

LAMPIRAN

 Universitas Pembangunan Jaya	FORMULIR REVISI TA	SPT-I/04/SOP-06/F-05
--	---------------------------	----------------------

Nama : Siti Shellma Putri Buana
NIM : 2021061059
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Game Mobile "Petualangan Pandawara"
Sebagai Media Edukasi Menjaga Lingkungan Perairan
Untuk Usia 11-15 Tahun
Dosen Pembimbing 1 : Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn.
Dosen Pembimbing 2 :

Revisi yang Dilakukan

Ketua Sidang:
Muhammad Tafakur, S.Ds., M.Ds.
untuk karya sudah bagus, namun perlu dibuat bagan progress chart untuk user ketika melewati setiap levelnya dengan keterangan nilai capaian/goals yang akan dicapai.
perlu untuk membuat bagan terkait game flow nya dr awal sampai ke goalsnya mengikuti metode perancangan. dan perlu menambahkan metode perancangan game karya secara visual sudah bagus

Penguji:
Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.
1. Perbaiki isi rumusan masalah khususnya poin no 1, sebaiknya berisi what to say tentang pesan apa yang akan disampaikan. Dalam keilmuan desain ada what to say (pesan yang akan disampaikan), How to Say (bagaimana menyampaikannya) dan When to Say (Kapan pesan dalam media yang dipilih akan disampaikan)
2. Isi Tujuan masalah menjawab poin2 pertanyaan pada rumusan masalah
3. Lengkapi data persona
4. Model Navigasi dibuatkan bagan
5. Lengkapi mechanical games nya
6. Lengkapi Analisa visual game references yang digunakan
7. Lengkapi game method nya

Pembimbing:
Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn.
0

Tangerang Selatan, Rabu, 09 Juli 2025
Mengetahui



(Muhammad Tafakur, S.Ds., M.Ds.)
Ketua Sidang

Transkrip Wawancara dengan Psikolog

Nama	Rizky Dianita
Jenis Kelamin	Perempuan
Pekerjaan	Psikolog Anak & Remaja
Waktu Wawancara	17 April 2025
Lokasi Wawancara	Google Meet

Hasil Wawancara

Penulis	Boleh dijelaskan bagaimana karakteristik perkembangan kognitif, sosial, dan emosional pada rentang usia tersebut?
Narasumber	<p>Dalam psikologi perkembangan, teori Erik Erikson cukup relevan. Usia 11 tahun masih termasuk tahap usia sekolah (7–12 tahun), sementara usia 12 ke atas masuk ke tahap remaja (12–18 tahun). Jadi usia 11–15 tahun adalah masa peralihan dari praremaja ke remaja.</p> <p>Secara kognitif, menurut Jean Piaget, anak usia 11–12 tahun ada di tahap operasional konkret, masih belajar dari benda nyata. Namun setelah usia 12, mereka mulai masuk tahap operasional formal, di mana kemampuan berpikir abstrak, memecahkan masalah, dan berpikir kritis mulai berkembang.</p> <p>Secara sosial dan emosional, anak usia ini mulai ingin menyesuaikan diri dengan lingkungan. Mereka lebih sering bersama teman sebaya dibanding keluarga. Mereka mulai membandingkan diri dengan orang lain, belajar beradaptasi, mengatur emosi, dan membangun identitas diri. Dukungan dan penerimaan dari teman sebaya menjadi sangat penting.</p> <p>Secara kognitif, mereka sudah mampu memahami isu-isu seperti itu. Mereka bisa memikirkan sebab-akibat, misalnya: “Kalau aku buang sampah sembarangan, nanti bisa banjir.” Tapi seberapa dalam</p>

