



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**TUGAS AKHIR
SPESIFIKASI DESAIN**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA EDUKASI
TENTANG ANATOMI TUBUH MANUSIA
DI IMUSEUM IMERI FKUI**



Diajukan sebagai Persyaratan Kelulusan
Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis
Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan
Politeknik Negeri Jakarta

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Oleh:

AYU DEWANI YULIA DEWI

NIM : 1906421018

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA DAN PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK
2024**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**LEMBAR PERSETUJUAN
SIDANG TUGAS AKHIR**

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Board Game* Sebagai Media Edukasi
Tentang Anatomi Tubuh Manusia Di iMuseum IMERI
FKUI

Penulis : Ayu Dewani Yulia Dewi

Jurusan : Teknik Grafika dan Penerbitan

Program Studi : Desain Grafis

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan melalui proses bimbingan dan telah layak untuk mengikuti Ujian Sidang Tugas Akhir.

Depok, 7 Agustus 2024

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I

Andriyanto, S.E., M.Kom
NIP. 23272015100119730629

Dosen Pembimbing II

Fani Nur Jannah, S.T., M.Si
NIP. 199106232022032014



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

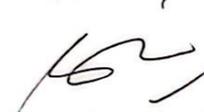
**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA EDUKASI
TENTANG ANATOMI TUBUH MANUSIA
DI IMUSEUM IMERI FKUI**

Oleh:

AYU DEWANI YULIA DEWI
1906421018

Disahkan:

Depok, 19 Agustus 2024
Penguji I


Anggi Anggarini, M.Ds
NIP. 198503162010122002

Penguji II


Emmidia Djonaedi, M.T., M.B.A
NIP. 198505162010122007

Ketua Jurusan
Teknik Grafika Penerbitan

Dr. Zulkarnain, M.Eng
NIP. 198405292012121002





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul:

Perancangan *Board Game* Sebagai Media Edukasi Tentang Anatomi Tubuh Manusia Di iMuseum IMERI FKUI

adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi, dan atau sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya siap menerima sanksi akademik yang berlaku.

Depok, 19 Agustus 2024

Yang menyatakan,



Ayu Dewani Yulia Dewi
1906421018



ABSTRAK

Kemampuan untuk mengidentifikasi bagian-bagian tubuh menjadi salah satu bagian penting dalam edukasi kepada anak-anak usia sekolah, hal ini memungkinkan mereka untuk mulai membangun *awareness* terhadap tubuh mereka sendiri. Oleh sebab itu, anatomi tubuh manusia penting untuk dipelajari sejak usia dini. Saat anak memasuki usia sekolah, anak-anak mulai menunjukkan cara berpikir mereka yang lebih logis. Sehingga, ilmu pengetahuan dan wawasan baru dapat meningkatkan keunggulan memori mereka dalam menyimpan ingatan jangka panjang. Pada usia ini menjadi masa yang tepat untuk mengajak anak melakukan eksplorasi, salah satunya dengan mengunjungi museum. Anak dapat secara aktif mengalami proses belajar yang menyenangkan sekaligus menambah wawasan serta mengembangkan minat dan bakatnya. Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia (FKUI) mendirikan Indonesia Museum of Health and Medicine (iMuseum) IMERI FKUI. iMuseum memiliki *area edutainment* yang diperuntukan untuk anak-anak dalam mempelajari anatomi tubuh manusia. Namun, pada area tersebut belum memiliki media edukasi yang diperuntukkan bagi anak-anak usia sekolah dalam mempelajari dan memahami anatomi tubuh manusia yang menyenangkan dan edukatif. Salah satu media edukasi yang menggabungkan antara kegiatan belajar sambil bermain adalah *board game*. *Board game* adalah permainan yang menggunakan komponen seperti pion, kartu, dadu, dan komponen lainnya sebagai alat permainan ditempatkan, digerakan atau dipindahkan di atas sebuah papan yang telah dibagi berdasarkan sebuah aturan permainan. Maka, perancangan *board game* ini dibuat untuk mendukung kegiatan pembelajaran anatomi kepada anak usia sekolah dalam mengenal dan membangun *awareness* terhadap tubuh serta kesehatan pada diri mereka sendiri. *Board game* dirancang menggunakan metode *design thinking*, proses dimulai dengan *mind mapping* berdasarkan kata kunci *human anatomy*, anak sekolah, *illustration*. Kemudian, kata kunci turunan yang telah tersusun selanjutnya divisualisasikan ke dalam *moodboard*. Dilakukan juga metode penelitian menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan studi literatur. Hasil akhir dari perancangan adalah *board game* edukasi anatomi tubuh manusia yang sesuai dengan konsep visual terpilih menggunakan teknik *digital painting*. Melalui perancangan *board game* ini, diharapkan dapat digunakan sebagai media edukasi *area edutainment* bagi anak-anak usia sekolah yang mengunjungi iMuseum dalam mengenal serta memahami anatomi dan kesehatan tubuh mereka.

