

## LAMPIRAN



Tanggal : 22 November 2023  
Nomor : 035/EKS-DKV/UPJ/11.23

Kepada Yth.  
**Kepala Sekolah SDN Sawah I.**  
Di tempat,

Perihal : **Permohonan Izin Pengumpulan Data Wawancara**

Dengan hormat,

Dengan ini kami sampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut di bawah ini:

Nama : Jihannisa Adisfioni  
NIM : 2020061046  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Semester : 7 (Tujuh)

Adalah benar mahasiswa aktif di Universitas Pembangunan Jaya dari Program Studi Desain Komunikasi Visual yang sedang bermaksud mempersiapkan penyusunan tugas akhir sebagai syarat kelulusan.

Maka dengan ini kami mohon perkenankan Bapak/Ibu agar dapat memberikan izin yang bersangkutan untuk memperoleh atau mengumpulkan data yang digunakan untuk mendukung pelaksanaan perkuliahan gelar Sarjana.

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerja samanya kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami,

**Retno Purwanti Murdaningsih, S.Sn, M.Ds.**  
Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual

Universitas Pembangunan Jaya  
Jl. Sekeloa Raya No. 100, Sekeloa, Kecamatan Sekeloa Timur, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat  
Telp. (021) 881 9933 / Fax (021) 881 9934 / www.upj.ac.id

*Lampiran 1 Surat Pengantar*



*Lampiran 2 Dokumentasi Wawancara*

## **Transkrip Wawancara 1**

Waktu Wawancara : 14 Desember 2023  
Lokasi Wawancara : Jl Cendrawasi 1, Kelurahan Sawah, Kecamatan Ciputat  
Tangerang Selatan, Banten

### **Profil Narasumber**

Nama : Yayan  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Pekerjaan : Guru Sekolah Dasar

### **Hasil Wawancara**

Penulis : Kira kira di Sekolah Dasar ini sudah ada belum pengenalan tentang hewan-hewan di Indonesia khususnya hewan endemik Indonesia?

Narasumber. : Sebenarnya sudah ada di pelajaran IPA yang mempelajari secara umum, seperti pengenalan hewan bertulang berkulit dan ciri-cirinya. Namun tidak spesifik hewan endemik. Ada di pelajaran anak SD kelas 4 & 5.

Penulis : Kenapa pelajaran tersebut ada di kelas 4 & 5?

Narasumber. : Sudah sesuai dengan kemampuan mencerna dan memang jenjang pelajarannya sudah ditingkat itu.

Penulis : Pandangan ibu tentang edukasi melalui *game mobile*, itu adalah hal yang positif atau malah negative?

Narasumber. : Positif, karena sesuai dengan tuntutan anak-anak jaman sekarang yang rata-rata sudah memiliki gadget.

Penulis : Kalo untuk belajar hewan, ada tantangan khusus bagi para guru untuk mengajar tidak ya bu?

Narasumber. : Tantangan yang berat sih gaada tapi biasanya anak-anak itu lebih tertarik jika bisa nampilin visualnya, seperti menggunakan gambar di proyektor.

- Penulis : Menurut Ibu, game edukasi lebih cocok menjadi media pembelajaran yang dimainkan di sekolah atau hanya untuk main dirumah?
- Narasumber. : Bisa untuk praktek di sekolah, karena saya juga sering menyuruh anak untuk membawa gadget untuk pembelajaran di sekolah. Tentunya tetap dalam pengawasan orang tua mereka.
- Penulis : Kira-kira umur berapa yang cocok untuk memainkan game yang akan saya buat tentang pengenalan burung endemik Indonesia?
- Narasumber. : Cocok untuk umur di kelas 4 & 5 bahkan kelas 6 juga bisa. Hal itu sejalan dengan mata pelajaran yang sedang mereka pelajari.
- Penulis : Menurut Ibu, apa hal yang perlu diperhatikan agar game edukasi yang akan saya rancang agar gamenya efektif?
- Narasumber. : Yaa gamenya harus disesuaikan dengan usianya. Mulai dari informasinya, kalimatnya bahkan visualnya.
- Penulis : Untuk daya tangkap informasi di umur segitu apakah sudah bisa banyak bu? Seperti membaca dalam bentuk kalimat
- Narasumber. : Sudah bisa. Mereka sudah bisa menangkap informasi dalam bentuk kalimat.
- Penulis : Jika dari segi visual mereka kira kira suka yang seperti apa bu?
- Narasumber. : Mereka itu lebih tertarik jika gambar-gambar yang kartun, tapi agar daya tangkap lebih bagus pastinya harus menggunakan bentuk aslinya.
- Penulis : Bagaimana perbedaan kemampuan di setiap kelas?
- Narasumber. : Kalau dalam guru SD biasanya kamu menggunakan sesuai pengelompokannya. Kelas 1,2,3 (kelas rendah) dan 4,5,6 (kelas tinggi) yang daya nalarnya dan kemampuan mencernanya sudah lebih bisa dibandingkan kelas rendah.
- Penulis : Kira-kira Ibu ada saran ga untuk ningkatin efektifitas untuk game yang akan saya rancang?

