



BOARD GAME “ECOVENTURE”

LAPORAN SKRIPSI

YASMINA AR RANAA

41920010012

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF**

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2025

HALAMAN JUDUL



BOARD GAME “ECOVENTURE”

LAPORAN SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Strata 1(S1)**

YASMINA AR RANAA

41920010012

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

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

2025

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yasmina Ar Ranaa
NIM : 41920010012
Program Studi : Desain Produk
Judul Laporan Skripsi : *Board Game "Ecoventure"*

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 11 Januari 2025

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Yasmina Ar Ranaa

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Yasmina Ar Ranaa
NIM : 41920010012
Program Studi : Desain Produk
Judul Tugas Akhir : *Board Game "Ecoventure"*

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing	: Nukke Sylvia, S.Sn., M.Ds	()
NIDN	: 0326108203	
Ketua Penguji	: Nukke Sylvia, S.Sn., M.Ds	()
NIDN	: 0326108203	
Penguji 1	: Ali Ramadhan, S.Sn., M.Ds	()
NIDN	: 0326068401	
Penguji 2	: Junaidi Salam, S.Ds., M.Ds	()
NIDN	: 0317048502	

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 11 Januari 2025
Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif



Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.

Ketua Program Studi
Desain Produk

Junaidi Salam, S.Ds., M.Ds

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini. Penulisan Laporan Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Strata 1 (S1) Desain Produk pada Fakultas Desain Dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Laporan Skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, berkat rahmat, ridho, dan kehendak-Nya penulis mampu menyelesaikan studi dalam keadaan sehat walafiat sampai saat ini dan junjungannya, Nabi Muhammad SAW.
2. Ayah (Fachriza) dan Almarhumah Bunda (Syera) selaku orang tua saya yang senantiasa memberikan kasih sayang, mendukung dan mendoakan saya selama ini sampai akhirnya saya bisa menyelesaikan perkuliahan saya. Meskipun Almarhumah Bunda tidak sempat menyaksikan perjalanan kuliah saya tetapi saya senantiasa dapat merasakan cinta beliau. Terima kasih kepada Ayah yang senantiasa memberikan dukungan baik secara materi maupun secara fisik sehingga saya dapat menyelesaikan studi saya. Semoga kita semua bahagia baik di dunia maupun di akhirat kelak.
3. Abang (Emir) dan Adik saya (Farasha, Ibrahim, Ayyub) yang senantiasa mendoakan dan memberikan semangat kepada saya selama ini sehingga saya dapat terus berjuang. Semoga kita semua selalu berada di perlindungan Allah SWT.
4. Sepupu-sepupu saya (Fadiya dan Sabrina) yang telah memberikan semangat dan kebersamaan saya selama pengerjaan skripsi sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan lancar. Semoga masa depan yang cerah menunggu kita semua.
5. Keluarga besar saya yang selalu mendoakan dan menyayangi saya bahkan ketika sudah lama tidak bertemu.

6. Diri sendiri, Yasmina Ar Ranaa, yang telah mampu bertahan, yang telah berjuang melawan rasa malas dan bekerja keras untuk menyelesaikan skripsi ini, yang telah kuat untuk bertahan sampai saat ini. Terima kasih karena tidak pernah menyerah dan selalu optimis dalam hidup.
7. Bapak Prof. Dr. Andi Adriansyah, M. Eng., selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
8. Bapak Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn., Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif.
9. Bapak Junaidi Salam, S.Ds., M.Ds., Selaku Ketua Program Studi Desain Produk.
10. Ibu Vania Aqmarani Sulaiman, S.Ds., M.Ds., selaku Koordinator Tugas Akhir.
11. Ibu Nukke Sylvia, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini.
12. Bapak Ali Ramadhan, S.Sn., M.Ds dan Bapak Junaidi Salam, S.Ds., M.Ds., selaku Dosen Penguji Skripsi atas koreksi dan arahan serta masukkannya.
13. Kepada seluruh dosen yang telah mengajarkan saya, Ibu Rinkapati Swatriani, S.Ds., M.Ikom., Ibu Indah Fitriana Hapsari, S.Ds., M.Ikom., Bapak Ali Ramadhan, S.Sn., M.Ds., Bapak Junaidi Salam, S.Ds., M.Ds., Ibu Waridah Muthi'ah, S.Ds., M.Ds., Ibu Dwi Ramayanti, M.Sn., Bapak Abdul Hakim Santoso, S.Sn., M.Ds., Bapak Charles S Marpaung, S.Sn., M.Ds., Bapak Udhi Marsudi, S.Sn., M.Sn., Bapak Aji Wicaksono, S.H., M.Hum., Bapak Agus Nursidhi, S.Pd., M.Ds., Ibu Savitri, S.Sn., M.Ds., Ibu Ade Siti Haryanti, M.Pd., Ibu Kartika Ratna Sari S, S.Pd., M.Pd., Neneng S Yulinza, S.S., MBA, Ibu Annisa Rachimi Rizka, S.Ds., M.Ds., Ibu Tridata Handayani, S.T., MBA, Bapak Dr. Sujud Puji Nur Rahmat, S.Sn., M.Sn., Bapak Ahmad Lutfi, S.S., M.M., Bapak Drs. Agustinus Heru Purwanta Wahjudjati, M.M., Bapak Rizky Dinata, S.Ds., M.A., Bapak Agustan, S.Pd., M.Sn., Bapak Reddy Anggara, S.Ikom., M.Ikom., Ibu Rahmadina, M.Pd., Bapak Dr. Drs. Budi Waluyo, M.Sn., Bapak Ardo Bernando, S.Ds., M.Ds., dan Bapak Irwan Widodo, S.Ds.,