Kata kunci: Anatomi, *Board Game*, Media Edukasi

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRACT

The ability to identify body parts is an important part of educating school-age children, allowing them to start building awareness of their own bodies. Therefore, human anatomy is important to learn from an early age. When children enter school age, they begin to show a more logical way of thinking. Thus, new knowledge and insights can improve their memory advantage in storing long-term memories. At this age, it is the right time to invite children to explore, one of which is by visiting a museum. Children can actively experience a fun learning process while increasing their insight and developing their interests and talents. The Faculty of Medicine, University of Indonesia (FKUI) established the Indonesia Museum of Health and Medicine (iMuseum) IMERI FKUI. iMuseum has an edutainment area for children to learn about human anatomy. However, this area does not yet have educational media for school-age children to learn and understand human anatomy in a fun and educational way. One of the educational media that combines learning activities while playing is a board game. Board games are games that use components such as pawns, cards, dice, and other components as game tools placed, moved or moved on a board that has been divided based on a game rule. So, the design of this board game was made to support anatomy learning activities for school-age children in getting to know and building awareness of their bodies and health. The board game was designed using the design thinking method, the process begins with mind mapping based on the keywords human anatomy, school student, illustration. Then, the derived keywords that have been arranged are then visualized into a moodboard. A research method was also carried out using a qualitative method with data collection techniques through observation, interviews and literature studies. The final result of the design is an educational board game of human anatomy that is in accordance with the selected visual concept using digital painting techniques. Through the design of this board game, it is hoped that it can be used as an educational medium in the edutainment area for school-age children who visit the iMuseum to get to know and understand their anatomy and health.

Keywords: *Anatomy, Board Game, Educational Media*



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan *Board Game* Sebagai Media Edukasi Tentang Anatomi Tubuh Manusia Di iMuseum IMERI FKUI” ini dengan sebaik – baiknya. Dalam menyelesaikan jenjang pendidikan di Politeknik Negeri Jakarta tepatnya di jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan pada program studi Desain Grafis, harus melalui beberapa tahap dan syarat yang dilakukan, salah satunya ialah dengan melakukan Sidang Tugas Akhir.

Dalam penulisan Tugas Akhir dari awal sampai akhirnya dapat terselesaikan dengan baik, banyak pihak yang telah membantu dan memberi dukungan. Oleh karena itu, dengan segala hormat dan kerendahan hati pada kesempatan kali ini ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Syamsurizal, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta
2. Bapak Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng., selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Ibu Dwi Agnes Natalia Bangun, S.Ds., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Grafis.
4. Bapak Andriyanto, S.E., M.Kom., selaku Dosen Dosen Pembimbing Materi Tugas Akhir.
5. Ibu Fani Nur Jannah, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Teknis Penulisan Tugas Akhir.
6. Kedua orang tua saya, terima kasih atas dukungan dan doa yang tercurah selama ini.
7. Teman-teman dari DG 8B Angkatan 2019 yang senantiasa memberi dukungan dan semangat.
8. Yosua Evan selaku teman baik yang senantiasa memotivasi dan memberikan dukungan selama penulisan laporan tugas akhir ini.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dan diterima dengan senang hati.

