

# TUGAS AKHIR



## **NUSANTARA BLOOMS- BOARD GAME BERTEMA BUNGA ENDEMIK LANGKA DI INDONESIA SEBAGAI MEDIA PENUNJANG EDUKASI PELESTARIAN LINGKUNGAN BAGI REMAJA**

**UNIVERSITAS  
MERCU BUANA**  
Oleh:  
**ANIS SHOFIYANA JATSILATUN NUZULY**  
41919120013

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA  
2023**

	<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	
---	---	---

Semester: 9

Tahun akademik: 2023/2024

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **NUSANTARA BLOOMS – BOARD GAME BERTEMA BUNGA ENDEMIK LANGKA DI INDONESIA SEBAGAI MEDIA PENUNJANG EDUKASI PELESTARIAN LINGKUNGAN BAGI REMAJA**

Disusun Oleh :

Nama : Anis Shofiyana Jatsilatun Nuzuly

NIM : 41919120013

Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal 23 Januari 2024.

UNIVERSITAS  
Pembimbing,  
**MERCU BUANA**

**Nukke Sylvia, S.Sn, M.Ds**

Jakarta, 04 Februari 2024

Mengetahui,  
Koordinator Tugas Akhir

  
Vania Aqmarani Sulaiman, S.Ds., M.Ds

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Desain

  
  
Junaidi Salam, S.Ds., M.Ds



**LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA  
KOMPREHENSIF LOKAL  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA**



Semester : 9

Tahun Akademik : 2023/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Anis Shofiyana Jatsilatun Nuzuly  
Nomor Induk Mahasiswa : 41919120013  
Program Studi : Desain Produk  
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
Judul Tugas Akhir : **NUSANTARA BLOOMS – BOARD GAME BERTEMA  
BUNGA ENDEMIK LANGKA DI INDONESIA  
SEBAGAI MEDIA PENUNJANG EDUKASI  
PELESTARIAN LINGKUNGAN BAGI REMAJA**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

Jakarta, 03 Februari 2024

Yang memberikan pernyataan,



Anis Shofiyana Jatsilatun Nuzuly

## ABSTRAK

Board game Nusantara Blooms mengusung tema keberlanjutan lingkungan habitat, dengan fokus pada pelestarian bunga endemik langka di Indonesia. Tujuan permainan ini adalah membentuk habitat sebesar-besarnya dan membuat pola bunga langka untuk meraih poin. Dengan menggunakan papan utama dan tambahan, pemain harus merancang strategi dalam keterbatasan ruang untuk optimalisasi hasil akhir. Kartu bunga langka seperti Padma Raksasa, Bangkai, Edelweiss Rawa, Anggrek Hitam Papua, Anggrek Macan, Kantong Semar, dan Hanguana sitinurbayai menambah keberagaman flora Indonesia. Dengan mengangkat tema keberlanjutan, Nusantara Blooms memberikan pengalaman bermain yang mendalam, edukatif, dan berkontribusi pada kesadaran lingkungan. Permainan ini tidak hanya menyajikan tantangan strategis, tetapi juga merangsang rasa kepedulian terhadap kelestarian lingkungan melalui pengenalan dan pemahaman terhadap flora langka Indonesia.

**Keyword:** *Card Game, Bunga Endemik Langka, Habitat, Edukasi*



## **ABSTRACT**

*The Nusantara Blooms initiative is centered around the theme of environmental habitat sustainability, particularly focusing on the preservation of rare endemic flowers in Indonesia. The objective of the game is to construct the largest possible habitat and create patterns of rare flowers to accrue points. Utilizing both the main and additional boards, players are required to strategize within spatial constraints for optimal endgame results. Diverse Indonesian flora is represented through rare flower cards such as Padma Raksasa, Bangkai, Edelweiss Rawa, Anggrek Hitam Papua, Anggrek Macan, Kantong Semar, and Hanguana sitinurbayai. By emphasizing sustainability, Nusantara Blooms offers a immersive, educational gameplay experience contributing to environmental awareness. Beyond providing strategic challenges, the game stimulates a sense of concern for environmental conservation by introducing and enhancing understanding of Indonesia's rare flora.*

