
5.2 Saran	122
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN.....	xviii



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian yang Relevan.....	22
Tabel 4.1 Usia Responden.....	44
Tabel 4.2 Pernah Mendengar tentang Deforestasi	44
Tabel 4.3 Keseringan dalam Mencari Informasi Deforestasi.....	45
Tabel 4.4 Membaca Informasi tentang Deforestasi	45
Tabel 4.5 Pemahaman tentang Dampak Lingkungan akibat Deforestasi	46
Tabel 4.6 Dampak Utama dari Deforestasi terhadap Lingkungan	46
Tabel 4.7 Merasakan Dampak dari Deforestasi	47
Tabel 4.8 Pengaruh Deforestasi terhadap Perubahan Iklim	47
Tabel 4.9 Kesadaran Diri akan Deforestasi.....	48
Tabel 4.10 Penyebab Kurangnya Kesadaran Diri terhadap Deforestasi	48
Tabel 4.11 Pernah Bermain <i>Board Game</i>	49
Tabel 4.12 Seberapa sering Bermain <i>Board Game</i>	50
Tabel 4.13 Ketertarikan untuk Belajar melalui <i>Board Game</i>	50
Tabel 4.14 Yang disukai dari <i>Board Game</i>	51
Tabel 4.15 <i>Board Game</i> yang biasa digunakan	52
Tabel 4.15 Penyebab Keinginan Bermain <i>Board Game</i>	52
Tabel 4.16 Analisis <i>SWOT Board Game</i> Forestation.....	54
Tabel 4.17 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	93
Tabel 4.18 Kritik dan Saran <i>Alpha Test</i>	95
Tabel 4.19 Anggaran.....	119



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Board Game</i> Ludo	5
Gambar 2.2 <i>Board Game</i> Ticket to Ride	6
Gambar 2.3 <i>Board Game</i> Forest Shuffle.....	7
Gambar 2.4 <i>Board Game</i> Go	7
Gambar 2.5 <i>Board Game</i> Risk.....	8
Gambar 2.6 <i>Board Game</i> Munchkin.....	9
Gambar 2.7 Pemain <i>Board Game</i> Anti Matters	12
Gambar 2.8 <i>Board Game</i> Villainous Objectives.....	12
Gambar 2.9 Prosedur <i>Board Game</i> The Isle of Cats.....	13
Gambar 2.10 Aturan <i>Board Game</i> Basilica	13
Gambar 2.11 <i>Board Game</i> Clans of Caledonia.....	14
Gambar 2.12 <i>Board Game</i> DOOM	14
Gambar 2.13 <i>Board Game</i> Innovation	15
Gambar 2.14 <i>Board Game</i> Stuffed Fables	16
Gambar 2.15 Tantangan <i>Board Game</i> Merchant of Venus.....	16
Gambar 2.16 <i>Premise Board Game</i> Wingspan	17
Gambar 2.17 Karakter <i>Board Game</i> Cultivate.....	18
Gambar 4.1 Wawancara dengan HUMAS Kementerian Kehutanan	39
Gambar 4.2 Wawancara dengan <i>Board Game Designer</i>	41
Gambar 4.3 <i>Board Game</i> Forestation	53
Gambar 4.4 Komponen <i>Board Game</i> Forestation	54
Gambar 4.5 <i>Board Game</i> Pandemic.....	56
Gambar 4.6 Komponen <i>Board Game</i> Pandemic.....	57
Gambar 4.7 <i>Board Game</i> Living Forest.....	58
Gambar 4.8 Komponen <i>Board Game</i> Living Forest.....	59
Gambar 4.9 <i>Mind Map</i> Perancangan.....	61
Gambar 4.10 <i>Moodboard</i> Perancangan.....	62
Gambar 4.11 Logo Kementerian Kehutanan Republik Indonesia	64
Gambar 4.12 Tahap Penentuan Mekanisme dan Konsep.....	67
Gambar 4.13 Tahap Penentuan Mekanisme Baru.....	69
Gambar 4.14 Sketsa Karakter	76
Gambar 4.15 <i>Base Color</i> Karakter.....	76
Gambar 4.16 <i>Rendering</i> Karakter	77
Gambar 4.17 Penghuni Hutan	77
Gambar 4.18 Petualang Alam	78
Gambar 4.19 Jurnalis Investigatif	79
Gambar 4.20 Peneliti Lingkungan	79
Gambar 4.21 Sketsa Papan.....	80
Gambar 4.22 <i>Base Color</i> Papan	81
Gambar 4.23 Sketsa Kartu Ancaman	82

Gambar 4.24 <i>Prototype</i> Kartu Ancaman.....	82
Gambar 4.25 Sketsa Kartu Aksi.....	83
Gambar 4.26 <i>Prototype</i> Kartu Aksi	84
Gambar 4.27 <i>Base Color</i> Kotak Dampak	85
Gambar 4.28 <i>Prototype</i> Kotak Dampak.....	85
Gambar 4.29 Sketsa Kartu Event	86
Gambar 4.30 <i>Prototype</i> Kartu Event.....	87
Gambar 4.31 Sketsa Kartu Karakter	88
Gambar 4.32 <i>Prototype</i> Kartu Karakter	90
Gambar 4.33 Media Sekunder	91
Gambar 4.34 Dokumentasi <i>Alpha Test</i>	92
Gambar 4.35 Perbaikan Kartu.....	96
Gambar 4.36 Perbaikan Kartu Karakter.....	97
Gambar 4.37 Perbaikan Kartu Ancaman dan Aksi	97
Gambar 4.38 Perbaikan Belakang Kartu.....	98
Gambar 4.39 Perbaikan Kotak Dampak.....	98
Gambar 4.40 Perbaikan Papan	99
Gambar 4.41 Perbaikan Buku Panduan	100
Gambar 4.42 Dokumentasi <i>Beta Test</i>	101
Gambar 4.43 Papan Permainan <i>Board Game</i> Kalpataru.....	104
Gambar 4.44 Kartu Karakter.....	105
Gambar 4.45 Kartu Ancaman	107
Gambar 4.46 Kartu Aksi	109
Gambar 4.47 Kotak Dampak.....	110
Gambar 4.48 Kartu Event	111
Gambar 4.49 Buku Panduan	113
Gambar 4.50 Pion Karakter.....	114
Gambar 4.51 <i>Packaging</i>	115
Gambar 4.52 Desain Pin	116
Gambar 4.53 Desain Gantungan Kunci	117
Gambar 4.54 Desain Instagram Post.....	118

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xviii
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxvi
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxix
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxx
Lampiran Kuesioner.....	xxxi
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xxxvi
Lampiran Dokumentasi.....	liv