	<p>pemahaman mereka sangat bergantung pada pendidikan, lingkungan sosial, pengalaman pribadi, serta akses informasi dari media dan keluarga.</p>
Penulis	<p>Jadi bisa dikatakan bahwa pada usia ini mereka juga sudah bisa membentuk empati dan tanggung jawab terhadap lingkungan?</p>
Narasumber	<p>Ya, tentu bisa. Empati itu kemampuan memahami perasaan atau pikiran orang lain, dan bisa dibentuk sejak dini. Apalagi anak usia sekolah sudah mulai bisa bertanggung jawab, seperti menyiapkan keperluan sekolah sendiri. Jadi mereka sudah mampu berempati dan membentuk rasa tanggung jawab terhadap lingkungan.</p>
Penulis	<p>Menurut Mba, seberapa besar pengaruh content creator seperti Pandawara terhadap perilaku anak usia 11–15 tahun?</p>
Narasumber	<p>Anak usia 11–15 tahun cenderung meniru perilaku yang mereka lihat, terutama jika content creator itu mereka sukai. Mereka sangat mudah meniru apa yang sedang populer, termasuk gaya berpakaian, gaya rambut, atau bahkan perilaku positif seperti menjaga kebersihan. Apalagi jika didukung oleh keluarga dan sekolah, pengaruhnya akan semakin kuat.</p>
Penulis	<p>Dalam merancang game, hal apa saja yang harus dihindari agar tidak menimbulkan tekanan atau kecanduan?</p>
Narasumber	<p>Hindari unsur kekerasan, konten tidak pantas, notifikasi berlebihan, atau sistem kompetitif yang berlebihan antar pemain. Usia ini masih cenderung impulsif. Sebaiknya game dibuat kolaboratif dengan tantangan yang menstimulasi pemikiran, seperti mini quiz tentang lingkungan. Hindari juga sistem yang mendorong pemain untuk top-up berlebihan. Sebaiknya game dibatasi dalam durasi sekitar 10–15 menit per sesi agar tetap sehat.</p>

Penulis	Dalam game saya akan ada tantangan melawan "monster sampah". Apakah konsep seperti ini bisa dianggap sebagai bentuk kekerasan?
Narasumber	Bisa disiasati agar tidak terlihat seperti kekerasan. Misalnya, setelah melawan monster sampah, sampahnya langsung masuk ke kotak daur ulang. Jadi bukan dihancurkan, tapi dikumpulkan. Lalu diberikan edukasi soal pemilahan dan daur ulang sampah.
Penulis	Bagaimana cara menyampaikan konsekuensi negatif, seperti buang sampah sembarangan, secara emosional tapi tetap aman secara psikologis?
Narasumber	Gunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami anak. Sentuh sisi afeksi atau perasaannya, seperti membuat lingkungan jadi bau, kotor, atau banjir. Ilustrasi dan environment dalam game bisa menggambarkan itu air yang keruh, sampah yang menumpuk, didukung teks singkat dan jelas.
Penulis	Apakah anak-anak bisa terpengaruh secara nyata setelah bermain game bertema lingkungan?
Narasumber	Bisa, karena mereka sedang berada dalam tahap belajar sosial. Selipkan elemen quiz atau pertanyaan reflektif yang memicu mereka berpikir kritis dan berdiskusi dengan orang tua. Gunakan juga pertanyaan emosional seperti: "Bagaimana rasanya jika air di rumahmu bau dan keruh?" Itu bisa membantu membangun empati.
Penulis	Kalau dari segi visual, warna atau gaya visual seperti apa yang nyaman untuk anak usia ini?
Narasumber	Gunakan warna cerah seperti hijau, kuning, merah, atau biru laut yang mirip warna aslinya. Tampilan tidak boleh terlalu kompleks, tapi juga jangan terlalu kekanak-kanakan. Sesuaikan dengan usia SMP.
Penulis	Penulis: Menurut Mba, anak usia 11–15 tahun lebih cocok belajar lewat cara formal atau nonformal seperti game?
Narasumber	Belajar sambil bermain jauh lebih efektif. Mereka lebih mudah paham jika bisa ikut terlibat langsung, bukan hanya menghafal. Apalagi jika

	dibantu dengan ilustrasi dan pengalaman visual, mereka bisa lebih excited.
Penulis	Kalau ingin menanamkan kebiasaan baik lewat game, pesan atau nilai apa yang perlu ditekankan?
Narasumber	Gunakan kata-kata afirmatif. Misalnya, setelah menyelesaikan misi, munculkan pesan seperti: “Keren! Kamu berhasil membantu menjaga kebersihan lingkungan!” Kata-kata positif seperti itu bisa memperkuat kesan dan membentuk kebiasaan. Tambahkan pujian jika mereka berhasil atau mengumpulkan poin, karena itu bisa menyentuh sisi emosional mereka. Bisa juga ditambahkan notifikasi yang membangun, misalnya: “Sudahkah kamu membuang sampah hari ini?” Atau di awal game: “Dengan memainkan game ini, kamu sudah ikut mendukung Pandawara menjaga lingkungan.” Anak usia ini sudah bisa memahami hubungan sebab-akibat, jadi pesan seperti ini akan sampai dengan baik.