Depok, 7 Agustus 2024

Ayu Dewani Yulia Dewi





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Tujuan	4
1.4.2 Manfaat Teoritis	4
1.4.3 Manfaat Praktis	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	6
2.1 <i>Middle Childhood Age</i>	6
2.2 Media Edukasi Anak	8
2.3 <i>Board Game</i>	10
2.3.1 Jenis <i>Board Game</i>	10
2.3.2 Mekanisme <i>Board Game</i>	13
2.3.3 Komponen <i>Board Game</i>	14
2.3.4 Material <i>Board Game</i>	18
2.3.5 Manfaat <i>Board Game</i>	19
2.4 Elemen Desain Pada <i>Board Game</i>	20
2.4.1 Ilustrasi.....	20
2.4.2 Warna	23
2.4.3 Tipografi	25
2.4.4 <i>Layout</i>	27
2.5 Prinsip Desain Pada <i>Board Game</i>.....	29
2.5.1 Keseimbangan (<i>Balance</i>)	29
2.5.2 Irama (<i>Rhythm</i>)	30
2.5.3 Penekanan (<i>Emphasis</i>).....	31
2.5.4 Kesatuan (<i>Unity</i>)	32



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.6	Metode Riset Desain	32
BAB III METODE PERANCANGAN.....		33
3.1	Metode Riset Desain	33
3.2	Metode Pengumpulan Data	35
3.3	Data dan Analisis	37
3.3.1	Profil Klien.....	37
3.3.2	<i>Product Knowledge</i>	40
3.3.3	Media Sejenis	42
3.3.4	Hasil Observasi	45
3.3.5	<i>Consumer Insight</i>	49
3.3.6	Hasil Wawancara	50
3.3.7	<i>Positioning</i>	53
3.3.8	Analisis SWOT	53
3.4	Arahan Kreatif.....	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		58
4.1	Konsep Visual.....	58
4.1.1	<i>Brand Naming</i>	58
4.1.2	<i>Mind Mapping</i>	60
4.1.3	<i>Moodboard</i>	61
4.2	<i>Design Making</i>	64
4.2.1	Sketsa	64
4.2.2	Desain Terpilih.....	66
4.2.3	Coloring	73
4.3	<i>Final Artwork</i>	80
4.3.1	Media Utama <i>Board Game</i>	81
4.4	<i>Testing</i>	83
4.5	Pertimbangan Produksi	84
BAB V PENUTUPAN.....		87
5.1	Simpulan.....	87
5.2	Saran	88
DAFTAR REFERENSI.....		89
LAMPIRAN.....		91



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 Catur
- Gambar 2.2 KeyFlower Board Game
- Gambar 2.3 Monopoly
- Gambar 2.4 Pictopia Family Trivia Game
- Gambar 2.5 Scrabble
- Gambar 2.6 Board Game Boards
- Gambar 2.7 Charli Jin Board Game Card
- Gambar 2.8 Arkham Horror: Call of Cthulhu Character Board Setup
- Gambar 2.9 Raised Fantastic Glass Dice
- Gambar 2.10 Board Game Meeple
- Gambar 2.11 Lumina Horse Race Pawn
- Gambar 2.12 Mechs Vs. Minions Board Game Miniatures
- Gambar 2.13 Small Island Board Game
- Gambar 2.14 Gouache Paint
- Gambar 2.15 Little Red Riding Hood by Bao Luu
- Gambar 2.16 Mixed Illustration by Liunic
- Gambar 2.17 Shortcake Playful Font
- Gambar 2.18 Bedtime Story Display Fun
- Gambar 2.19 Keseimbangan simetris
- Gambar 2.20 Keseimbangan asimetris
- Gambar 2.21 Prinsip Irama
- Gambar 2.22 Prinsip Penekanan
- Gambar 2.23 Prinsip Kesatuan
- Gambar 3.1 Logo iMuseum IMERI FKUI
- Gambar 3.2 Kunjungan siswa di iMuseum IMERI FKUI
- Gambar 3.3 Webinar ARTERI iMuseum IMERI FKUI
- Gambar 3.4 Board Game Organ Attack!
- Gambar 3.5 Board Game LoveDabble My Super Human Body
- Gambar 3.6 Board Game Skill Builders! Human Body Activity Set



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 3.7 Area Edutainment iMuseum IMERI FKUI

Gambar 3.8 Kegiatan saat kunjungan siswa di iMuseum IMERI FKUI

Gambar 3.9 Luga Board Game di Grand Indonesia

Gambar 4.1 Logo Anatome!