**Keyword:** *Card Game, Indonesian flora, rare endemic flower, Education*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul Nusantara Blooms – Board Game Bertema Bunga Endemik Langka di Indonesia sebagai Media Penunjang Edukasi Pelestarian Lingkungan Bagi Remaja. Laporan Tugas Akhir ini ditujukan untuk memenuhi tugas mata kuliah Tugas Akhir dan sebagai persyaratan akademik guna menyelesaikan studi di Program Studi Desain Produk Strata Satu Universitas Mercu Buana Jakarta. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, Laporan Tugas Akhir ini tidak dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan Laporan Tugas Akhir, yaitu kepada:

1. Kedua Orang tua yang selalu memanjatkan doa dan memberikan nasehat.
2. Bapak Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif.
3. Bapak Junaidi Salam, S.Ds, M.Ds selaku Ketua Program Studi Desain Produk Universitas Mercu Buana Jakarta.
4. Ibu Vania Aqmarani Sulaiman, S.Ds., M.Ds. selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Desain Produk Universitas Mercu Buana Jakarta.
5. Ibu Nukke Sylvia, S.Sn., M.Ds selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
6. Seluruh Dosen Program Studi Desain Produk Universitas Mercu Buana Jakarta.
7. Semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu per satu yang secara langsung maupun tidak langsung membantu dalam penyelesaian Laporan Riset Desain Produk ini dari awal hingga akhir.

Selama proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa mungkin masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca sangat dapat bermanfaat bagi penulis.

Akhir kata, semoga penyusunan Laporan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi seluruh pihak dan khasanah ilmu pengetahuan.

Cengkareng, 03 Februari 2024



Anis Shofiyana Jatsilatun Nuzuly



## DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	I
HALAMAN PENGESAHAN.....	II
HALAMAN PERNYATAAN .....	III
ABSTRAK .....	IV
ABSTRACT.....	V
KATA PENGANTAR .....	VI
DAFTAR ISI .....	VIII
DAFTAR TABEL .....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XI
DAFTAR LAMPIRAN .....	XII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG PERANCANGAN .....	1
1.2 JUDUL DAN INTEPRETASI JUDUL .....	3
1.3 TUJUAN PERANCANGAN .....	3
1.4 PERMASALAHAN PERANCANGAN.....	4
1.5 MANFAAT PERANCANGAN.....	4
BAB II METODE PERANCANGAN.....	5
2.1 ORISINALITAS .....	5
2.2 KELOMPOK PENGGUNA PRODUK .....	9
2.2.1 Target Demografis.....	9
2.2.2 Target Demografis.....	9
2.2.3 Target Psikografis .....	9
2.2.4 Target Budaya.....	9
2.3 RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI .....	9
2.4 SKEMA PROSES KERJA.....	10
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	12
3.1 DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN .....	12
3.1.1 Aspek Fungsi dan Manfaat Boardgame .....	12
3.1.2 Aspek Antropometri.....	14
3.1.3 Aspek Ergonomi.....	19
3.1.4 Aspek Proxemics.....	19
3.1.5 Aspek Perilaku atau Kebiasaan .....	20
3.2 DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA PRODUK.....	21
3.3 DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK SISTEM PRODUK RANCANGAN.....	23
3.3.1 Limbah Kayu Jati Belanda .....	23
3.3.2 Grey Board 2 mm.....	23



3.3.3 Kertas Art paper 260 Gram .....	23
3.4 DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK PEMBIAYAAN PRODUK RANCANGAN.....	24
3.5 TEMA DESAIN.....	26
BAB IV KONSEP PERANCANGAN.....	32
4.1 4.1 KONSEP DASAR.....	32
4.1.1 Tema .....	32
4.1.2 Tujuan Permainan.....	32
4.1.3 Komponen Boardgame .....	32
4.1.4 Kemasan Boardgame.....	38
4.2 KONSEP UKURAN.....	38
4.3 KONSEP BENTUK .....	45
4.3.1 Gaya Ilustrasi .....	46
4.3.2 Elemen Visual .....	46
4.3.3 Struktur Bentuk.....	47
4.4 KONSEP MATERIAL.....	57
4.5 4.5 KONSEP WARNA.....	60
4.5.1 Warna Papan Utama dan papan tambahan.....	60
4.5.2 Warna komponen boardgame.....	60
4.6 KONSEP MEKANIK.....	61
BAB V DESAIN FINAL DAN KEGIATAN PAMERAN .....	63
5.1 DESAIN FINAL .....	63
5.2 KONSEP PAMERAN .....	65
5.2.1 Desain Poster.....	65
5.2.2 Display Pameran.....	66
5.3 RESPON PENGUNJUNG.....	67
BAB VI KESIMPULAN .....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN.....	72



