

**IMPLEMENTASI *ENVIRONMENTAL STORYTELLING* PADA
BOARD GAME “ALIBI”**



Intelligentia - Dignitas

Ratu Sayyidah Nur Latifah

1206622001

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada
Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

JULI, 2026

LEMBAR PENGESAHAN

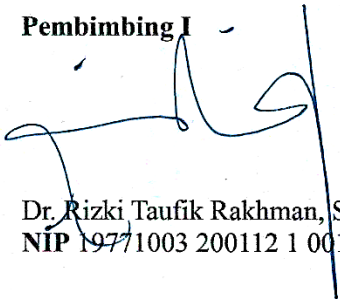
Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Ratu Sayyidah Nur Latifah
Nomor Registrasi : 1206622001
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Implementasi *Environmental Storytelling* pada Board Game "ALIBI"

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



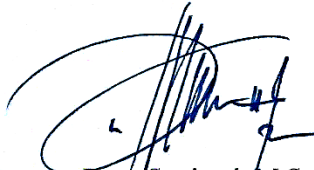
Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M.Si.
NIP 19771003 200112 1 001

Pembimbing II



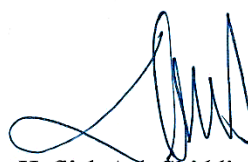
Siti Khodijah Lestari, M.Ds.
NIP 19961003 202406 2 003

Penguji I *



Desy Sugianti, M.Sn.
NIP 19911206 202406 2 001

Penguji II

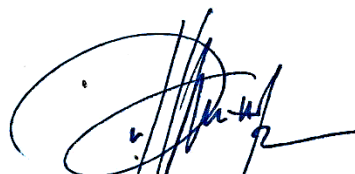


Hafizh Ash Shiddiqi, M.Sn.
NIP 19910905 202406 1 003



Dekan
Fakultas Bahasa dan Seni
Dr. Samsi Setiadi, M. Pd.
NIP 19771008 200501 1 002

Ketua Penguji *



Desy Sugianti, M.Sn.
NIP 19911206 202406 2 001

*) Ketua penguji dapat dirangkap oleh Penguji I

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Rakh. Saayidah Nur Latifah
NIM : 1206622001.....
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul : Environmental..Storytelling Pada Board Game "Alibi"
Sebagai..Media..Informasi dari Visual Tempat Kejadian Perkara

Telah diperiksa dan disetujui untuk ujian skripsi

Dosen Pembimbing I

Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M.Si
NIP. 197710032001121001

Jakarta, 9 Juni 2026..

Dosen Pembimbing II

Siti Khadijah Lestari, M.Ds.
NIP. 199610032024062003

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Seni Rupa FBS UNJ

Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn, M. Si.
NIP. 19771003 200112 1001

Intelligentia - Dignitas

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ratu Sayyidah Nur Latifah
Nomor Registrasi : 1206622001
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Implementasi *Environmental Storytelling* pada
Board Game "ALIBI"

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti melakukan tindakan plagiat.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 7 Juli 2026



Ratu Sayyidah Nur Latifah

1206622001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ratu Sayyidah Nur Latifah
NIM : 1206622001
Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni/Pendidikan Seni Rupa
Alamat email : ratusayyidah83@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (...)

yang berjudul :

Implementasi *Environmental Storytelling* pada Board Game "ALIBI"

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 15 Agustus 2026

Penulis

(Ratu Sayyidah Nur Latifah)

LETTER OF ACCEPTANCE

8/10/26, 9:41 PM

Gmail - Pemberitahuan Penerbitan Naskah



Ratu <ratusayyidah83@gmail.com>

Pemberitahuan Penerbitan Naskah

Jurnal Dimensi <jurnaldimensidkv@trisakti.ac.id>

8 April 2026 pukul 14.07

Kepada: Shienny Sutanto <shienny.megawati@ciputra.ac.id>, Ratu <ratusayyidah83@gmail.com>, rizkitr@unj.ac.id, sitikhodijah@unj.ac.id, tulushambawan07@gmail.com, elda@trisakti.ac.id, Firdaus <fir6327@gmail.com>, Edy Chandra <edyc@fsrd.untar.ac.id>, Akkapurlaura fsrd <akkapurlaura@trisakti.ac.id>, ganis@itenas.ac.id

Kepada Yth Bapak/Ibu Penulis Jurnal Dimensi DKV

Bersama ini kami menyampaikan bahwa artikel Bapak/Ibu telah diterbitkan secara daring melalui website e-journal Trisakti pada Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain Vol. 11 No. 1 April 2026.

