

**PERANCANGAN *CARD GAME* “KLOP-IN” SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK KOMUNITAS PEMANDU
EKOWISATA SUKAGALIH DI DESA CIPEUTEUY
KABUPATEN SUKABUMI**



SKRIPSI BERBASIS KARYA

**VANESA RAFAEL RAHMADANI
00000079140**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN *CARD GAME* “KLOP-IN” SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK KOMUNITAS PEMANDU
EKOWISATA SUKAGALIH DI DESA CIPEUTEUY
KABUPATEN SUKABUMI**



SKRIPSI BERBASIS KARYA

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

VANESA RAFAEL RAHMADANI
00000079140

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vanesa Rafael Rahmadani

Nomor Induk Mahasiswa 00000079140

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Tugas Akhir dengan judul :

**PERANCANGAN CARD GAME “KLOP-IN” SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK KOMUNITAS PEMANDU EKOWISATA
SUKAGALIH DI DESA CIPEUTEY KABUPATEN SUKABUMI**

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 pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya bersedia menanggung konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 12 Desember 2025



Vanesa Rafael Rahmadani

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berbasis karya dengan judul

PERENCANAAN *CARD GAME* “KLOP-IN” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK KOMUNITAS PEMANDU EKOWISATA SUKAGALIH DI DESA CIPEUTEUY KABUPATEN SUKABUMI

Oleh

Nama : Vanesa Rafael Rahmadani

NIM 0000079140

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Jumat, 9 Januari 2026

Pukul 13.30 s.d 15.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Date:
2026.01.19
10:40:28
+07'00'

Selvi Amalia, S.Pi., M.Si.

NIDN 0325108004

Penguji



Hanif Suranto, S. Sos., M.Si.

NIDN 0306027102

Pembimbing



Digitally signed by Cendera
Rizky Anugrah Bangun
Date: 2026.01.19 15:39:22
+07'00'

Cendera Rizky Anugrah Bangun, S. Sos., M.Si.

NIDN 0304078404

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Digitally signed by Cendera
Rizky Anugrah Bangun
Date: 2026.01.19 15:39:37
+07'00'

Cendera Rizky Anugrah Bangun, S. Sos., M.Si.

NIDN 0304078404

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vanesa Rafael Rahmadani
NIM : 00000079140
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan : PERENCANAAN *CARD GAME* “KLOP-IN”
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK KOMUNITAS PEMANDU
EKOWISATA SUKAGALIH DI DESA CIPEUTEUY KABUPATEN
SUKABUMI.

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Laporan/Project/Tugas Akhir*(pilih salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☒ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☐ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Mengakui telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, parafrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 9 Januari 2026



Vanesa Rafael Rahmadani

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vanesa Rafael Rahmadani

NIM 00000079140

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah : PERENCANAAN *CARD GAME* “KLOP-IN”
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK KOMUNITAS PEMANDU
EKOWISATA SUKAGALIH DI DESA CIPEUTEUY KABUPATEN
SUKABUMI.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa* (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, 12 Desember 2025



Vanesa Rafael Rahmadani

* Centang salah satu tanpa menghapus opsi yang tidak dipilih

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas selesainya penulisan Laporan Tugas Akhir ini dengan judul: **PERENCANAAN *CARD GAME* “KLOP-IN” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK KOMUNITAS PEMANDU EKOWISATA SUKAGALIH DI DESA CIPEUTEUY KABUPATEN SUKABUMI** yang dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Program Studi Komunikasi Strategis Pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Ir. Andrey Andoko, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.S.i, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, S. Sos., M.Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, S. Sos., M.Si., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Ibu Selvi Amalia, S.Pi., M.Si., selaku Ketua Sidang yang telah memberikan banyak masukan dan bimbingan hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
6. Bapak Hanif Suranto, S.Sos., M.Si., selaku Penguji yang telah memberikan banyak masukan dan bimbingan hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
7. Seluruh teman-teman saya dari tim Sosial Forestri yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah berjuang bersama dan membantu saya.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Hana Sanya Sabiya, selaku ilustrator dari proyek tugas akhir ini yang telah membantu seluruh proses desain, memberi arahan, dan dukungan.

10. Vanesa Rafael Rahmadani, selaku penulis dari tugas akhir ini, apresiasi sebesar-besarnya karena telah berjuang untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai dan tetap berusaha meskipun banyak rintangannya.

Terima kasih kepada semua pihak yang sudah rela membantu dan mendukung penulis menyelesaikan tugas akhirnya, semoga Allah SWT membalas segala kebaikan yang telah diberikan, amin. Semoga tugas akhir ini dapat menambahkan pengetahuan dan bermanfaat bagi pembacanya.