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Studi Karya Sejenis .....	5
Tabel 3. Data Antropometri yang digunakan.....	14
Tabel 2. Data Argonomi yang digunakan.....	16
Tabel 4. Data Proxemics yang digunakan .....	20
Tabel 5. Data harga jual boardgame.....	24
Tabel 6. Data Bunga Langka .....	26



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1</b> Bagan Skema Proses Kerja.....	10
<b>Gambar 2</b> Papan Utama.....	33
<b>Gambar 3</b> Papan Pendukung .....	34
<b>Gambar 4</b> Kartu Bunga Anggrek Hitam Papua .....	35
<b>Gambar 5</b> Tile Habitat.....	35
<b>Gambar 6</b> Token Ikon Bunga.....	36
<b>Gambar 7</b> Desain Kertas Nilai .....	37
<b>Gambar 8</b> Buku Panduan/Rule Book .....	38
<b>Gambar 9</b> Gambar Teknik Papan Utama .....	39
<b>Gambar 10</b> Gambar Teknik Papan Pendukung .....	40
<b>Gambar 11</b> Gambar Teknik Ukuran Kartu Bunga Langka.....	40
<b>Gambar 12</b> Gambar Teknik Ukuran Tegel Habitat Satuan dan Tegel Habitat Starter.....	41
<b>Gambar 13</b> Gambar Teknik Ukuran Token Ikon Bunga .....	42
<b>Gambar 14</b> Gambar Teknik Ukuran Token Matahari.....	43
<b>Gambar 15</b> Gambar Teknik Ukuran Token Lestari.....	43
<b>Gambar 16</b> Gambar Teknik Ukuran Kertas Nilai .....	44
<b>Gambar 17</b> Gambar Teknik Ukuran Box Kemasan .....	45
<b>Gambar 18</b> Logo Nusantara Blooms .....	46
<b>Gambar 19</b> Ilustrasi Karakter Anak Pramuka .....	47
<b>Gambar 20</b> Gambar Bentuk Papan Utama.....	48
<b>Gambar 21</b> Gambar Sistem Magnet Papan Utama.....	48
<b>Gambar 22</b> Bentuk Papan Penunjang .....	49
<b>Gambar 23</b> Gambar Kartu Bunga Langka Padma Raksasa .....	50
<b>Gambar 24</b> Tegel Habitat .....	51
<b>Gambar 25</b> Gambar Keterangan Tegel Habitat.....	51
<b>Gambar 26</b> Desain Tegel Habitat .....	52
<b>Gambar 27</b> Ikon Bunga Langka.....	53
<b>Gambar 28</b> Token Matahari.....	53
<b>Gambar 29</b> Token Lestari.....	54
<b>Gambar 30</b> Kemasan Box .....	55
<b>Gambar 31</b> Sekat Kemasan Tampak Atas.....	55
<b>Gambar 32</b> Sekat Kemasan Tampak Perspektif .....	56
<b>Gambar 33</b> Sekat Tempat Tegel Habitat .....	57
<b>Gambar 34</b> Gambar Final Board game Nusantara Blooms.....	63
<b>Gambar 35</b> Set Up Permainan Board Game Nusantara Blooms .....	64
<b>Gambar 36</b> Poster Pameran Board Game Nusantara Blooms.....	65
<b>Gambar 37</b> Display Booth Pameran .....	66
<b>Gambar 38</b> Area Booth Pameran .....	67
<b>Gambar 39</b> Pengunjung Pameran Memainkan Board Game Nusantara Blooms .....	68

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Asitensi .....	72
Lampiran 2 Keterangan Hasil Sidang Tugas Akhir .....	73