Lampiran 2 Transkrip Wawancara Psikolog

Transkrip Wawancara dengan Korban Banjir

Nama	Fuad Tri Sugiharto
Jenis Kelamin	Laki-Laki
Pekerjaan	HR
Waktu Wawancara	20 Mei 2025
Lokasi Wawancara	Jl.Bintaro Tengah No.41 Bintaro, Kec. Pesanggrahan, Jakarta Selatan

Penulis	Bisa diceritakan bagaimana awal mula terjadinya banjir di wilayah tempat tinggal Kakak?
Narasumber	Saya sendiri hampir setiap musim hujan selalu terkena banjir. Sudah jadi hal yang berulang, dan makin ke sini makin parah karena volume

	sampah juga makin banyak. Setiap kali musim hujan datang, saya dan keluarga harus siap-siap siaga. Awalnya itu karena tumpukan sampah yang menyumbat aliran sungai utama di dekat pemukiman. Sampahnya dari rumah tangga, kayak plastik, bungkus makanan, pokoknya banyak banget yang nyumbat. Jadi air sungainya enggak bisa ngalir, malah meluap dan masuk ke rumah-rumah warga.
Penulis	Jadi bisa dibilang penyebab utamanya adalah sampah, ya?
Narasumber	Iya, betul. Kalau aliran sungainya lancar sih harusnya enggak sampai separah itu. Tapi karena sampahnya numpuk, airnya cepat banget naik dan langsung masuk ke rumah-rumah.
Penulis	Lalu, bagaimana proses evakuasi siaga 1? Apa saja yang dilakukan warga?
Narasumber	Waktu status siaga 1 diumumkan, warga langsung siaga. Kami mulai siap-siap, barang-barang penting langsung diamankan. Anak-anak sama lansia juga jadi prioritas buat dievakuasi duluan. Kami semua saling bantu buat cari tempat yang lebih aman.
Penulis	Apakah ada peran khusus dari masyarakat dalam proses evakuasi itu?
Narasumber	Sangat besar perannya. Kita gotong royong, bantu satu sama lain. Nggak ada yang egois. Ada yang bantu angkut barang, ada yang bantu jagain anak-anak, semua saling jaga.
Penulis	Kalau boleh tahu, pelajaran penting apa yang Kakak ambil dari kejadian ini?
Narasumber	Yang paling penting itu jangan buang sampah sembarangan. Kalau aliran sungai bersih, air pasti bisa ngalir lancar dan nggak akan meluap. Ini jadi pelajaran buat semua warga juga supaya lebih peduli sama lingkungan.

Lampiran 3 Transkrip Wawancara Korban Banjir



Lampiran 4 Booth Pameran TA



Lampiran 5 Feedback Anggota Pandawara Group



Lampiran 6 Bimbingan Tugas Akhir



Lampiran 7 Seminar Pandawara Group “Begin to Green” dalam acara Kahforward (2024)



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA

Jalan Cendrawasih Raya Blok B7/P, Sawah Baru, Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Banten 15413
Website : www.upj.ac.id / e-Mail : info@upj.ac.id (mailto:info@upj.ac.id) / Telepon : 021 - 7455555

REKAP PERCAKAPAN BIMBINGAN

Judul Proposal : PERANCANGAN GAME MOBILE 'PETUALANGAN PANDAWARA' SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENJAGA LINGKUNGAN PERAIRAN UNTUK USIA 11-15 TAHUN

Sesi / Bahasan : ke-1 / 1. Revisi penulisan proposal

Mahasiswa : 2021061059 - SITI SHELLMA PUTRI BUANA **Pembimbing** : 08.0225.010 - Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn

Mahasiswa
Jumat, 27 Juni 2025, 18:19:19 Selamat pagi, Bu Kikin. Maaf mengganggu waktunya. Saya Shellma ingin mengajukan jadwal bimbingan pertama. Saya ingin diskusi soal revisi penulisan proposal saya. Apakah Ibu ada waktu luang minggu ini? Terima kasih sebelumnya, Bu.
Jumat, 27 Juni 2025, 18:21:34 Selamat sore, Bu Kikin. Saya Shellma ingin konsultasi mood board yang sudah saya buat, termasuk pemilihan karakter, warna, dan font. Sekalian juga saya ingin diskusi soal karakter enemy untuk game-nya. Apakah Ibu bersedia bimbingan minggu ini, Bu?
Pembimbing
Senin, 7 Juli 2025, 11:36:09 Selamat pagi Shellma, saya sudah baca laporan kamu, silahkan baca komentar saya di dokumen kamu ya. Silahkan besok bisa temui saya di ruangan. Terimakasih.