Tangerang, 12 Desember 2025



Vanesa Rafael Rahmadani



**PERENCANAAN *CARD GAME* “KLOP-IN” SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK KOMUNITAS PEMANDU
EKOWISATA SUKAGALIH DI DESA CIPEUTEUY
KABUPATEN SUKABUMI**

Vanesa Rafael Rahmadani

ABSTRAK

Proses belajar tidak hanya secara teoritis saja namun bisa dilakukan dengan cara dan media yang lebih menyenangkan serta interaktif, salah satunya dengan menggunakan kartu permainan edukatif. Perancangan ini dilakukan sebagai respons terhadap kebutuhan dari Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih di Desa Cipeuteuy yang belum memiliki media belajar alternatif terkait materi *tour guiding* dan penanganan medis darurat. Tujuan dari perancangan dan penelitian ini ialah untuk menghasilkan media belajar berupa kartu permainan bernama KLOP-IN yang edukatif dan interaktif bagi Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih dengan memuat pengetahuan terkait *tour guiding* dan penanganan medis darurat ketika trekking. Referensi dari karya-karya terdahulu, observasi langsung, diskusi dengan warga lokal, dan bimbingan dengan dosen ahli merupakan beberapa proses perancangan yang dilakukan. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan *pre-test post-test*, yang hasilnya menunjukkan bahwa kartu permainan KLOP-IN mampu berdampak meningkatkan pemahaman Komunitas pemandu Ekowisata Sukagalih terhadap materi *tour guiding* dan penolongan medis darurat.

Kata kunci: Desa Cipeuteuy, Ekowisata, Kartu permainan, Komunitas, Media Pembelajaran.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING THE KLOP-IN CARD GAME AS A LEARNING TOOLS FOR THE SUKAGALIH ECOTOURISM GUIDE COMMUNITY IN CIPEUTEUY VILLAGE SUKABUMI REGENCY

Vanesa Rafael Rahmadani

ABSTRACT

The learning process is not only theoretical but can also be carried out in a more enjoyable and interactive way, one of which is by using educational playing cards. This design was created in response to the needs of the Sukagalih Ecotourism Guide Community in Cipeuteuy Village, which did not have alternative learning media related to tour guiding and emergency medical response. The purpose of this design and research is to produce a learning medium in the form of an educational and interactive card game called KLOP-IN for the Sukagalih Ecotourism Guide Community, containing knowledge related to tour guiding and emergency medical response during trekking. References from previous works, direct observation, discussion with local residents, and guidance from expert lecturers were some of the design processes carried out. Evaluation was conducted using a pre-test and post-test, the results of which showed that the KLOP-IN card game were able to increase the Sukagalih Ecotourism Guide Community's understanding of tour guiding and emergency medical response.

Keywords: Card Game, Cipeuteuy Village, Community, Ecotourism, Learning Media,



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Tujuan Karya	9
1.3 Kegunaan Karya.....	9
1.3.1 Kegunaan Akademis	9
1.3.2 Kegunaan Praktis	9
1.3.3 Kegunaan Sosial	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Referensi Karya.....	11
2.2 Landasan Konsep	17
2.2.1 Komunikasi Pendidikan	17
2.2.2 Komunikasi Pembangunan Berkelanjutan.....	17
2.2.3 Media Pembelajaran	18
2.2.4 Jenis – Jenis Media Pembelajaran	19
2.2.5 Tujuan Penggunaan Media Dalam Pembelajaran	19
2.2.6 Kartu Permainan Sebagai Media Pembelajaran.....	20
2.2.7 <i>Game-Based Learning</i>	20

2.2.8	Teori Difusi Inovasi	20
2.2.9	Konsep Desain Kartu Permainan	23
2.2.10	Metode Design Thinking Bruce Archer	25
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN KARYA		26
3.1	Tahapan Pembuatan	26
3.1.1	Metode Pengumpulan Data	26
3.1.2	Metode Perancangan Karya.....	28
3.1.2.1	Proses <i>Empathize</i>	28
3.1.2.2	Proses <i>Define</i>	29
3.1.2.3	Proses <i>Ideate</i>	29
3.1.2.4	Proses <i>Prototype</i>	30
3.1.2.5	Proses <i>Test</i>	31
3.3	Rencana Anggaran.....	32
3.4	Target Luaran/Publikasi/HKI.....	33
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		34
4.1	Strategi Perancangan	34
4.2	Implementasi Karya.....	56
4.3	Evaluasi	68
4.3.1	Hasil <i>Pre-Test</i>	68
4.3.2	Hasil <i>Post-Test</i>	72
4.3.3	Evaluasi dari Pihak Dosen.....	80
BAB V KESIMPULAN SARAN		78
5.1	Kesimpulan	78
5.2	Saran.....	79
5.2.1	Saran Akademis	79
5.2.2	Saran Praktis	79