Bapak/Ibu dapat mengakses melalui Vol. 11 No. 1 (2026): Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain
<https://e-journal.trisakti.ac.id/index.php/seni/issue/view/1476>

Terima kasih atas partisipasi Bapak/Ibu sekalian.

Salam,
Elda Franzia
Redaksi Jurnal Dimensi DKV



UNIVERSITAS TRISAKTI

"Is a one stop learning for sustainable development"

Kampus A, Jl. Kyai Tapa No.1, Grogol

Jakarta Barat 11440 - INDONESIA

www.trisakti.ac.id

(t) +62-21.566 3232, (f) +62-21.567 3001

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur senantiasa peneliti panjatkan kepada Allah SWT, karena atas segala kekuatan, kesabaran, dan ketabahan yang ia berikan, peneliti dapat menyelesaikan proposal dengan judul “*Implementasi Environmental Storytelling pada Board Game ‘Alibi’*”. Penelitian ini dilaksanakan sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti merefleksikan dari sepanjang proses yang dilalui, bahwa banyak pihak terlibat dalam membangkitkan semangat untuk menyelesaikan proposal seminar ini. Pihak-pihak tersebut membantu peneliti dengan memberikan dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat selama perancangan proposal seminar. Pihak-pihak ini meliputi :

1. Bapak Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M.Si., selaku Dosen Pembimbing 1, yang selalu meluangkan waktu untuk membimbing pengerjaan karya, serta memberikan dukungan moril yang sangat berarti bagi peneliti.
2. Ibu Siti Khodijah Lestari, M. Ds., selaku Dosen Pembimbing 2, yang dengan teliti mengoreksi penulisan dan bersedia menjadi teman cerita yang di sela-sela pengerjaan proposal ini.
3. Ayah dan Mama tercinta, terima kasih karena telah menjadi pendukung selama pengerjaan skripsi ini. Terima kasih atas segala usaha dan doa yang terus dilafalkan, serta kesabarannya menemani malam-malam begadang peneliti untuk menyelesaikan proposal ini.
4. Teman-teman Sersan, terima kasih telah menjadi tempat cerita paling nyaman, partner diskusi yang seru, dan pengingat bahwa peneliti bisa melewati masa-

masa sulit ini tidak sendirian. Terimakasih juga atas segala bantuan yang dikerahkan agar memungkinkan peneliti menyelesaikan proposal ini.

5. Kakak tingkat dari Angkatan 2021, yakni Kak Aurn, Kak Reyno, Kak Kezia, Kak Aziz, Kak Farah, Kak Khannisa, Kak Fathia, dan Kak Amel. Terima kasih karena telah membantu dan membimbing peneliti mengenai proses dari pembuatan seminar.
6. Fore Coffee, yang telah berjasa menjadi sumber tenaga utama dan penyambung nyawa peneliti di kala mata mulai berat menghadapi revisi.
7. Hearts2Hearts, sebagai *mood booster* dan hiburan selama penyesunan penelitian.

Peneliti menyadari bahwa penulisan dari proposal seminar ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga segala kritik dan saran sangat diharapkan untuk membangun dan menyempurnakan penulisan proposal seminar ini.

Jakarta, 7 Juli 2026

Peneliti,

Intelligentia - Dignitas Ratu Sayyidah Nur Latifah

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
<i>LETTER OF ACCEPTANCE</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
ABSTRAK.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perkembangan Ide Penelitian.....	4
1.3 Masalah Penciptaan	6
1.4 Tujuan Penciptaan.....	7
1.5 Fokus Penciptaan	7
1.5.1 Aspek Konseptual	7
1.5.2 Aspek Visual.....	8
1.5.3 Aspek Operasional	9
1.6 Manfaat Penciptaan.....	11
1.6.1 Manfaat Bagi Peneliti	11
1.6.2 Manfaat Bagi Pengguna.....	11
1.6.3 Manfaat Bagi Pendidikan Seni Rupa	12
BAB II.....	13
STUDI PUSTAKA	13
2.1 Tinjauan Pustaka.....	13
2.1.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	13

