

**“PERANCANGAN BOARDGAME EDUKATIF
UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN MASYARAKAT
DALAM PEMBUANGAN DAN PEMILAHAN SAMPAH”**



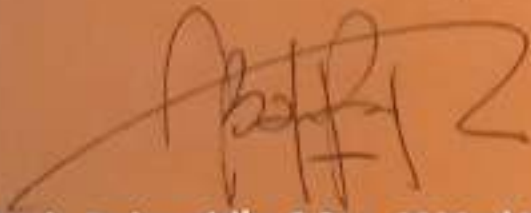


LEMBAR PENGESAHAN

"PERANCANGAN BOARDGAME EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN MASYARAKAT DALAM PEMBUANGAN DAN PEMILAHAN SAMPAH"

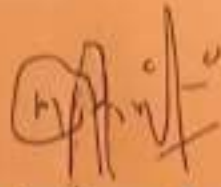
Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Penguji
Jumat, 11 Juli 2025

Dosen Pembimbing 1



Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.
NIDN. 0704017701

Dosen Pembimbing 2



Dr. Mochammad Arifin, S.Pd., M.Si
NIDN. 0717108501

Dosen Penguji



Siswo Martono, S.Kom., M.M.
NIDN 0728027101

Mengetahui,
Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif



Karsam, MA., Ph.D
NIDN. 0705078802

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
DAFTAR ISI	ii
PRAKARTA	iii
LATAR BELAKANG	4
KONSEP KARYA	5
LOGO	9
KARAKTER	10
DESKRIPSI KARYA	11
MERCHANDISE	12
BIODATA	19

PRAKARYA

Puji syukur atas kehadiran ALLAH SWT atas segala rahmat dan karunianya, sehingga tugas akhir ini bisa berjalan dengan lancar. Tugas akhir ini berjudul “Perancangan Boardgame Edukatif Untuk Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Dalam Pembuangan Dan Pemilahan Sampah”

Terima kasih atas dukungan pada semua yang telah mendukung dan memberi semangat secara langsung maupun tidak langsung dalam tugas akhir ini. Semoga karya tugas akhir ini dapat bermanfaat dan memberikan kegiatan positif bagi masyarakat.



LATAR BELAKANG

Sampah adalah bagian dari kehidupan sehari-hari yang sulit dihindari. Namun, sayangnya masih banyak orang yang belum terbiasa memilah sampah dengan benar, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Mereka tahu bahwa sampah harus dibuang, tapi belum memahami perbedaan jenis-jenisnya. Padahal, memilah sampah sejak dini bisa membantu mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan. Data juga menunjukkan bahwa sebagian besar sampah berasal dari rumah tangga, dan banyak yang belum dipilah dengan baik.

Permasalahan ini bukan hanya soal kebiasaan, tapi juga minimnya edukasi yang menarik dan mudah dipahami. Meski di sekolah sudah tersedia tempat sampah yang dibedakan, nyatanya masih banyak siswa yang belum tahu mana yang benar. Dalam hal ini, boardgame bisa menjadi media pembelajaran yang efektif. Melalui permainan yang menyenangkan, anak-anak bisa belajar tanpa merasa bosan.

Dengan mekanisme sederhana seperti roll and move, boardgame edukatif dapat membantu anak-anak memahami cara memilah dan membuang sampah. Harapannya, permainan ini bisa membentuk.



KONSEP KARYA

KEY COMMUNICATION MESSEGE

SWOT

Mengedukasi anak-anak tentang pentingnya memilah dan membuang sampah dengan benar melalui media boardgame interaktif

USP

Boardgame ini dirancang dengan ilustrasi kartun dan mekanisme sederhana, ditujukan untuk anak usia 6-12 tahun. Permainan ini berfungsi sebagai media edukasi untuk mengenalkan pentingnya memilah sampah dan melatih kepedulian terhadap lingkungan sejak dini.

STP

- Anak-anak usia 6-12 tahun
- Anak yang sedang membentuk kebiasaan
- Anak yang suka bermain dan belajar secara visual
- Anak yang belum memahami cara memilah sampah dengan benar

Educative

Interactive

FUN

Aware

Engaged

Shaped

Learn by planing

Awareness

Habit



BEHAVIOR



KONSEP KARYA

DESKRIPSI KEYWORD

Berdasarkan hasil dari pengamatan SWOT, USP, STP bahwa kata kunci yang paling tepat sebagai acuan dalam perancangan boardgame edukatif untuk meningkatkan kesadaran dalam pembuangan dan pemilahan sampah untuk anak-anak adalah behavior yang berarti perilaku atau tingkah laku



KONSEP KARYA TIPOGRAFI

Saya memilih font Poppins Bold karena tampilannya yang tegas tapi tetap terasa ramah, sesuai dengan tema perilaku. Huruf-hurufnya berbentuk bulat dan tertata rapi, sehingga mudah dibaca oleh semua kalangan usia cocok untuk tujuan edukatif. Gaya geometrisnya memberi kesan tertib dan terstruktur, sementara ketebalannya cukup menonjol untuk menyoroti informasi penting tanpa terlihat berlebihan. Desainnya yang modern juga membantu menyampaikan pesan tentang perubahan perilaku secara lebih hangat dan mudah dicerna.



