

## Desain Karakter untuk *Board Game* Edukasi Burung Endemik

**Zahranie Suga Eka Putri Biantoro** ✉ Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

**Masnuna**, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

**Aileena Solicitor Costa Rica El Chidtian**, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

✉ [zahraniesuga@gmail.com](mailto:zahraniesuga@gmail.com)

[masnuna.dkv@upnjatim.ac.id](mailto:masnuna.dkv@upnjatim.ac.id)

[aileena.dkv@upnjatim.ac.id](mailto:aileena.dkv@upnjatim.ac.id)

---

**Abstract:** Indonesia possesses a rich in natural resources, including the presence of various endemic bird species. However, there endemic birds are currently facing serious threats due to widespread habitat destruction and illegal wildlife trade. This condition necessitates increased public attention and awareness from an early age. To foster such awareness, it is necessary to develop educational media that are attractive and aligned with children’s interest. This study aims to design characters for an educational board game with the theme of conserving and introducing endemic birds, targeted at children age 13-15 years. The method used in this study are qualitative and quantitative. The study resulted in the creation of four main characters, Pak Damar (Forest Ranger), Mbak Rani (Bird Researcher), Mas Budi (Environmental Activist), and Dokter Tari (Wildlife Veterinarian), each design based on children’s visual preferences. The characters developed for this board game are expected to provide an enjoyable learning experience while enhancing early awareness of endemic bird conservation among young audiences.

**Keywords:** character, board game, education, endemic bird

---

**Abstrak:** Indonesia memiliki kekayaan alam yang beragam, salah satunya adalah keberadaan dari burung-burung endemiknya. Namun, keberadaan burung endemik saat ini sedang menghadapi ancaman serius akibat banyaknya aksi perusakan habitat dan perdagangan ilegal. Kondisi ini tentunya membutuhkan perhatian dan kesadaran dari masyarakat yang bisa ditanamkan sejak dini. Untuk menumbuhkan kesadaran tersebut diperlukan media edukasi yang menarik dan sesuai dengan minat anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk merancang karakter dalam *board game* edukasi dengan tema pelestarian dan pengenalan burung endemik untuk anak usia 13-15 tahun. Metode yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini adalah empat karakter utama yang terdiri dari, Pak Damar (Polisi Hutan), Mbak Rani (Peneliti Burung), Mas Budi (Aktivis Lingkungan), dan Dokter Tari (Dokter Satwa Liar) yang dirancang sesuai dengan preferensi visual anak-anak. Karakter *board game* ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan kesadaran akan pelestarian burung endemik.

**Kata kunci:** karakter, *board game*, edukasi, burung endemik

---

Received: 26 April 2025

Approved: 01 Mei 2025

Published: 30 Juni 2025

**Citation:** Biantoro, Zahranie Suga Eka Putri, Masnuna, and Aileena Solicitor Costa Rica El Chidtian. “Desain Karakter untuk *Board Game* Edukasi Burung Endemik.” *Kaisa: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 1 (Juni 30, 2025): 01–12.



Copyright ©2025 Zahranie Suga Eka Putri Biantoro, Masnuna, Aileena Solicitor Costa, and Rica El Chidtian.

Published by Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Bengkalis.

This work is licensed under the [CC BY NC SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

## PENDAHULUAN

Indonesia adalah salah satu negara dengan keanekaragaman hayati tertinggi di dunia, termasuk dengan adanya berbagai satwa endemiknya. Satwa endemik merupakan spesies unik yang hanya ditemukan di daerah tertentu. Spesies unik tersebut terdiri dari berbagai macam dengan total 299 jenis mamalia, 544 jenis burung, 346 jenis reptil, 224 jenis amfibi, 46 jenis spesies laut, dan 532 spesies intervertebrata dengan tingkat kepunahan yang tinggi.<sup>1</sup> Satwa endemik seringkali jarang dijumpai karena status keterancamannya. Burung adalah salah satu satwa endemik yang banyak jumlahnya dengan status keterancaman kepunahan yang berbeda-beda. Penyebab kepunahan secara umum adalah karena hilangnya habitat akibat alih fungsi lahan.<sup>2</sup> Selain itu, kasus eksploitasi perburuan dan perdagangan juga berdampak besar pada jumlah populasi burung endemik di alam liar. Hal ini terjadi sejak lama karena tidak adanya kesadaran dan anggapan remeh terhadap perlindungan akan burung endemik.