2.1.2	Tinjauan Praktik.....	21
2.2	Kerangka Teori	30
2.2.1	<i>Environmental Storytelling</i>	30
2.2.2	<i>Board game</i>	31
2.2.3	Teori Desain Grafis.....	34
2.2.4	<i>Standard Operating Procedure Kasus Pembunuhan</i>	37
2.2.5	Game.....	42
2.3	Kerangka Berpikir.....	43
BAB III		47
METODE PENCIPTAAN		47
3.1	Rancangan Metode Penelitian Penciptaan.....	47
3.1.1	Desain Metode Penciptaan.....	47
3.1.2	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	54
3.1.3	Teknik Penyajian dan Analisis Data.....	114
BAB IV		127
PEMBAHASAN		127
4.1	Proses Penciptaan	127
4.1.1	Definisi Rancangan.....	127
4.1.2	Validasi	180
4.1.3	Rancangan Biaya Operasional.....	187
4.2	Pembahasan	188
4.2.1	Aspek Konseptual	188
4.2.2	Aspek Visual.....	188
4.3.3	Aspek Operasional.....	190
BAB V		193
KESIMPULAN & SARAN		193
5.1	Kesimpulan	193
5.2	Saran	194
DAFTAR PUSTAKA		195
LAMPIRAN		204

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Board game</i> “Unsolved Case”	24
Gambar 2. <i>Board game</i> "Tragedi Hutan Semanggi"	25
Gambar 3. Ilustrasi komik Marvel	26
Gambar 4. <i>Board game</i> “Chronicles of Crime”	27
Gambar 5. <i>Board game</i> “Unlock!: Escape Adventures”	28
Gambar 6. <i>Board game</i> “Detective: City of Angels”	29
Gambar 7. Foto dari Mahawira Singh Dillon sebagai ketua APIBGI	52
Gambar 8. Dokumentasi observasi di Maze <i>Board game</i> Cafe	55
Gambar 9. Dokumentasi observasi di Poly <i>Board game</i> Cafe.....	56
Gambar 10. Wawancara daring bersama Bapak Ridho Pandu Abdillah	58
Gambar 11. Wawancara daring bersama Bapak IPDA Eko Susilo SH	61
Gambar 12. Wawancara daring bersama Hafez Achda	66
Gambar 13. Wawancara daring bersama Mahawira Singh Dillon	70
Gambar 14. Kolase dokumentasi uji coba <i>prototype</i> di Blok M	74
Gambar 15. Dokumentasi uji coba eksplorasi <i>prototype</i>	75
Gambar 16. Peneliti dan beberapa mahasiswa melakukan <i>Focus Group Discussion</i>	76
Gambar 17. <i>Screenshot</i> laman sosial media Instagram @peduliakseynau	79
Gambar 18. Papan peringkat <i>top games</i> di Poly <i>Board game</i> Cafe	81
Gambar 19. Set up komponen dari <i>board game</i> “Unusual Suspect”	82
Gambar 20. Set up komponen dari <i>board game</i> "Paranormal Detectives"	83
Gambar 21. Lokasi kafe <i>board game</i> di Jakarta	85
Gambar 22. Style Karakter Eksplorasi 1	90
Gambar 23. <i>Color Palette</i> Karakter Eksplorasi 1	90
Gambar 24. <i>Style</i> Senjata dan Landscape Eksplorasi 1	91
Gambar 25. <i>Color pallete</i> dan kartu Eksplorasi 1	92
Gambar 26. Papan inti Eksplorasi 1	92
Gambar 27. Sketsa dan <i>rendering</i> karakter Eksplorasi 2.....	93
Gambar 28. <i>Landscape</i> Eksplorasi 2	94
Gambar 29. <i>Layout design</i> dari Eksplorasi 2	95
Gambar 30. Sketsa dan <i>rendering</i> Style Karakter Eksplorasi 3	96
Gambar 31. Senjata dan <i>landscape</i> dari Eksplorasi 3	97