Sesi / Bahasan : ke-2 / 1. Ajudsting judul 2. Fokus pada pengelolaan sampah perairan 3. Selanjutnya bikin mood board

Mahasiswa : 2021061059 - SITI SHELLMA PUTRI BUANA **Pembimbing** : 08.0225.010 - Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn

Mahasiswa
Jumat, 27 Juni 2025, 18:23:00 Selamat siang, Bu Kikin. Saya Shellma ingin minta waktu bimbingan kedua. Saya ingin membahas penyesuaian judul agar lebih fokus ke isu sampah perairan dan juga mulai menyusun mood board. Apakah Ibu bisa minggu ini, Bu?
Pembimbing
Senin, 7 Juli 2025, 11:36:59 Selamat siang Shellma, silahkan langsung datang ke ruangan saya besok. Terimakasih.

Sesi / Bahasan : ke-3 / 1. Konsultasi moodboard (karakter, font, color) 2. Pemilihan karakter villain untuk game

Mahasiswa : 2021061059 - SITI SHELLMA PUTRI BUANA **Pembimbing** : 08.0225.010 - Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn

Mahasiswa
Jumat, 27 Juni 2025, 18:23:18 Selamat sore, Bu Kikin. Saya Shellma ingin konsultasi mood board yang sudah saya buat, termasuk pemilihan karakter, warna, dan font. Sekalian juga saya ingin diskusi soal karakter villain untuk game-nya. Apakah Ibu bersedia bimbingan ketiga minggu ini, Bu?
Pembimbing
Senin, 7 Juli 2025, 11:48:14 Selamat siang Shellma, silahkan datang hari ini ya. Saya di ruangan. Terimakasih.

DocId: c0e1-5f11-SHELLMA PUTRI BUANA pada 24 Jul 2025 09:36:38 WIB | upj.ac.id/ahab/wfoc_bimbing/konsultasi/printall/5814

7/24/25, 9:38 AM

Rekap Percakapan Bimbingan

Sesi / Bahasan : ke-4 / 1. Konsultasi draft pertanyaan wawancara ke psikolog anak

Mahasiswa : 2021061059 - SITI SHELLMA PUTRI BUANA **Pembimbing** : 08.0225.010 - Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn

Mahasiswa
Jumat, 27 Juni 2025, 18:23:31 Selamat pagi, Bu Kikin. Mohon izin mengajukan bimbingan keempat. Saya ingin diskusi draft pertanyaan yang akan saya gunakan untuk wawancara dengan psikolog anak. Apakah Ibu bersedia meluangkan waktu dalam minggu ini?
Pembimbing
Senin, 7 Juli 2025, 11:49:17 Selamat siang Shellma, besok silahkan datang ke ruangan saya ya. Terimakasih

Sesi / Bahasan : ke-5 / 1. Review penulisan bab 1, 2, dan 3

Mahasiswa : 2021061059 - SITI SHELLMA PUTRI BUANA **Pembimbing** : 08.0225.010 - Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn

Mahasiswa
Jumat, 27 Juni 2025, 18:23:47 Selamat siang, Bu Kikin. Saya Shellma mohon izin untuk bimbingan kelima. Saya sudah menulis Bab 1 sampai 3 dan ingin minta review serta masukan dari Ibu. Kapan saya bisa bimbingan ya, Bu?
Pembimbing
Senin, 7 Juli 2025, 11:50:04 Selamat siang Shellma, silahkan besok datang saja, saya di ruangan. Terimakasih.

Sesi / Bahasan : ke-6 / 1. Konsultasi mengenai storyboard game

Mahasiswa : 2021061059 - SITI SHELLMA PUTRI BUANA **Pembimbing** : 08.0225.010 - Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn

Mahasiswa
Jumat, 27 Juni 2025, 18:24:04 Selamat sore, Bu Kikin. Saya ingin konsultasi storyboard game yang sudah saya susun. Mohon izin untuk bimbingan ke-6. Apakah Ibu bisa meluangkan waktu dalam beberapa hari ini?
Pembimbing
Senin, 7 Juli 2025, 11:53:33 Selamat siang Shellma, besok saya di kampus. Silahkan datang setelah jam makan siang ya. Terimakasih.

Sesi / Bahasan : ke-7 / 1. Konsultasi flow chart game 2. Konsultasi penulisan bab 4 3. Penggantian style gambar karakter

Mahasiswa : 2021061059 - SITI SHELLMA PUTRI BUANA **Pembimbing** : 08.0225.010 - Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn

Mahasiswa
Jumat, 27 Juni 2025, 18:24:19 Selamat pagi, Bu. Saya Shellma ingin bimbingan ke-7. Saya ingin diskusi soal flow chart game, draf Bab 4, dan juga beberapa perubahan pada style karakter. Kalau Ibu berkenan, saya siap menyesuaikan jadwal Ibu.
Pembimbing
Senin, 7 Juli 2025, 11:54:13 Selamat siang Shellma, besok saya di kampus, silahkan datang langsung saja ke ruangan ya. Terimakasih.