Indonesia termasuk diantara tempat-tempat yang menjadi pusat perdagangan satwa liar di dunia lintas batas dan telah marak sejak lama.<sup>3</sup> Banyak dari spesies burung endemik yang dilindungi dan memiliki keterancaman akan kepunahan yang tinggi di Indonesia diperdagangkan melalui media sosial. Pada tahun 2021 lalu, Badan Pemelihara Keamanan (Baharkam) Polri mencatat lebih dari 11.000 kasus perdagangan satwa liar ilegal yang berhasil diungkap oleh penegak hukum Indonesia.<sup>4</sup>

Satwa yang terus menurun tersebut bisa berakibat fatal untuk menjaga keseimbangan ekosistem, karena setiap hewan berperan penting dalam menjaga ekosistem di hutan.<sup>5</sup> Konservasi atau pelestarian pada burung endemik perlu dilakukan dengan beberapa upaya, seperti adanya kawasan konservasi taman nasional, cagar alam, dan perlindungan hukum atas satwa tersebut yang telah dilakukan oleh pemerintah. Namun upaya pelestarian tetap perlu dukungan dan juga tanggung jawab dari seluruh pihak dan kalangan masyarakat.<sup>6</sup> Pemahaman masyarakat mengenai burung endemik masih tergolong sedikit. Maka dari itu, upaya pelestarian harus dilakukan sejak dini. Anak-anak sebagai penerus bangsa memiliki peran penting dalam menjaga kelestarian lingkungan

---

<sup>1</sup> IUCN Red List, "IUCN Red List," last modified 2024, <https://www.iucnredlist.org/>.

<sup>2</sup> Wahyu Chandra and Falahi Mubarok, "Gawat, Indonesia Hadapi Ancaman Kepunahan Burung Tertinggi Di Dunia," *Mongabay* (Makassar & Jakarta, 2022).

<sup>3</sup> "TRIPOD – Southeast Asia | IFAW, Disrupting Wildlife Trade in Southeast Asia," accessed April 23, 2025, <https://www.ifaw.org/international/projects/tripod>.

<sup>4</sup> WWF Indonesia, "Penegak Hukum Ikut Pelatihan Demi Melawan Perdagangan Transnasional Spesies Laut Dilindungi," last modified September 2, 2022, accessed April 23, 2025, <https://www.wwf.id/id/blog/penegak-hukum-ikut-pelatihan-demi-melawan-perdagangan-transnasional-spesies-laut-dilindungi>.

<sup>5</sup> Andhika Putra Pradana and Masnuna Masnuna, "Ilustrasi Buku Ensiklopedia Burung Rangkong Di Indonesia," *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 7, no. 01 (2021): 28–43.

<sup>6</sup> Hayya Sukmantari and Aditya Januarsa, "Mengenalkan Keanekaragaman Burung Endemik Indonesia Melalui Perancangan Buku Ensiklopedia Untuk Anak-Anak," *Jurnal Komunikasi Visual* 2, no. 2 (2022): 93–100.

Indonesia. Namun, kurangnya media edukasi yang menarik kesadaran mereka akan pentingnya kelestarian burung endemik.

Pendekatan edukasi yang menyenangkan diperlukan untuk anak-anak. Upaya pelestarian dapat dilakukan melalui pengenalan satwa endemik melalui media edukasi belajar sambil bermain.<sup>7</sup> Sehingga dibutuhkan media yang dapat memberikan edukasi dengan bermain, seperti *board game*. *Board game* merupakan permainan yang menyediakan fitur *problem solving* sebagai media pembelajaran.<sup>8</sup> *Board game* dalam pembelajaran seringkali digunakan agar mempermudah anak-anak untuk memahami materi dan menyampaikan pesan penting secara tidak langsung. Dalam *board game*, perlu adanya komponen-komponen permainan yang mendukung pembelajaran yang efektif, seperti karakter permainan yang diaplikasikan pada pion permainan.