KONSEP KARYA WARNA



Hijau Toska (#00BFA6)

Melambangkan keseimbangan, pertumbuhan, dan kesadaran cocok untuk membangun perilaku positif dan peduli lingkungan.



Biru Muda (#56CCF2)

Memberi kesan tenang, bisa dipercaya, dan berpikir jernih pas untuk topik yang menyentuh sisi psikologis atau edukasi perilaku.



Oranye Lembut (#F2994A)

Menggambarkan semangat, energi, dan ajakan untuk berubah membuat pesan perilaku terasa hangat dan menggerakkan

KONSEP KARYA

LOGO



logo yang saya buat ini saya buat untuk pemahaman teman-teman kepada pemilahan sampah, karena masih kurang memahami meskipun fasilitas tempat sampah sudah tersedia di sekolah maupun di lingkungan luar. Masih banyak anak-anak yang masih bingung dalam membedakan jenis sampah.

Namun, siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap media pembelajaran yang menyenangkan seperti boardgame. Maka, perancangan boardgame edukatif dapat menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman anak-anak dalam memilah sampah dimulai sejak dini.

Dengan begitu saya buat tagline yang menggunakan teknik Aliterasi dan Rima, dari aliterasi sendiri diawali dengan huruf S satu sajak kata dan untuk huruf A,A sendiri dari sampah dan semesta yaitu Rima.

KONSEP KARYA KARAKTER

ARGA

Arga anak yang disiplin dan membuang sampah pada tempatnya dan suka mengajak orang lain untuk membuang dan memilah sampah



NAYLA

Nayla anak yang selalu memilah sampah tapi dia masih suka bingung tentang sampah



RAFI

Rafi anak yang suka mengabaikan sampah dan selalu membuang sampah sembarangan



KONSEP KARYA

METODE DESAIN

Karya ini menggunakan metode desain thingking

1. Empathize

Memahami kebutuhan dan perspektif pengguna. Ini melibatkan wawancara, observasi, dan interaksi langsung untuk mendapatkan wawasan.

2. Define

Menyusun pernyataan masalah yang jelas berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Tujuannya adalah untuk merumuskan tantangan yang ingin dipecahkan.

5. Test

Menguji prototipe dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik. Proses ini sering kali iteratif, di mana hasil dari pengujian digunakan untuk memperbaiki solusi.

3. Ideate

Menghasilkan berbagai ide untuk solusi. Tahap ini mendorong kreativitas dan brainstorming tanpa batasan.

4. Prototype

Menciptakan versi awal atau model dari solusi yang diusulkan. Prototipe dapat berupa sketsa, model fisik, atau digital.