M.Ds., yang telah memberikan pengetahuan, wawasan dan bantuan kepada saya selama masa studi.

14. Bapak/Ibu Tenaga Kependidikan Tata Usaha Fakultas Desain dan Seni Kreatif yang telah membantu dalam administrasi pemberkasan sebelum dan sesudah sidang.
15. Sahabat saya tersayang sejak SMP, “Batu Apung” yaitu Fairuz Afifah Ramadhani dan Zamaya Pramestidiani, yang senantiasa mendoakan, mendengarkan curhatan, memberikan solusi, serta membantu proses pengerjaan tugas akhir. Semoga kita bisa menjadi sukses dan dapat lebih sering bertemu di masa mendatang.
16. Sahabat dan saudari saya, Alifia Ashari, yang senantiasa menemani, menghibur dan memberikan dukungan kepada saya baik dalam waktu susah maupun senang. Semoga kita bisa menjadi sukses dan dapat lebih sering bertemu di masa mendatang.
17. Teman-teman dari “Bucin Bajak Laut”, “Kosan Cespleng”, dan “Paguyuban Sepoi-Sepoi” yang telah memberikan warna pada masa studi saya, membawakan hiburan serta membuka pintu bagi saya untuk mengenal hal-hal yang baru. Semoga kita semua menjadi lebih sukses di masa mendatang.
18. Teman-teman seperkuliahan yang telah berbagi cerita maupun keluh kesah kepada saya selama masa studi. Semoga kita semua kita dapat mengamalkan ilmu yang didapat selama masa studi dengan baik dan benar.
19. Teman-teman lainnya baik luring maupun daring yang telah membuat saya tersenyum walau hanya dalam waktu yang singkat selama masa pengerjaan skripsi. *Wish you all the best!*
20. Hoyoverse, Blueepoch dan Kuro Games, selaku perusahaan yang merilis serta melakukan pembaruan secara berkala dari *game-game* yang memotivasi dan menghibur saya sehingga masa studi saya terasa lebih menyenangkan.
21. Li Haoling, INPLICK, BaishaJAWS, dan tim yang berpartisipasi dalam memproduksi *donghua* “Link Click” serta VIVINOS, QMENG, dan tim yang berpartisipasi dalam memproduksi *project* “Alien Stage” yang karyanya telah kebersamai saya pada masa pengerjaan skripsi.

22. Tim maupun individu yang memproduksi media hiburan lainnya yang karyanya telah menghibur saya pada masa studi.
23. Seluruh pihak yang belum bisa disebutkan satu-persatu dan telah banyak membantu serta memberikan semangat dan motivasi kepada saya dalam menyelesaikan studi.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa Berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga laporan Skripsi ini dapat membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 11 Januari 2025

Yasmina Ar Ranaa



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yasmina Ar Ranaa
NIM : 41920010012
Program Studi : Desain Produk
Judul Tugas Akhir : Board Game “Ecoventure”

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Laporan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 11 Januari 2025



Yasmina Ar Ranaa

ABSTRAK

Nama : Yasmina Ar Ranaa
NIM : 41920010012
Program Studi : Desain Produk
Judul Skripsi : Board Game “Ecoventure”
Dosen Pembimbing : Nukke Sylvia, S.Sn., M.Ds

Hingga saat ini, masih banyak kerusakan ekosistem dan penurunan keanekaragaman hayati yang disebabkan oleh perilaku destruktif manusia. Minimnya empati dan kesadaran terhadap lingkungan berperan besar dalam kejadian ini, dan hanya akan memperburuk kondisi ini di masa mendatang. Edukasi berbasis permainan telah terbukti efektif dalam menanamkan nilai-nilai positif yang dapat berdampak pada kesejahteraan lingkungan melalui pendekatan yang menyenangkan, terutama bagi anak-anak. *Board game* dapat mewadahi interaktivitas, visual yang menarik, dan pengalaman bermain dinamis yang dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap ekosistem sekaligus membangun empati terhadap lingkungan alam. Dengan mengintegrasikan elemen kebersamaan, visual yang menarik, dilengkapi dengan sistem mekanisme yang mudah dipahami, *board game* dapat menjadi salah satu solusi guna menanamkan kesadaran terhadap lingkungan alam pada anak.