Berbicara tentang *board game* dalam konteks edukasi, perlu untuk meninjau penelitian-penelitian sebelumnya yang telah mengeksplorasi penggunaan media *board game* dalam konteks edukasi satwa endemik. Penelitian dari Sya'ban, dkk, berfokus pada perancangan *board game* edukasi untuk mengenalkan satwa endemik Pulau Jawa pada anak-anak usia sekolah dasar. Penelitian ini mengadaptasi metode *Game Design Process* dan aturan permainan dari *board game* populer lainnya, dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman anak-anak tentang keberlanjutan satwa endemik Jawa yang terancam punah. Senada dengan hal tersebut, penelitian dari Akbar dan Choirul Anam menyoroti potensi *board game* sebagai alat peraga yang efektif di sekolah untuk mengenalkan satwa endemik sambil belajar. Penelitian ini menggunakan metode *mix method* dan menghasilkan rancangan desain *board game* bertema *party game* dengan gaya desain kartun, yang dirasa efektif karena lingkungan sekolah merupakan tempat anak-anak menghabiskan waktu untuk belajar. Kedua penelitian ini mengindikasikan adanya ketertarikan dan potensi *board game* sebagai media edukasi yang menarik untuk mengenalkan satwa endemik kepada anak-anak. Penelitian ini akan membangun di atas temuan-temuan ini dengan fokus yang lebih spesifik pada perancangan karakter dalam *board game* edukasi burung endemik sebagai narator visual yang kuat dalam menyampaikan pesan pelestarian.

Desain karakter merupakan salah satu elemen kunci dalam permainan karena dapat memberikan gambaran nilai, peran, dan identitas para pemain. Perancangann desain karakter harus sesuai dengan latar belakang, sifat, fisik, dan pakaian dari tiap karakter yang akan dibuat.<sup>9</sup> Perancangan karakter disesuaikan dengan tema cerita. Dalam *board game* edukasi burung endemik, karakter berperan tidak hanya sebagai pion atau representasi visual saja, namun menjadi narator yang memberikan kesan kuat dalam penyampaian pesan pelestarian burung endemik.

Perancangan desain karakter dalam *board game* edukasi burung endemik berfokus pada urgensi pelestarian burung endemik dan kekuatan pada visual karakter dalam penyampaian pesan secara tepat dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang

---

<sup>7</sup> Dzikrul Akbar et al., "Analisis Desain Boardgames Edukasi Satwa Endemik Dan Belajar Bahasa Arab," *Seminar Nasional Sains Teknologi Terapan X* (2022): 1-6.

<sup>8</sup> Syifa Usya Sya'ban, M. Lahandi Baskoro, and Erik Armayuda, "Perancangan Board Game Edukasi Satwa Endemik Pulau Jawa Untuk Anak Usia 7 Hingga 11 Tahun," *AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual* 4, no. 2 (2021): 600-611.

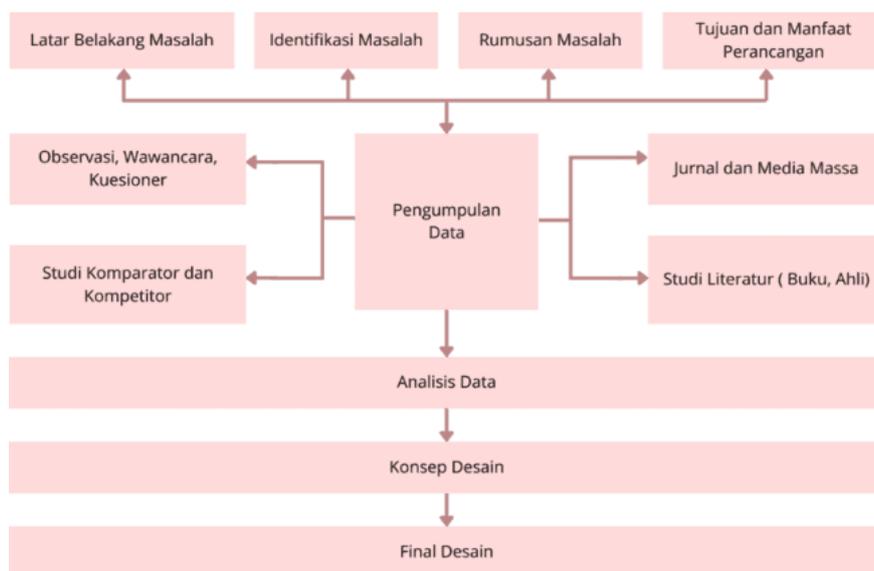
<sup>9</sup> Vina Dwi Sartika, Sri Wulandari, and Alfian Candra Ayuswantana, "Pelestarian Aset Budaya Permainan Congklak Melalui Desain Karakter Untuk AnaK" 07, no. 02 (2023): 43-52.

karakter dalam *board game* yang menarik, penyampaian nilai edukatif, dan membangun keterlibatan pemain dalam upaya pelestarian burung endemik. Oleh karena itu, diharapkan dengan perancangan desain karakter ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membentuk kesadaran yang berkelanjutan untuk anak-anak penerus bangsa.