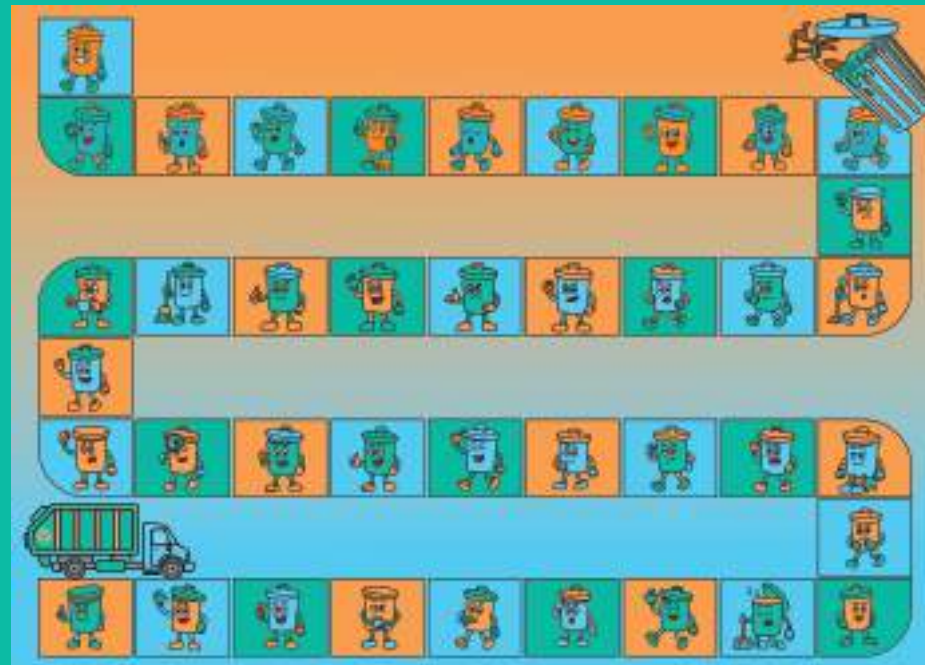
KONSEP KARYA BOARD GAME

Board game ini dirancang untuk anak-anak umur 6-12 tahun karena sekarang anak-anak hanya tau cara membuang sampah tanpa tau memilah sampah seperti membedakan



KONSEP KARYA IMPLEMENTASI KARYA

SADAR SAMPAH SELAMATKAN SEMESTA adalah sebuah board game yang mengajarkan tentang cara membuang dan memilah sampah di dalam board game ini permainanya setiap akan mau berjalan mereka harus mengocok dadu lalu berjalan sesuai dengan nomor dadu tersebut dan di setiap mereka berhenti akan mendapatkan kartu sampah jika betul membuang sampah kartunya mereka akan jalan jika kalau salah dia harus tetap di posisi



KONSEP KARYA PANDUAN BERMAIN

1

Dalam board game yang berjudul “SADAR SAMPAH SELAMATKAN SEMESTA” ini bisa dimainkan 3-4 orang. Peraturan mainnya akan ada tempat sampah organik, non organik, dan e-waste nanti juga akan ada 1 dadu untuk melempar disetiap kotak itu dan pemain akan memilih satu kartu dan membuangnya di tempat sampah

2

Nanti setiap memilih kartu dilarang melihat belakang kartunya sebelum membuang kartunya ucapkan dulu itu kartu apa semisal organik, non organik, atau e-waste jika benar akan maju jika salah maka dia harus berhenti di tempat