Narasumber. : Untuk pembuatan game ini harus lebih menspesifikasi gambarnya, di sesuaikan umurnya dan sesuai dengan kebiasaan anak umur segitu, agar lebih menarik minat anak.

Lampiran 3 Transkrip Wawancara 1



Lampiran 4 Dokumentasi Wawancara 2

## Transkrip Wawancara 2

Waktu Wawancara : 14 Desember 2023  
Lokasi Wawancara : Jl Garuda 2 No.82, Kelurahan Sawah, Kecamatan Ciputat  
Tangerang Selatan, Banten (Via Telepon)

### Profil Narasumber

Nama : Endang Sunandar  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Pekerjaan : Guru Sekolah Dasar

### Hasil Wawancara

Penulis : Apakah di Sekolah Dasar diajarkan pelajaran tentang hewan?  
Narasumber. : Ada, masuknya di pelajaran IPA, kelas 4,5&6.  
Penulis : Bagaimana pandangan bapak tentang penggunaan *game mobile* dalam pembelajarn SD. Apakah itu positif atau negatif?  
Narasumber. : Menurut saya positif jika berhubungan dengan pelajaran itu dapat membantu dan mempermudah anak dalam belajar jika pelajaran digabung dengan teknologi. Resikonya ada sedikit namun lebih banyak manfaat. Resiko atau masalah utamanya adalah anak-anak nbisa lupa waktu dan parahnya bisa kecanduan jika sudah bermain game. Namun, hal itu bisa diatasi dengan pengawasan orang tua.  
Penulis : Menurut bapak, Game lebih cocok menjadi media pembelajaran atau hanya untuk main dirumah?  
Narasumber. : Sangat bisa menjadi media pembelajaran. Nantinya anak-anak akan lebih semangat dan cepat paham jika pembelajaran digabungkan dengan adanya visual yang menarik,  
Penulis : Bagaimana daya belajar anak umur segitu?  
Narasumber. : Anak kelas 4,5,6 sudah mengerti dan mudah diajak bicara, maka tidak terlalu sulit untuk menyampaikan suatu pelajaran

pada anak kelas 4,5,6 apalagi jika dibantu dengan teknologi atau visual yang menarik, Mereka akan sangat tertarik dan lebih cepat untuk menangkap pelajaran

Penulis : Untuk perancangan game kira kira apa yang harus diperhatikan agar pesannya sampai dengan efektif?

Narasumber. : Gambar yang menarik, warna warni. Cukup mudah dimengerti, yang simple agar tidak bingung. Bahasanya jangan terlalu berbelit.

Penulis : Menurut bapak apa saran dan ide tambahan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran ini?

Narasumber. : Anak kelas 4-6 memang sudah mengerti dan membaca kalimat. Namun akan lebih efektif jangan memberikan kalimat yang terlalu panjang dan susah dimengerti. Lalu bisa berikan visual yang menarik agar tidak bosan.

Lampiran 5 Transkrip Wawancara 2



Lampiran 6 Observasi Gramedia



*Lampiran 7 Observasi Bird Land*



*Lampiran 8 Bimbingan Tugas Akhir*



Lampiran 9 Booth Pameran





## UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA

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

### REKAP PERCAKAPAN BIMBINGAN

**Judul Tugas Akhir** : Perancangan Game Edukasi Anak Sekolah Dasar Sebagai Media Pengenalan Burung Endemik Indonesia  
**Sesi / Bahasan** : ke-1 / Metodologi desain menggunakan Teori Design Thinking. Silahkan dicari Design Thinking teori siapa yang digunakan! SWOT yang ditulis SWOT PENELITIAN, jadi bukan SWOT FINAL ARTI SWI.H dilengkapi STP mohon diperhatikan untuk menjawab target audiens!  
**Mahasiswa** : 2020061046 - JIHANNISA ADISFIONI **Dosen Pembimbing** : 08.0823.017 - Dr Sri Wahyuning Septarina, S.Ds., M.Ds