## METODE

Metode yang digunakan oleh penulis dalam mendapatkan data pada perancangan desain karakter ini dengan metode kualitatif dan kuantitatif. Dalam Buku Ajar Metodologi Penelitian dijelaskan bahwa “Metode penelitian kualitatif dilakukan dengan menganalisis fenomena dengan pengamatan langsung, sedangkan kuantitatif dilakukan dengan mengumpulkan data responden”.<sup>10</sup> Metode kualitatif yang dilakukan melalui wawancara dan observasi pada beberapa tokoh yang akan dijadikan acuan perancangan desain karakter untuk *Board Game* edukasi burung endemik tersebut. Sedangkan metode kuantitatif dilakukan dengan penyebaran kuisisioner untuk pemilihan tiap pemain dari alternatif yang diberikan oleh penulis.

Setelah pengumpulan data dilakukan, analisis data dilakukan dengan Teknik 5W+1H yang menjadi acuan terhadap desain karakter untuk *board game* edukasi burung endemik. Berikut adalah bagan proses dari perancangan yang dilakukan oleh penulis.



Gambar 1. Kerangka perancangan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam sebuah *board game* edukasi burung endemik, karakter memainkan salah satu peran utama dalam membangun jalan permainan dengan imajinatif. Visualisasi dari

<sup>10</sup> Tamaulina Br. Sembiring et al., *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori Dan Praktik)*, ed. Dr. Bambang Ismaya, 1st ed. (Kab. Karawang: CV Saba Jaya Publisher, 2023).

sebuah karakter mampu memberikan kesan sesuai dengan cerita dalam *board game*.<sup>11</sup> Konsep dari *board game* edukasi burung endemik menggunakan tema petualangan dalam hutan, dimana hutan merupakan habitat utama dari berbagai burung endemik yang ada. Desain karakter ini dapat menarik perhatian para pemain dengan berimajinasi sedang menjadi karakter tersebut.

Perancangan karakter dalam *board game* ini memiliki urgensi sebagai jembatan antara kesadaran akan pelestarian lingkungan dengan ketertarikan emosional dari pemain, khususnya di usia 13-15 tahun. Menurut teori Piaget, anak umur 12 tahun keatas mulai mampu berpikir kreatif, abstrak, matematis, dan berpikir akan suatu tindakan. Di usia tersebut anak-anak membangun identitas dan empati yang kompleks, sehingga dengan hadirnya karakter dengan latar belakang dan peran yang kuat dapat menjadi media penyampaian pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.<sup>12</sup>

### A. Konsep Visual

Hasil dari perancangan ini adalah desain karakter untuk *board game* edukasi burung endemik. Perancangan desain karakter diawali dengan pemilihan gaya gambar yang sesuai dengan audiens. Penulis melakukan survei kuesioner gaya gambar kepada anak usia 13-15 tahun melalui *Google Form*. Berdasarkan hasil wawancara dengan ilustrator anak, pemilihan alternatif gaya gambar yang sesuai dengan anak usia 13-15 tahun terdapat 3 alternatif yaitu sebagai berikut.



Gambar 2. Alternatif gaya gambar

Setelah memberikan 3 alternatif di atas, penulis menyebarkan kuesioner tersebut dan mendapatkan hasil yang mereka sukai dengan total 53.3 % untuk alternatif ke-2, 30% untuk alternatif ke-1, dan 16.7% untuk alternatif ke-3. Pemilihan gaya gambar tersebut dilakukan oleh 30 anak dengan hasil terpilih adalah alternatif ke-2 yang menggunakan gaya gambar *watercolor* dan warna yang hangat.