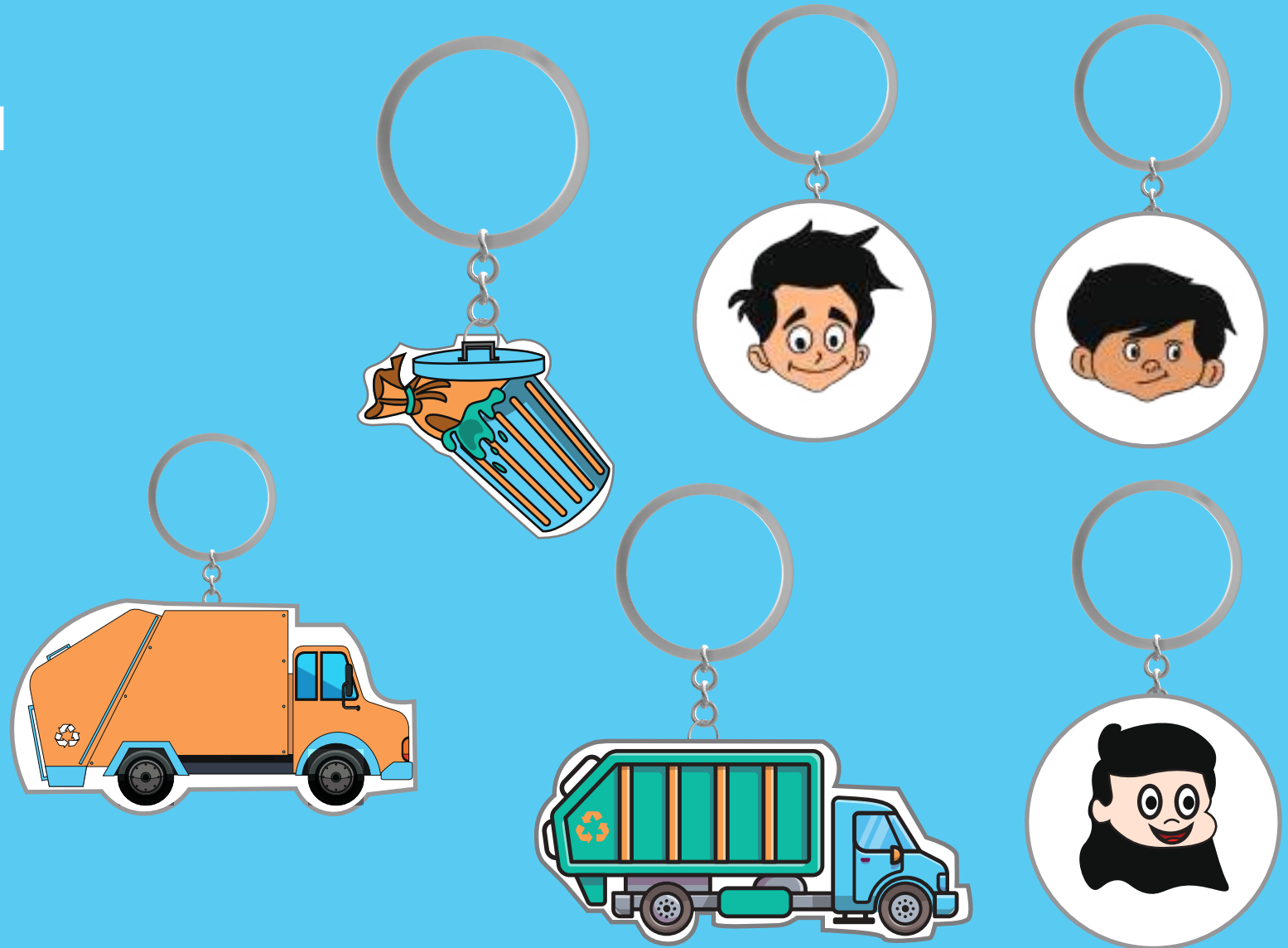
KONSEP KARYA MERCHANDISE

T-SHIRT



KONSEP KARYA MERCHANDISE

GANTUNGAN
KUNCI



KONSEP KARYA MERCHANDISE

GELAS



KONSEP KARYA MERCHANDISE

PIN KEMITI



**SADAR SAMPAH
SELAMATKAN SEMESTA**



**I LOVE
BOARD GAME**



RAFI



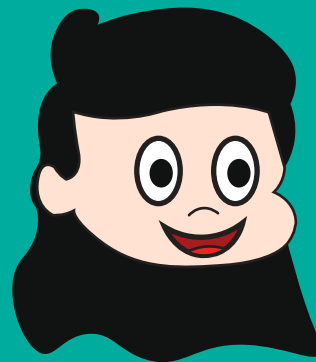
NAYLA



ARGA

KONSEP KARYA MERCHANDISE

STICKER



KONSEP KARYA MERCHANDISE

Thumbler



KONSEP KARYA MERCHANDISE

X BANNER



Sadar Sampah
Selamatkan Semesta



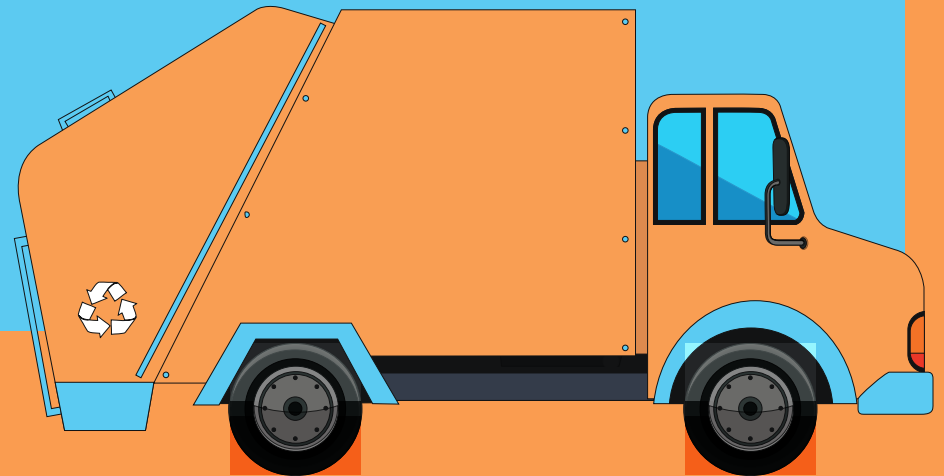
BIODATA



Perkenalkan nama saya Mahessa Danni Hiswara Hupeksa Hermadi 21420100028, mahasiswa dari Universitas Dinamika S1 Desain Komunikasi Visual dari Fakultas Desain dan Industri Kreatif sejak 2021. Saya sangat menyukai ilustrasi dan UI/UX serta saya selalu suka explore tentang perkembangan desain.

Ig : harumichi_mahessa

LinkedIn : Mahessa Danni Hiswara Hupeksa Hermadi





UNIVERSITAS
Dinamika



FDIK



DKV
UNDIKA