Gambar 4.2 Mindmap

Gambar 4.3 Moodboard Visual

Gambar 4.4 Moodboard Karakter

Gambar 4.5 Moodboard Playmat

Gambar 4.6 Moodboard Kartu

Gambar 4.7 Moodboard Packaging

Gambar 4.8 Sketsa Alternatif 1

Gambar 4.9 Sketsa Alternatif 2

Gambar 4.10 Sketsa Alternatif 3

Gambar 4.11 Struktur Packaging

Gambar 4.12 Sketsa Sampul Packaging

Gambar 4.13 Sketsa Playmat Terpilih

Gambar 4.14 Sketsa Pion Terpilih

Gambar 4.15 Sketsa Kartu Fill The Blank Terpilih

Gambar 4.16 Sketsa Kartu Tebak Anatomi Terpilih

Gambar 4.17 Sketsa Kartu Fun Fact Terpilih

Gambar 4.18 Sketsa Kartu PHBS Terpilih

Gambar 4.19 Sketsa Kartu Sisi Belakang Terpilih

Gambar 4.20 Coloring Playmat

Gambar 4.21 Coloring Pion

Gambar 4.22 Coloring Kartu Tebak Anatomi

Gambar 4.23 Coloring Kartu Fill The Blank

Gambar 4.24 Coloring Kartu Fun Fact

Gambar 4.25 Coloring Kartu PHB

Gambar 4.26 Coloring Kartu Sisi Belakang

Gambar 4.27 Sampul Packaging Board Game

Gambar 4.28 Mock up Digital Board Game



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4.29 Mock up Digital Packaging Board Game

Gambar 4.30 Mock up Digital Kartu Fill The Blank dan Tebak Anatomi

Gambar 4.31 Mock up Digital Kartu PHBS dan Fun Fact

Gambar 4.32 Mock up Digital Guidebook

Gambar 4.33 Mock up Digital Notebook dan Sticker



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Observasi *Board Game*

Tabel 3.2 Analisis SWOT

Tabel 3.3 *Creative Brief*

Tabel 4.1 *Key Visual Mind Map*

Tabel 4.2 Pertimbangan Produksi





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Bimbingan Tugas Akhir
- Lampiran 2 Transkrip Wawancara
- Lampiran 3 Hasil Cek Plagiarisme
- Lampiran 4 Riwayat Hidup





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anatomi adalah cabang ilmu biologi yang mempelajari struktur atau susunan dan sistem pada tubuh meliputi organ, tulang, saraf, pembuluh darah, dan sel yang terdapat pada manusia. Anatomi juga terbagi lagi menjadi 2 bagian yaitu *gross anatomy* atau anatomi kasar dan histologi. *Gross anatomy* mempelajari struktur tubuh yang dapat dilihat secara langsung dengan mata, sedangkan histologi mempelajari sel serta jaringan tubuh yang hanya bisa dilihat menggunakan mikroskop (Stanford et al., 2020)

Kemampuan untuk mengidentifikasi bagian-bagian tubuh menjadi salah satu bagian penting dalam edukasi kepada anak, hal ini memungkinkan mereka untuk mulai mengembangkan *awareness* terhadap tubuh mereka. Dengan meningkatkan *awareness* anak akan tubuh dan kemampuan fisik mereka, menjadikan mereka lebih sadar akan hal-hal yang dapat mereka lakukan, lihat, eksplorasi, serta dapat membantu anak untuk mulai lebih menghargai tubuh mereka dan belajar bagaimana cara menjaganya. Oleh karena itu, anatomi tubuh manusia penting untuk dipelajari sejak dini.