<b>Dosen Pembimbing</b>
Selasa, 23 Januari 2024, 07:32:13 Jihan, alur gambar kerangka berpikir harus dilakukan revisi. 2 alasan penting yang melatarbelakangi judul karya tugas akhir ini harus sejalan dengan identifikasi masalah, rumusan masalah dan batasan masalah. (masing-masing 2 poin)
<b>Mahasiswa</b>
Selasa, 23 Januari 2024, 08:39:04 baik ibu terima kasih
<b>Dosen Pembimbing</b>
Rabu, 24 Januari 2024, 23:12:30 Jihan, dilengkapi untuk Bab 3, metodologi desain!

**Sesi / Bahasan** : ke-2 / Metodologi desain menggunakan Teori Design Thinking. Silahkan dicari Design Thinking teori siapa yang digunakan! SWOT yang ditulis SWOT PENELITIAN, jadi bukan SWOT FINAL ARTI SWI.H dilengkapi STP mohon diperhatikan untuk menjawab target audiens!  
**Mahasiswa** : 2020061046 - JIHANNISA ADISFIONI **Dosen Pembimbing** : 08.0823.017 - Dr Sri Wahyuning Septarina, S.Ds., M.Ds

<b>Mahasiswa</b>
------------------

Rabu, 24 Januari 2024, 23:32:15 Halo bu, berikut kerangka berpikir yang sudah saya buat. Apakah harus ada yang ditambahkan atau diperbaiki bu?
<b>Dosen Pembimbing</b>
Rabu, 24 Januari 2024, 23:33:09 Perbaiki karena STP belum ada

**Sesi / Bahasan** : ke-3 / Membuat moodboard di figma yang berisi referensi dan 3 alternatif  
**Mahasiswa** : 2020061046 - JIHANNISA ADISFIONI **Dosen Pembimbing** : 08.0823.017 - Dr Sri Wahyuning Septarina, S.Ds., M.Ds

<b>Mahasiswa</b>
Jumat, 2 Februari 2024, 16:40:47 Halo bu. Berikut adalah moodboard yang sudah saya buat. Apakah ada yang harus saya perbaiki atau ditambahkan?
<b>Dosen Pembimbing</b>
Senin, 5 Februari 2024, 10:26:44 Halo, Jihan. Moodboard baik, perlu dilanjutkan proses berikutnya adalah jalan cerita atau sinopsis tentang permainan yang dibuat

**Sesi / Bahasan** : ke-4 / Berdiskusi mengenai konsep karya yang akan dibuat, menentukan konsep utama karya dan merancang konsep menggunakan mindmap  
**Mahasiswa** : 2020061046 - JIHANNISA ADISFIONI **Dosen Pembimbing** : 08.0823.017 - Dr Sri Wahyuning Septarina, S.Ds., M.Ds

<b>Mahasiswa</b>
Jumat, 2 Februari 2024, 16:44:06 Halo bu, Berikut adalah sinopsis yang sudah saya buat dengan konsep utamanya adalah budaya. Pada game ini akan menyajikan visual latar tempat dan atribut yang digunakan oleh karakter utama sesuai dengan daerah asal burung tersebut.
<b>Dosen Pembimbing</b>
Senin, 5 Februari 2024, 10:27:49 Konsep utama sudah baik. Tapi saya perlu pemetaan besar dari konsep tiap chapter gamenya. Dan apakah ada informasi untuk setiap chapternya?

**Sesi / Bahasan** : ke-5 / Melakukan presentasi dari konsep yang telah ditentukan  
**Mahasiswa** : 2020061046 - JIHANNISA ADISFIONI **Dosen Pembimbing** : 08.0823.017 - Dr Sri Wahyuning Septarina, S.Ds., M.Ds