Sesi / Bahasan : ke-8 / Konsultasi Key Visual & Ilustrasi Game

Mahasiswa : 2021061059 - SITI SHELLMA PUTRI BUANA **Pembimbing** : 08.0225.010 - Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn

Dokumen oleh: SITI SHELLMA PUTRI BUANA, pada 25 Juli 2025 09:23:18 WIB | my.upj.ac.id/siakad/ke_bimbingankonsultasi/printall/5814

https://my.upj.ac.id/siakad/list_bimbingankonsultasi/printall/5814

2/3

7/24/25, 9:38 AM

Rekap Percakapan Bimbingan

Mahasiswa
Jumat, 27 Juni 2025, 18:24:39 Selamat siang, Bu Kikin. Saya Shellma mohon izin bimbingan ke-8. Saya ingin konsultasi hasil ilustrasi dan key visual yang sudah saya buat.
Pembimbing
Senin, 7 Juli 2025, 11:56:17 Selamat siang Shellma, key visual kamu masih perlu diperbaiki, terutama untuk karakter Pandawaranya. Besok kamu bisa ke ruangan saya ya untuk ngobrol lebih lanjut. Terimakasih.

Sesi / Bahasan : ke-9 / 1. Tambahkan kuesioner sebagai tambahan data dengan menggunakan pertanyaan tertutup 2. Gunakan bentuk mata kucing untuk karakter ular dan monster agar kesannya seram 3. Selesaikan bab 4

Mahasiswa : 2021061059 - SITI SHELLMA PUTRI BUANA **Pembimbing** : 08.0225.010 - Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn

Mahasiswa
Jumat, 27 Juni 2025, 18:25:01 Selamat sore, Bu. Saya mau lanjutkan bimbingan ke-9. Saya ingin diskusi soal tambahan kuesioner, desain karakter monster dengan mata kucing, dan progress Bab 4.
Pembimbing
Senin, 7 Juli 2025, 11:57:20 Selamat siang Shellma, silahkan lusa bisa ke ruangan saya ya. Terimakasih.

Sesi / Bahasan : ke-10 / 1. Gunakan meja dengan tinggi berbeda agar game tetap standout

Mahasiswa : 2021061059 - SITI SHELLMA PUTRI BUANA **Pembimbing** : 08.0225.010 - Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn

Mahasiswa
Jumat, 27 Juni 2025, 18:25:26 Selamat pagi, Bu Kikin. Saya Shellma ingin bimbingan ke-10. Saya ingin menunjukkan desain meja untuk game-nya, dan ada beberapa hal yang ingin saya diskusikan agar tampilannya tetap standout. Terima kasih banyak sebelumnya, Bu.
Pembimbing
Senin, 7 Juli 2025, 12:00:10 Selamat siang Shellma, silahkan sekalian kamu gambar booth kamu ya, besok lanjut ngobrol di ruangan saya saja. Terimakasih.

Sesi / Bahasan : ke-11 / Silahkan kuesionernya boleh disebar sekarang

Mahasiswa : 2021061059 - SITI SHELLMA PUTRI BUANA **Pembimbing** : 08.0225.010 - Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn

Rabu, 9 Juli 2025, 10:39:25 Selamat siang Shellma, silahkan kuesionernya bisa disebar ya. Terimakasih.

Sesi / Bahasan : ke-12 / 1. Benahi penulisan di naskah kamu, seragamkan font-nya 2. Seluruh kata serapan dalam bahasa asing dimiringkan (dalam kasus kamu adalah kata "game") 3. Lengkapi penulisan bab 4 terutama pada bagian media pendukung, lampirkan hasilnya

Mahasiswa : 2021061059 - SITI SHELLMA PUTRI BUANA **Pembimbing** : 08.0225.010 - Afusa Nidya Kinasih, S.Sn., M.Sn

Rabu, 9 Juli 2025, 10:38:30 Selamat pagi Shellma, silahkan baca komentar saya di naskah kamu ya. Silahkan dilengkapi apa yang kurang. Terimakasih.

Dokumen oleh: SITI SHELLMA PUTRI BUANA, pada 24 Juli 2025 09:38:38 WIB (my.upj.ac.id/siakad/list_bimbingankonsultasi/printall/5814)

https://my.upj.ac.id/siakad/list_bimbingankonsultasi/printall/5814

3/3

Lampiran 8 Rekap Percakapan Bimbingan



Lampiran 9 FGD bersama Anak Usia 11-15 Tahun



Lampiran 10 Testing Game