Kata Kunci : *Board game*, empati, ekosistem, lingkungan alam



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRACT

Name : Yasmina Ar Ranaa
NIM : 41920010012
Study Program : Product Design
Title Thesis : Board Game “Ecoventure”
Counsellor : Nukke Sylvia, S.Sn., M.Ds

Until now, a lot of ecosystem damage and biodiversity decline caused by destructive human behavior is still occurring. The lack of empathy and awareness of the environment plays a big role in these events, and will only worsen this condition in the future. Game-based education has been proven effective in cultivating positive values that may impact on environmental welfare through a fun approach, especially for children. Board games can accommodate interactivity, attractive visuals, and dynamic playing experiences that can increase children's understanding of the ecosystem while building empathy for the natural environment. By integrating elements of togetherness, attractive visuals, equipped with an easy-to-understand mechanism system, board games can be a solution to cultivate awareness of the natural environment in children.

Keywords: *Board game, empathy, ecosystem, natural environment*



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG	1
1.2. JUDUL DAN INTERPRETASI	2
1.2.1. Judul	2
1.2.2. Interpretasi Judul.....	2
1.3. TUJUAN PERANCANGAN	3
1.4. PERMASALAHAN PERANCANGAN.....	3
1.5. MANFAAT PERANCANGAN.....	3
BAB II METODE PERANCANGAN	4
2.1. ORISINALITAS.....	4
2.2. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK.....	7
2.3. SKEMA PROSES KERJA	8
2.3.1. Skema Proses Perancangan.....	8
2.3.2. Skema Proses Produksi	9
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	10
3.1. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN.....	10
3.1.1. Empati pada Anak	10

3.1.2.	Konsep Fun pada Permainan.....	11
3.1.3.	Fungsi Board Game	12
3.1.4.	Komponen Board Game.....	13
3.1.5.	Materi Pembahasan Ekosistem pada Buku Siswa SD/MI Kelas V.	15
3.2.	DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK ESTETIKA PRODUK RANCANGAN.....	20
3.2.1.	Tata Letak (Layout).....	20
3.2.2.	Warna	24
3.2.3.	Ilustrasi.....	28
3.2.4.	Tipografi.....	31
3.3.	DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK SISTEM PRODUK RANCANGAN.....	36
3.3.1.	Sistem Mekanik Produk.....	36
3.3.2.	Sistem Mekanisme Permainan	38
3.4.	DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK PEMBIAYAAN PRODUK RANCANGAN.....	41
3.4.1.	Material	41
3.4.2.	Perkiraan Biaya Produk Final	46
BAB IV	KONSEP PERANCANGAN.....	48
4.1.	KONSEP DASAR	48
4.2.	KONSEP BENTUK	49
4.3.	KONSEP UKURAN.....	52
4.4.	KONSEP MATERIAL	55
4.5.	KONSEP VISUAL	58
4.6.	KONSEP MEKANIK.....	61
4.7.	KONSEP SISTEM PERMAINAN.....	63
4.8.	KONSEP PENYAJIAN INFORMASI	65
BAB V	DESAIN FINAL DAN KEGIATAN PAMERAN.....	66
5.1.	DESAIN FINAL.....	66
5.2.	KONSEP PAMERAN	75
5.3.	RESPON PENGUNJUNG	76
BAB VI	KESIMPULAN.....	79
DAFTAR	PUSTAKA	80