Warna memiliki makna yang cukup mempengaruhi perilaku, suasana hati, dan fokus seseorang.<sup>13</sup> Selain itu, penggunaan warna juga berpengaruh dalam pembelajaran demi menciptakan suasana yang menyenangkan. Warna adalah salah satu aspek visual yang

---

<sup>11</sup> Feby Febyanti, Aninditya Daniar, and Alfian Candra Ayuswantana, "Pengaruh Desain Karakter Dalam Sebuah Game Terhadap Pemainnya," *Prosiding SNADES 2022 – Desain Kolaborasi Interdisipliner di Era Digital U.S.* (2022): 303–309.

<sup>12</sup> Sofia Aulia Maharani, Mahimma Romadhona\*, and Masnuna Masnuna, "Perancangan Picture Storybook Berbasis Augmented Reality (Ar) Tentang Edukasi Sigap Bencana Alam Untuk Anak Usia 9-12 Tahun," *SYNAKARYA Visual Communication Design Student Journal* 4, no. 2 (2023): 67–80.

<sup>13</sup> Made Ida Mulyati, "Studi Pemilihan Warna Terhadap Interior Kamar Praktek Dokter Dan Ruang Tunggunya Anak Berkaitan Terhadap Tingkat Stres Pasien," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 1349–1358.

seringkali menarik perhatian anak-anak, karena dengan komposisi warna tertentu dapat menciptakan suasana yang menyenangkan saat pembelajaran.<sup>14</sup> Penggunaan warna yang dipakai dalam perancangan ini mengacu pada palet warna dari hutan di Pulau Jawa yang menjadi salah satu habitat utama burung endemik berada. *Tone* warna yang dipakai disesuaikan dengan suhu dan nuansa hangat di wilayah hutan di Pulau Jawa. Berikut adalah acuan warna yang dipakai yaitu terdiri dari sebagai berikut.



**Gambar 3.** *Acuan warna*

Dalam perancangan *board game* edukasi burung endemik, permainan dilakukan dengan mengumpulkan poin sebanyak mungkin untuk menang dan menyelamatkan burung-burung yang terancam punah. Pembelajaran mengenai burung endemik juga akan diselipkan di setiap komponen *board game*. Penggunaan desain karakter yang ada dalam *board game* akan menambah daya tarik bagi pemain, terlebih lagi anak-anak<sup>15</sup>.

*Board game* ini dirancang menggunakan 2-4 pemain, artinya membutuhkan 4 karakter untuk menjadi identitas tiap pemain. Karakter tersebut divisualisasikan berdasarkan gaya gambar yang sudah terpilih sebelumnya. Karakter yang dirancang akan menjadi panutan yang dapat membangun kesadaran aktif dalam kesadaran pelestarian burung endemik. Perancangan karakter didasari oleh hubungan dengan topik dari *board game* yaitu burung endemik. Keempat karakter dipilih berdasarkan profesi yang berkaitan dengan pelestarian burung endemik, demi menjaga habitat dari burung-burung tersebut dari berbagai ancaman. Berikut adalah keempat karakter yang ada di dalam *board game* edukasi burung endemik ini.

### **1. Desain Karakter Pak Damar**

Pak Damar adalah seorang polisi hutan. Polisi Hutan bekerja sebagai penanggung jawab saat menjaga dan melindungi hutan serta kawasan konservasi alam dari tindakan-tindakan yang ilegal, seperti pembakaran, perburuan liar, dan penebangan liar. Pak Damar memiliki kepribadian yang tegas dan bijaksana.

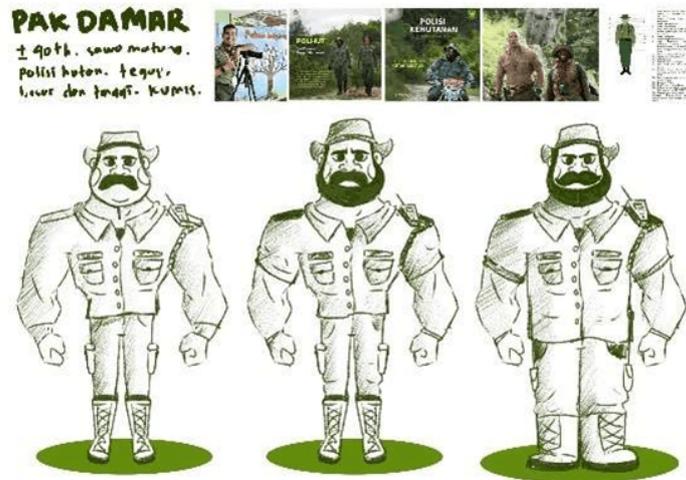
Penampilan visual dari Pak Damar terinspirasi oleh salah satu petugas polisi hutan Indonesia dalam salah satu postingan dari Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan, dengan badan yang tegap dan besar yang merepresentasikan bahwa ia mampu untuk melindungi habitat burung tersebut dari berbagai ancaman di hutan. Pakaian yang