Gambar 32. <i>Color Palette</i> dan Desain Kartu Eksplorasi 3	97
Gambar 33. <i>Layout Design</i> dari Eksplorasi 3	98
Gambar 34. Tekstur dari <i>brush</i> "Ink Small"	98
Gambar 35. Kolase uji coba rancangan awal dari eksplorasi mekanisme <i>prototype</i> bersama mahasiswa Pendidikan Seni Rupa	99
Gambar 36. Uji coba rancangan awal dari eksplorasi mekanisme <i>prototype</i> bersama Mahawira Singh Dillon.....	100
Gambar 37. Style karakter <i>Prototype</i>	103
Gambar 38. Style landscape <i>Prototype</i>	103
Gambar 39. Papan inti <i>Prototype</i>	104
Gambar 40. Warna resmi daerah Jakarta.....	105
Gambar 41. Jenis kartu identifikasi <i>Prototype</i>	105
Gambar 42. Jenis kartu progresi <i>Prototype</i>	106
Gambar 43. Komponen dokumen <i>Prototype</i>	106
Gambar 44. Logo dan tipografi <i>Prototype</i>	107
Gambar 45. Simbol pada "Grimlocke" oleh Quint Blanche	107
Gambar 46. Simbol pada <i>Prototype</i>	108
Gambar 47. Jenis simbol <i>Prototype</i>	108
Gambar 48. Box <i>Prototype</i>	109
Gambar 49. Penyesuaian visual dengan fitur <i>effect</i> Photoshop.....	110
Gambar 50. Dokumentasi <i>finishing</i> dan hasil <i>test print</i>	111
Gambar 51. <i>Test print</i> dari vendor.....	111
Gambar 52. Hasil cetak akhir <i>Prototype</i>	111
Gambar 53. Dokumentasi dari validasi hasil <i>prototype</i>	113
Gambar 54. <i>Prototype</i> kasar "Code-X"	114
Gambar 55. Mahawira Singh Dillon selaku narasumber magang	119
Gambar 56. Setup board game "Nin" (Sumber: Board game Geek)	119
Gambar 57. Cover dari board game "Enclosure"	120
Gambar 58. Komponen dari board game "Super Food"	121
Gambar 59. Dokumentasi pertemuan pertama bersama Mas Mahawira	122
Gambar 60. Konsultasi daring melalui Google Meet	122
Gambar 61. Konsultasi luring final dari mekanisme board game	123

Gambar 62. Rangkaian awal <i>board game</i> "Code-X"	127
Gambar 63. Ilustrasi karakter Bara	133
Gambar 64. <i>Moodboard</i> Bara	134
Gambar 65. Ilustrasi karakter Luthfi.....	135
Gambar 66. <i>Moodboard</i> Luthfi.....	135
Gambar 67. Ilustrasi karakter Rabhya	137
Gambar 68. <i>Moodboard</i> Rabhya	137
Gambar 69. Ilustrasi karakter Ratu	139
Gambar 70. <i>Moodboard</i> Ratu	139
Gambar 71. Ilustrasi karakter Abyaz	140
Gambar 72. <i>Moodboard</i> Abyaz	141
Gambar 73. Ilustrasi karakter Chantika	142
Gambar 74. <i>Moodboard</i> Chantika	142
Gambar 75. Ilustrasi karakter Yong.....	143
Gambar 76. <i>Moodboard</i> Yong.....	144
Gambar 77. Ilustrasi karakter Damali.....	145
Gambar 78. <i>Moodboard</i> Damali.....	145
Gambar 79. Ilustrasi karakter Malo	146
Gambar 80. <i>Moodboard</i> Malo	147
Gambar 81. Ilustrasi karakter Andos	147
Gambar 82. <i>Moodboard</i> Andos	148
Gambar 83. Ilustrasi karakter Adinata	149
Gambar 84. <i>Moodboard</i> Adinata	150
Gambar 85. Ilustrasi karakter Reivan	150
Gambar 86. <i>Moodboard</i> Reivan	151
Gambar 87. Proses 3D dan ilustrasi 2D.....	153
Gambar 88. Ilustrasi TKP Palmerah	155
Gambar 89. Ilustrasi TKP Kebayoran Baru.....	156
Gambar 90. Ilustrasi perlintasan Komplek Pelita	157
Gambar 91. Kediaman Blok A	158
Gambar 92. Kediaman rumah Bara dan Luthfi.....	158
Gambar 93. Kediaman rumah Pak Rabhya.....	160