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Produk Sejenis.....	4
Tabel 3.1 Perkiraan Biaya Produk Final	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Board Game Aquatico	4
Gambar 2.2 Monopoli	4
Gambar 2.3 Board Game Ecofunopoly Waste Edition	5
Gambar 2.4 Modular Board Aggravation.....	6
Gambar 2.5 Skema Proses Perancangan	8
Gambar 2.6 Skema Proses Kerja.....	9
Gambar 3.1 Rantai Makanan.....	18
Gambar 3.2 Papan Monopoli	21
Gambar 3.3 Papan Catur	22
Gambar 3.4 Happy Campers	22
Gambar 3.5 1000 Borneo.....	23
Gambar 3.6 Color Wheel	24
Gambar 3.7 Color Slider	24
Gambar 3.8 Warna Netral dan Nilai Propertinya	25
Gambar 3.9 Temperatur Warna	25
Gambar 3.10 Warna Kontras dan Nilai Propertinya	26
Gambar 3.11 Visual Buku Tematik Ekosistem.....	27
Gambar 3.12 Kumpulan Gambar Pemandangan Alam	27
Gambar 3.13 Ilustrasi Buku Tematik Bertema Ekosistem	28
Gambar 3.14 Kartu Board Game Aquatico.....	29
Gambar 3.15 Kartu Board Game Ghost Blitz	30
Gambar 3.16 Tipografi Judul Board Game Aquatico.....	31
Gambar 3.17 Cover Board Game Ecofunopoly	32
Gambar 3.18 Teks Board Game Ecofunopoly	32
Gambar 3.19 Tipografi Judul Board Game Ghost Blitz.....	33
Gambar 3.20 Teks Board Game Ghost Blitz.....	34
Gambar 3.21 Tampilan Fon Freckle Face	35
Gambar 3.22 Tampilan Fon Grandstander	35
Gambar 3.23 Tampilan Fon Parkinsans	36
Gambar 3.24 Tiga Jenis Magnet.....	37
Gambar 3.25 Scrabble Travel Edition.....	37
Gambar 3.26 Engsel.....	38
Gambar 3.27 MDF	42
Gambar 3.28 Akrilik.....	42
Gambar 3.29 Art Carton.....	43
Gambar 3.30 Stiker Vinyl Matte	44
Gambar 3.31 Greyboard.....	44
Gambar 3.32 Magnet.....	45
Gambar 3.33 Logam Besi	45

Gambar 4.1 Konsep Bentuk Papan	49
Gambar 4.2 Konsep Bentuk Bidak	50
Gambar 4.3 Bentuk Kartu	50
Gambar 4.4 Konsep Bentuk Atribut Pemain.....	50
Gambar 4.5 Konsep Bentuk Kemasan Primer	51
Gambar 4.6 Konsep Bentuk Kemasan Sekunder	51
Gambar 4.7 Ukuran Papan	52
Gambar 4.8 Ukuran Bidak	52
Gambar 4.9 Ukuran Kartu.....	53
Gambar 10 Ukuran Atribut Pemain	53
Gambar 4.11 Ukuran Kemasan Primer	54
Gambar 4.12 Ukuran Kemasan Sekunder.....	54
Gambar 4.13 Material Papan.....	55
Gambar 4.14 Material Bidak.....	55
Gambar 4.15 Material Kartu	56
Gambar 4.16 Material Atribut Pemain.....	56
Gambar 4.17 Material Kemasan Primer.....	57
Gambar 4.18 Material Kemasan Sekunder	57
Gambar 4.19 Konsep Warna Dasar	58
Gambar 4.20 Konsep Warna Papan.....	58
Gambar 4.21 Konsep Warna Ilustrasi	59
Gambar 4.22 Konsep Garis Ilustrasi	59
Gambar 4.23 Konsep Tipografi.....	60
Gambar 4.24 Konsep Tata Letak.....	61
Gambar 4.25 Sistem Mekanik Papan	61
Gambar 4.26 Konsep Sistem Mekanik Atribut Pemain	62
Gambar 4.27 Sistem Mekanik Kemasan Primer	62
Gambar 4.28 Papan Board Game EcoVenture Dalam Keadaan Terbalik	63
Gambar 4.29 Atribut Pemain.....	63
Gambar 4.30 Petak pada Papan EcoVenture	64
Gambar 4.31 Ilustrasi Kategori Kartu pada Kartu EcoVenture.....	65
Gambar 5.1 Visual Papan EcoVenture (depan)	66
Gambar 5.2 Visual Papan EcoVenture (belakang)	67
Gambar 5.3 Visual Bidak EcoVenture (depan)	67
Gambar 5.4 Visual Bidak EcoVenture (belakang)	68
Gambar 5.5 Atribut Pemain EcoVenture.....	68
Gambar 5.6 Kartu Suplai EcoVenture	69
Gambar 5.7 Kartu Kejadian EcoVenture.....	70
Gambar 5.8 Kemasan Kartu EcoVenture	71
Gambar 5.9 Kemasan Primer EcoVenture	72
Gambar 5.10 Kemasan Sekunder EcoVenture	73
Gambar 5.11 Kemasan Sekunder EcoVenture (bagian dalam)	74

Gambar 5.12 Booth Pameran EcoVenture	75
Gambar 5.13 Caption Pameran EcoVenture.....	75
Gambar 5.14 Poster Pameran EcoVenture	76
Gambar 5.15 Respon Pengunjung Pameran EcoVenture (1)	77
Gambar 5.16 Respon Pengunjung Pameran EcoVenture (2)	78



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Asistensi.....	82
Lampiran 2. Lembar Komentar Perbaikan Sidang Tugas Akhir	83
Lampiran 3. Pernyataan Similarity Check	86