---

<sup>14</sup> Sriti Mayang Sari, "Peran Warna Interior Terhadap Perkembangan Dan Pendidikan Anak Di Taman Kanak-Kanak" 2, no. 1 (2021): 22-36.

<sup>15</sup> Finka Yolanda Situmorang, Mahimma Romadhona, and Aris Sutejo, "Perancangan Desain Karakter Board Game Batik Jetis Sidoarjo," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 3 (2024): 1186-1196.

digunakan adalah atribut asli dari polisi hutan Indonesia, dengan membawa alat komunikasi radio dua arah (HT) di bahunya. Dalam permainan, karakter ini berperan untuk melindungi habitat dari ancaman pemburu liar.



**Gambar 4.** Alternatif sketsa kasar desain karakter Pak Damar

Desain komprehensif dilakukan setelah menyelesaikan desain sketsa kasar. Warna yang dipakai untuk desain karakter Pak Damar sesuai dengan atribut yaitu hijau. Sedangkan warna kulit yang dipakai mengacu pada referensi pembuatan karakter polisi hutan. Berikut adalah hasil desain komprehensif dari karakter Pak Damar.



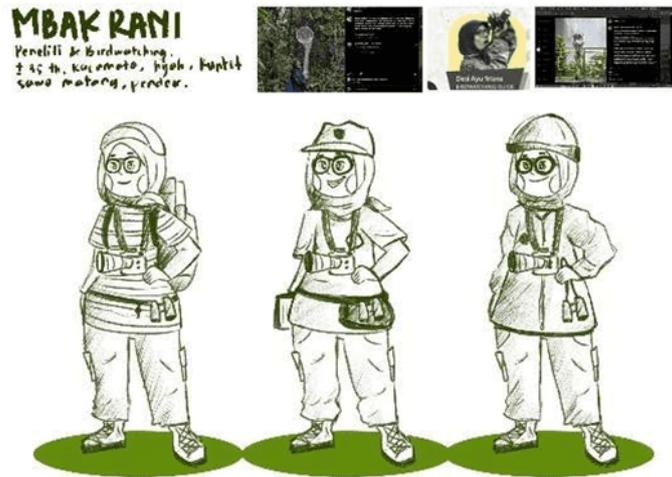
**Gambar 5.** Alternatif desain komprehensif karakter Pak Damar

## 2. Desain Karakter Mbak Rani

Mbak Rani adalah seorang peneliti burung. Peneliti burung atau *birdwatcher* bekerja untuk mengamati, mengidentifikasi, dan mempelajari berbagai jenis burung di alam liar. Ia mempelajari ciri fisik, perilaku, serta suara dari berbagai spesies burung tersebut. Mbak Rani memiliki kepribadian yang periang dan penuh semangat.

Penampilan visual dari Mbak Rani terinspirasi oleh salah satu *birdwatcher* dalam salah satu postingan dari akun instagram @birdpacker, dengan badan yang pendek dan sedikit berisi. Pakaian yang digunakan adalah kaos dan jaket, dengan celana cargo yang biasa dipakai ketika melakukan penjelajahan hutan. Perlengkapan yang dibawa ada topi,

tas, kamera, dan dokumen. Dalam permainan, karakter ini berperan untuk mengetahui lebih dalam mengenai spesies burung endemik.



**Gambar 6.** Alternatif sketsa kasar desain karakter Mbak Rani

Desain komprehensif dilakukan setelah menyelesaikan desain sketsa kasar. Warna yang dipakai untuk desain karakter Mbak Rani sesuai dengan nuansa hutan. Sedangkan warna kulit yang dipakai mengacu pada referensi pembuatan karakter peneliti burung, yaitu sawo matang. Berikut adalah hasil desain komprehensif dari karakter Mbak Rani.