Gambar 94. Kediaman Blok B.....	161
Gambar 95. Ilustrasi Rumah Malo dan Andos	161
Gambar 96. Ilustrasi Rumah Adinata	162
Gambar 97. Kediaman Blok C.....	163
Gambar 98. Kediaman Rumah Pak Yong.....	164
Gambar 99. Rumah Kosong Komplek Pelita.....	165
Gambar 100. Ilustrasi Tempat Pembuangan Sampah (TPS) Komplek Pelita	166
Gambar 101. Kediaman Reivan.....	167
Gambar 102. Logo, <i>font</i> , <i>color pallete board game</i>	167
Gambar 103. Desain <i>potrait</i> depan kartu.....	168
Gambar 104. Desain <i>landscape</i> depan kartu	168
Gambar 105. Final desain belakang kartu	169
Gambar 106. Final desain kartu identitas	170
Gambar 107. Desain papan peta <i>board game</i>	171
Gambar 108. Desain papan bukti <i>board game</i>	171
Gambar 109. Desain dokumen koran <i>board game</i>	172
Gambar 110. Desain berita acara olah TKP	173
Gambar 111. Dokumen jawaban <i>board game</i>	174
Gambar 112. Cover desain <i>rulebook</i>	174
Gambar 113. Desain penjelasan komponen dan set up <i>board game</i>	175
Gambar 114. Penjelasan tujuan dan mekanisme <i>board game</i>	175
Gambar 115. Desain penjelasan alur permainan	175
Gambar 116. Desain digital pendukung	176
Gambar 117. <i>UI/UX</i> riwayat dan galeri karakter.....	177
Gambar 118. <i>UI/UX</i> biodata dan alibi karakter	178
Gambar 119. Penyusunan komponen <i>board game</i>	178
Gambar 120. Validasi karya bersama Eko Susilo SH	180
Gambar 121. Validasi visual dan mekanisme <i>board game</i>	182
Gambar 122. Validasi ilustrasi bersama ilustrator Amirul HHF	183
Gambar 123. Validasi awal cerita dan mekanisme <i>board game</i>	184
Gambar 124. Validasi akhir <i>board game</i>	186

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Ringkasan dari Tinjauan Penelitian Terdahulu	13
Tabel 2. Tinjauan Praktik Terdahulu	21
Tabel 3. Hasil wawancara bersama Ridho Pandu Abdillah.....	58
Tabel 4. Hasil wawancara bersama IPDA Eko Susilo SH.....	62
Tabel 5. Hasil wawancara bersama Hafez Achda.....	66
Tabel 6. Hasil wawancara bersama Mahawira Singh Dillon.....	70
Tabel 7. Tabel responden dari <i>focus group discussion</i>	76
Tabel 8. Tabel pertanyaan <i>focus group discussion</i>	77
Tabel 9. Peringkat <i>board game</i> di Maze Board Game Cafe tahun 2025	80
Tabel 10. Data Deskripsi Magang	124
Tabel 11. Jadwal Kegiatan Penelitian.....	126
Tabel 12. <i>Moodboard</i> observasi wilayah.....	152