<b>Mahasiswa</b>
<p>Senin, 5 Februari 2024, 10:24:35</p> <p>Halo bu, setelah saya melakukan presentasi saya mendapat masukan dari ibu dan teman-teman terkait konsep game saya, yaitu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mengangkat cerita rakyat dari daerah terkait</li> <li>- mengurutkan burung sesuai jumlah populasi</li> <li>- memberikan tutorial game</li> </ul> <p>Terima kasih bu</p>
<p>Senin, 5 Februari 2024, 10:27:18</p> <p>Kira-kira langkah selanjutnya yang harus saya lakukan apa ya bu?</p>
<b>Dosen Pembimbing</b>
<p>Senin, 5 Februari 2024, 10:28:36</p> <p>Halo, Jihan. Konsep sudah tertata dengan baik. Silahkan dilanjutkan dengan sketsa konsep perancangannya.</p>

**Sesi / Bahasan** : ke-6 / Membahas Penulisan Bab 4 dan Membahas cara menyusun strategi media  
**Mahasiswa** : 2020061046 - JIHANNISA ADISFIONI **Dosen Pembimbing** : 08.0823.017 - Dr Sri Wahyuning Septarina, S.Ds., M.Ds

<b>Mahasiswa</b>
<p>Sabtu, 24 Februari 2024, 22:51:27</p> <p>Halo Ibu, Untuk konsep utama saya adalah kebudayaan Indonesia. Berarti untuk di penulisan bagian konsep karya saya harus menambahkan studi khusus/filosofi tentang kebudayaan ya bu?</p>
<b>Dosen Pembimbing</b>
<p>Sabtu, 24 Februari 2024, 23:02:10</p> <p>Halo, Jihan. Kebudayaan yang diangkat mohon dijelaskan</p>
<b>Mahasiswa</b>
<p>Sabtu, 24 Februari 2024, 23:05:50</p> <p>Siap Ibu, terima kasih</p>

**Sesi / Bahasan** : ke-7 / Membahas dan melakukan asistensi wireframe serta alur game  
**Mahasiswa** : 2020061046 - JIHANNISA ADISFIONI **Dosen Pembimbing** : 08.0823.017 - Dr Sri Wahyuning Septarina, S.Ds., M.Ds

<p>Sabtu, 24 Februari 2024, 23:01:00</p> <p>Halo Ibu, setelah saya melakukan presentasi wireframe serta alur game saya mendapat masukan dari ibu dan teman-teman, yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengurutkan Game sejalan dengan rekomendasi kemenparekrat</li> <li>2. Selain aksesoris coba gunakan motif khas daerahnya</li> <li>3. Tentukan durasi gamenya</li> <li>4. Buat tutorial memainkannya melalui video untuk dijadikan salah satu media pendukung</li> </ol>
<b>Dosen Pembimbing</b>
<p>Sabtu, 24 Februari 2024, 23:02:43</p> <p>Buat detail untuk semua visualnya</p>
<b>Mahasiswa</b>
<p>Sabtu, 24 Februari 2024, 23:06:20</p> <p>Siap Ibu laksanakan, terima kasih bu</p>

**Sesi / Bahasan** : ke-8 / Menentukan tanggal dan target pengerjaan  
**Mahasiswa** : 2020061046 - JIHANNISA ADISFIONI **Dosen Pembimbing** : 08.0823.017 - Dr Sri Wahyuning Septarina, S.Ds., M.Ds

<p>Kamis, 14 Maret 2024, 17:05:09</p> <p>Halo bu berikut adalah target pengerjaan untuk perancangan game saya. Terima kasih bu</p>
--

**Sesi / Bahasan** : ke-9 / Melakukan asistensi logo dan revisi warna logo  
**Mahasiswa** : 2020061046 - JIHANNISA ADISFIONI **Dosen Pembimbing** : 08.0823.017 - Dr Sri Wahyuning Septarina, S.Ds., M.Ds

<p>Senin, 22 April 2024, 23:01:58</p> <p>Halo Ibu! Berikut warna logo yang sudah saya revisi sesuai dengan bimbingan pada 14 Maret 2024. Terima Kasih bu</p>
--

**Sesi / Bahasan** : ke-10 / Membuat board referensi khusus untuk booth di pinterest  
**Mahasiswa** : 2020061046 - JIHANNISA ADISFIONI **Dosen Pembimbing** : 08.0823.017 - Dr Sri Wahyuning Septarina, S.Ds., M.Ds

Senin, 22 April 2024, 23:18:52

Halo Ibu! Pada bimbingan ini, saya mendapat beberapa catatan, yaitu:

1. Pikirkan bentuk dan susunan display untuk meletakkan media pendukung
2. Buatlah booth yang sesuai dengan target perancangan
3. Area booth: 2m x 2m

*Lampiran 10 Rekap Percakapan Bimbingan*