**Gambar 7.** Alternatif desain komprehensif karakter Mbak Rani

### 3. Desain Karakter Mas Budi

Mas Budi adalah seorang aktivis lingkungan dalam komunitas burung. Aktivis bertugas pada pengamaan habitat, melakukan penelitian, hingga menyebarkan informasi lengkap mengenai burung dan peranannya dalam ekosistem. Ia mendukung berbagai kegiatan konservasi dan membantu melindungi populasi burung yang terancam. Mas Budi memiliki kepribadian santai dan bertekad kuat.

Penampilan visual dari Mas Budi terinspirasi oleh salah satu perwakilan dari komunitas burung, dengan badan yang ramping, tinggi, dan memiliki rambut yang panjang. Pakaian yang digunakan adalah kaos dan jaket, dengan celana cargo. Perlengkapan yang dibawa ada topi, tas, teropong, dan alat trekking. Dalam permainan,



karakter ini berperan untuk menjaga burung endemik dari serangan ancaman virus dan penyakit.



**Gambar 10.** Alternatif sketsa kasar desain karakter Dokter Tari

Desain komprehensif dilakukan setelah menyelesaikan desain sketsa kasar. Warna yang dipakai untuk desain karakter Dokter Tari sesuai dengan atribut dokter satwa liar. Sedangkan warna kulit yang dipakai mengacu pada referensi pembuatan karakter dokter satwa, yaitu kulit cerah. Berikut adalah hasil desain komprehensif dari karakter Dokter Tari.



**Gambar 11.** Alternatif desain komprehensif karakter Dokter Tari

## B. Validasi Desain Karakter

Validasi karakter dilakukan setelah hasil desain seluruh karakter telah selesai. Validasi dilakukan kepada audiens, yaitu anak usia 13-15 tahun menggunakan kuisioner. Kuisioner disebarakan melalui media sosial dengan responden sebanyak 30 anak. Berikut adalah karakter yang tervalidasi oleh anak usia 13-15 tahun.



**Gambar 12.** Keempat karakter yang tervalidasi

Karakter Pak Damar terpilih dengan total 80% dari 30 responden. Karakter Mbak Rina terpilih dengan total 76.7% dari 30 responden. Karakter Mas Budi terpilih 86.7% dari 30 responden. Karakter Dokter Tari terpilih 73.3% dari 30 responden. Setelah desain karakter terpilih melalui proses eksplorasi visual, karakter ini akan digabungkan dengan mekanisme permainan sebagai representasi nilai edukasi pelestarian burung endemik dan habitatnya. Adanya karakter tersebut diharapkan mampu memperkuat keterlibatan emosional pemain, sekaligus menjembatani pemahaman anak-anak terhadap peran nyata di kehidupan sehari-hari dalam pelestarian burung endemik Indonesia.

## **SIMPULAN**

Perancangan karakter dalam board game edukasi burung endemik membantu untuk memberikan semangat akan pelestarian burung endemik. Dengan hadirnya karakter Pak Damar, Mbak Rani, Mas Budi, dan Dokter Tari memiliki kepribadian dan tampilan visual yang kuat demi mendukung jalan dan tujuan permainan. Visualisasi karakter berperan sebagai jembatan untuk memberikan identitas bagi para pemain yang dapat mendorong kesadaran untuk melestarikan keanekaragaman hayati Indonesia, terutama burung endemik.

Penggunaan tema burung endemik ini tidak hanya menjadi langkah untuk mengenalkan burung endemik saja, namun juga sebagai upaya nyata dalam pelestarian keanekaragaman hayati Indonesia. Dengan demikian, perancangan karakter dalam board game edukasi burung endemik menciptakan permainan yang menarik dan efektif kepada anak-anak penerus bangsa. Diharapkan melalui permainan ini, kesadaran akan pentingnya melestarikan burung endemik dan habitatnya dapat terus berkembang dan ditingkatkan. Selain itu, perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penciptaan desain selanjutnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Akbar, Dzikrul, and Choirul Anam. "Analisis Desain Boardgames Edukasi Satwa Endemik dan Belajar Bahasa Arab" (2022).