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Lampiran Surat Persetujuan Seminar	204
Lampiran 2: Lampiran Koordinasi Bimbingan Dosen Pembimbing 1	205
Lampiran 3: Lampiran Koordinasi Bimbingan Dosen Pembimbing 2	209
Lampiran 4: Lampiran Koordinasi Bimbingan Narasumber Magang	212
Lampiran 5: Lampiran Kartu Kehadiran Seminar	214
Lampiran 6: Surat Persetujuan Informan Ridho Pandu Abdillah	216
Lampiran 7: Surat Keterangan Wawancara Ridho Pandu Abdillah	217
Lampiran 8: Lampiran Pedoman Wawancara Ridho Pandu Abdillah	218
Lampiran 9: Surat Persetujuan Informan Eko Susilo SH	219
Lampiran 10: Surat Keterangan Wawancara Eko Susilo SH	220
Lampiran 11: Panduan Wawancara Eko Susilo SH	221
Lampiran 12: Surat Persetujuan Informan Hafez Achda	222
Lampiran 13: Surat Keterangan Wawancara Hafez Achda	223
Lampiran 14: Panduan Wawancara Hafez Achda	224
Lampiran 15: Surat Persetujuan Informan Mahawira Singh Dillon	226
Lampiran 16: Surat Keterangan Wawancara Mahawira Singh Dillon	227
Lampiran 17: Panduan Wawancara Mahawira Singh Dillon	228
Lampiran 18: <i>Letter of Acceptance</i> Jurnal Ilmiah	229
Lampiran 19: Riwayat Hidup Penulis	230

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Bagan Kerangka Berpikir	46
Bagan 2. Flowchart Cerita dari Kasus Pertama	116
Bagan 3. Bagan Dinamika antar Karakter	128
Bagan 4. Bagan alur eksplorasi.....	130
Bagan 5. Bagan Pembaruan Mekanisme Board Game	131



Intelligentia - Dignitas

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena tingginya rasa ingin tahu masyarakat yang kerap mengakses Tempat Kejadian Perkara (TKP) secara langsung, sehingga berisiko mengkontaminasi dan merusak barang bukti. Karakteristik psikologis berupa rasa ingin tahu tersebut kemudian diadaptasi menjadi gagasan perancangan media interaktif berupa *board game* investigasi. Menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan *design thinking* yang terdiri atas tahapan *inspiration*, *ideate*, dan *implementation*. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, studi dokumen terhadap kasus pembunuhan, observasi *board game cafe* di Jakarta, wawancara bersama praktisi penegak hukum pidana dan ahli *board game*, *Focus Group Discussion* (FGD) dengan target pengguna berusia 18–25 tahun, serta studi pendahuluan terhadap *board game* dengan tema serupa. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah *board game* investigasi berjudul "Alibi" yang mengusung mekanisme *deduction* dan *narrative-driven* dengan gaya ilustrasi komik. Permainan ini memberikan pengalaman investigasi dengan mengintegrasikan teori *environmental storytelling*. Hasil penelitian membuktikan bahwa *environmental storytelling* terbukti efektif mengubah latar visual TKP menjadi komunikator aktif cerita melalui pengolahan tata letak objek, tekstur, dan suasana ruang yang memungkinkan pemain merangkai kronologi secara mandiri. Perancangan ini menegaskan pentingnya kepatuhan terhadap kode etik; elemen visual sensitif dikurasi secara ketat agar murni berfungsi sebagai sarana penyampaian narasi dan bukan untuk mendramatisasi atau mengeksploitasi unsur kesadisan.

Kata Kunci: *Board Game*, *Environmental Storytelling*, Tempat Kejadian Perkara (TKP).

ABSTRACT

This research is motivated by the phenomenon of high public curiosity, which often leads individuals to directly access crime scenes, thereby risking the contamination and destruction of evidence. This psychological characteristic is subsequently adapted into a design concept for an interactive medium in the form of an investigative board game. The study employs a qualitative research method utilizing a design thinking approach, which consists of the inspiration, ideate, and implementation stages. Data collection was conducted through a literature review, document studies on murder cases, observations at board game cafes in Jakarta, interviews with criminal law enforcement practitioners and board game experts, Focus Group Discussions (FGD) involving target users aged 18–25, and preliminary studies of similarly themed board games. The outcome of this design process is an investigative board game titled "Alibi," which incorporates deduction and narrative-driven mechanics paired with a comic illustration style. This game delivers an investigative experience by integrating the theory of environmental storytelling. The findings conclude that environmental storytelling is highly effective in transforming the visual background of a crime scene into an active narrative communicator. By manipulating object layouts, textures, and spatial mood, the game allows players to independently reconstruct the chronological events. Furthermore, this design underscores the importance of adhering to a code of ethics; sensitive visual elements are strictly curated to serve purely as a narrative tool, avoiding the dramatization or exploitation of gore and violence.

Keywords: Board Game, Environmental Storytelling, Crime Scene