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Referensi Karya Terdahulu.....	14
Tabel 2.2 Elemen Penerapan Teori Difusi Terkait Kartu KLOP-IN	22
Tabel 3.1 Rencana Anggaran Biaya KLOP-IN	33
Tabel 3.2 Jadwal Publikasi Konten KLOP-IN	33
Tabel 4.1 Ilustrasi Kartu Permainan KLOP-IN	43
Tabel 4.2 Jadwal Publikasi Konten KLOP-IN	63
Tabel 4.3 Tabel Realisasi Anggaran Pengeluaran	67
Tabel 4.4 10 Perwakilan Pengerjaan pre-test dan post-test	68
Tabel 4.5 Hasil Pre-Test	70
Tabel 4.6 Hasil Post-Test	74
Tabel 4.7 Hasil Post-Test	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Contoh Penyuluhan di Desa	2
Gambar 1.2 Contoh Kartu Permainan	3
Gambar 1.3 Buku Pituduh Ekowisata Sukagalih.....	6
Gambar 1.4 Buku Jejak Aman di Ekowisata Sukagalih.....	7
Gambar 2.2 Klasifikasi Media (Anderson, 1976)	19
Gambar 2.3 Saluran Komunikasi Proses Keputusan Inovasi.....	21
Gambar 2.4 Diagram Warna	24
Gambar 2.5 Color Palette Kartu KLOP-IN.....	24
Gambar 2.6 Contoh Tipografi atau Font.....	25
Gambar 2.7 Contoh Ilustrasi Kartu KLOP-IN	25
Gambar 2.8 Tahapan Kerja Design Thinking.....	26
Gambar 3.1 Metodologi Design Thinking Bruce Archer.....	28
Gambar 3.2 Referensi Kartu Permainan Warung Wars	30
Gambar 3.3 Ilustrasi Awal Kartu Permainan KLOP-IN	31
Gambar 3.4 Kerangka Perancangan Kartu Permainan KLOP-IN	32
Gambar 4.1 Dokumentasi FGD dengan Warga Lokal	36
Gambar 4.2 Dokumentasi Observasi Langsung.....	38
Gambar 4.3 Color Pallette KLOP-IN.....	41
Gambar 4.4 Tipografi Logo KLOP-IN	42
Gambar 4.5 Tipografi Penjelasan Kartu KLOP-IN.....	42
Gambar 4.6 Kardi Kelompok Medis Luka Berdarah.....	43
Gambar 4.7 Kartu Kelompok Medis Gigitan Serangga	44
Gambar 4.8 Kartu Kelompok Medis Luka Memar	44
Gambar 4.9 Kartu Kelompok Medis Kepanasan	45
Gambar 4.10 Kartu Kelompok Medis Dehidrasi	46
Gambar 4.11 Kartu Kelompok Lokasi Titik Kumpul Awal	47
Gambar 4.12 Kartu Kelompok Lokasi Titik Hutan Damar.....	47
Gambar 4.13 Kartu Kelompok Lokasi Titik Pos Satu	48
Gambar 4.14 Kartu Kelompok Lokasi Titik Goa Pak Padni	49
Gambar 4.16 Meeting dengan Ilustrator	50
Gambar 4.15 Kartu Kelompok Lokasi Titik Perkebunan dan Sawah.....	50
Gambar 4.17 Packaging Kartu KLOP-IN	52
Gambar 4.18 Petunjuk Permainan KLOP-IN.....	53
Gambar 4.19 Dokumentasi Uji Coba dengan Dosen Ahli	54
Gambar 4.20 Chat dengan Dosen Ahli	55
Gambar 4.21 Dokumentasi Uji Coba dengan Komunitas.....	56
Gambar 4.22 Dokumentasi Hari Briefing	57
Gambar 4.23 Postingan Feeds Materi Promosi KLOP-IN.....	58

Gambar 4.24 Postingan Video Teaser KLOP-IN.....	59
Gambar 4.25 Postingan Konten Media Sosial KLOP-IN	60
Gambar 4.26 Poster Memperkenalkan KLOP-IN.....	61
Gambar 4.27 Postingan Konten Recap Keseruan KLOP-IN	62
Gambar 4.28 Konten Testimoni Bermain KLOP-IN	63
Gambar 4.29 Dokumentasi Acara Eko-Siaga	64
Gambar 4.30 Rundown Eko-Siaga.....	65
Gambar 4.31 Dokumentasi Menjelaskan KLOP-IN	66
Gambar 4.32 Dokumentasi Pemandu Bermain KLOP-IN.....	67
Gambar 4.33 Dokumentasi Pembagian Hadiah Apresiasi	67
Gambar 4.34 Dokumentasi Pengerjaan Post-Test.....	68
Gambar 4.35 Dokumentasi Foto Bersama	69
Gambar 4.36 Lembar Pre-Test	71
Gambar 4.37 Lembar Post-Test	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pengecekan Hasil Turnitin	83
Lampiran 2 Lembar Bimbingan Final Project.....	86
Lampiran 3 Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artificial.....	87
Lampiran 4 Surat Izin Penggunaan Logo LATIN.....	88
Lampiran 5 Surat Izin Penggunaan Logo Ekowisata Sukagalih	89
Lampiran 6 Surat Permohonan Izin Liputan dan Wawancara.....	90
Lampiran 7 Hasil Karya Kartu Permainan KLOP-IN	91
Lampiran 8 Dokumentasi Proses Perancangan KLOP-IN	92