- Akbar, Dzikrul, Choirul Anam, Institut Teknologi Adhi, and Tama Surabaya. "Analisis Desain Boardgames Edukasi Satwa Endemik Dan Belajar Bahasa Arab." *Seminar Nasional Sains Teknologi Terapan X* (2022): 1–6.
- Chandra, Wahyu, and Falahi Mubarak. "Gawat, Indonesia Hadapi Ancaman Kepunahan Burung Tertinggi Di Dunia." *Mongabay*. Makassar & Jakarta, 2022.
- Febiyanti, Feby, Aninditya Daniar, and Alfian Candra Ayuswantana. "Pengaruh Desain Karakter Dalam Sebuah Game Terhadap Pemainnya." *Prosiding SNADES 2022 – Desain Kolaborasi Interdisipliner di Era Digital U.S.* (2022): 303–309.
- IUCN Red List. "IUCN Red List." Last modified 2024. <https://www.iucnredlist.org/>.
- Maharani, Sofia Aulia, Mahimma Romadhona\*, and Masnuna Masnuna. "Perancangan Picture Storybook Berbasis Augmented Reality (Ar) Tentang Edukasi Sigap Bencana Alam Untuk Anak Usia 9-12 Tahun." *SYNAKARYA Visual Communication Design Student Journal* 4, no. 2 (2023): 67–80.
- Mulyati, Made Ida. "Studi Pemilihan Warna Terhadap Interior Kamar Praktek Dokter Dan Ruang Tunggunya Anak Berkaitan Terhadap Tingkat Stres Pasien." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 1349–1358.
- Pradana, Andhika Putra, and Masnuna Masnuna. "Ilustrasi Buku Ensiklopedia Burung Rangkong Di Indonesia." *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 7, no. 01 (2021): 28–43.
- Sari, Sriti Mayang. "Peran Warna Interior Terhadap Perkembangan Dan Pendidikan Anak Di Taman Kanak-Kanak" 2, no. 1 (2021): 22–36.
- Sartika, Vina Dwi, Sri Wulandari, and Alfian Candra Ayuswantana. "Pelestarian Aset Budaya Permainan Congklak Melalui Desain Karakter Untuk Anak" 07, no. 02 (2023): 43–52.
- Sembiring, Tamaulina Br., Irmawati, Muhammad Sabir, and Indra Tjahyadi. *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori Dan Praktik)*. Edited by Dr. Bambang Ismaya. 1st ed. Kab. Karawang: CV Saba Jaya Publisher, 2023.
- Situmorang, Finka Yolanda, Mahimma Romadhona, and Aris Sutejo. "Perancangan Desain Karakter Board Game Batik Jetis Sidoarjo." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 3 (2024): 1186–1196.
- Sukmantari, Hayya, and Aditya Januarsa. "Mengenalkan Keanekaragaman Burung Endemik Indonesia Melalui Perancangan Buku Ensiklopedia Untuk Anak-Anak." *Jurnal Komunikasi Visual* 2, no. 2 (2022): 93–100.
- Sya'ban, Syifa Usya, M. Lahandi Baskoro, and Erik Armayuda. "Perancangan Board Game Edukasi Satwa Endemik Pulau Jawa Untuk Anak Usia 7 Hingga 11 Tahun." *AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual* 4, no. 2 (2021): 600–611.
- Sya'ban, Syifa Usya, M. Lahandi Baskoro, and Erik Armayuda. "Perancangan Board Game Edukasi Satwa Endemik Pulau Jawa Untuk Anak Usia 7 Hingga 11 Tahun." *AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual* 4, no. 2 (May 28, 2021): 600–611. Accessed May 18, 2025. <https://aksa.stsrdivisi.ac.id/index.php/aksa/article/view/51>.

WWF Indonesia. "Penegak Hukum Ikut Pelatihan Demi Melawan Perdagangan Transnasional Spesies Laut Dilindungi." Last modified September 2, 2022. Accessed April 23, 2025. <https://www.wwf.id/id/blog/penegak-hukum-ikut-pelatihan-demi-melawan-perdagangan-transnasional-spesies-laut-dilindungi>.

"TRIPOD – Southeast Asia | IFAW, Disrupting Wildlife Trade in Southeast Asia." Accessed April 23, 2025. <https://www.ifaw.org/international/projects/tripod>.