Jean Piaget dalam penelitiannya mengenai perkembangan kognitif anak menjelaskan bahwa saat memasuki usia sekolah, anak sedang berada pada tahap *The Concrete operational stage* atau tahap operasional konkret. Dalam tahap ini, anak-anak mulai menunjukkan cara berpikir mereka yang lebih logis (Cherry, 2022). Pengetahuan dan wawasan baru dapat meningkatkan keunggulan memori mereka dalam menyimpan ingatan atau informasi jangka panjang. Tafano dalam Shalsabilla (2021) mengungkapkan bahwa media edukasi dapat memfasilitasi kegiatan belajar untuk meningkatkan keinginan dan minat anak untuk belajar sehingga terjadi sebuah proses belajar yang menstimulasi pikiran, menggugah perasaan, dan keterampilan belajar anak.

Pada usia sekolah antara 7-11 tahun, menjadi usia yang tepat untuk mengajak anak melakukan eksplorasi, salah satunya dengan mengajak anak mengunjungi



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

museum. Anak dapat secara aktif mengalami proses belajar yang menyenangkan sekaligus menambah wawasan serta mengembangkan minat dan bakatnya. Untuk mendukung proses belajarnya, diperlukan media edukasi dimana anak dapat mempelajari sekaligus bereksplorasi ataupun berinteraksi secara langsung dengan media tersebut.

Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia (FKUI) mendirikan Indonesia Museum of Health and Medicine (iMuseum) IMERI FKUI dan telah diresmikan menjadi museum pendidikan kedokteran pertama di Indonesia. iMuseum IMERI FKUI menyimpan koleksi spesimen kedokteran dan artefak peninggalan berupa alat bantu sekolah kedokteran, *media directory*, dan arsip *footage* sejarah pendidikan kedokteran di Indonesia peninggalan dari zaman Hindia-Belanda. Selain menyajikan sejarah pendidikan kedokteran di Indonesia, iMuseum juga memiliki area *edutainment* yang diperuntukan untuk anak-anak dalam mempelajari anatomi tubuh manusia.

Edutainment merupakan area edukasi mengenai anatomi tubuh manusia yang ditujukan untuk anak-anak. Pada area *edutainment* ditampilkan visual beserta nama dari organ dan kerangka tulang tubuh manusia dalam sebuah poster berukuran besar, model kerangka tulang manusia, dan juga terdapat permainan *puzzle*. Namun, pada area tersebut belum memiliki media pembelajaran yang dikemas secara menyenangkan dan menarik dalam mengedukasi anatomi kepada anak-anak usia 6-10 tahun. Salah satu media edukasi yang menggabungkan antara kegiatan pembelajaran dan bermain adalah *board game*.

Scorviano dalam Putri & Anggapuspa (2023) *board game* merupakan jenis permainan yang menggunakan komponen seperti pion, kartu, dadu, dan komponen lainnya sebagai alat atau bagian permainan ditempatkan, digerakan atau dipindahkan di atas sebuah *board* atau papan yang telah ditandai dan dibagi berdasarkan sebuah aturan permainan. Selain itu, hasil analisis yang dilakukan oleh Ratmaningsih (2018) melalui data analisis tes Kruskal-Wallis, menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian tersebut juga didukung pernyataan yang dikemukakan oleh Berland dan Lee (2012), Griva, dkk. (2010),



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

dan Zagal, dkk. (2006), melalui games khususnya *board game* menjadi potensi yang kuat dalam kegiatan proses pembelajaran dan memahami materi atau pengetahuan secara kolaboratif (Ratmaningsih, 2018).

Mengingat bahwa *edutainment* merupakan area edukasi yang diperuntukkan bagi anak-anak dalam mempelajari dan memahami anatomi tubuh manusia yang informatif dan menarik. Dengan demikian, *board game* sebagai media pembelajaran dirasa cukup tepat untuk anak usia sekolah. Sehingga, penelitian tugas akhir ini dilakukan guna merancang *board game* sebagai media edukasi tentang anatomi tubuh manusia di iMuseum IMERI FKUI untuk mendukung kegiatan pembelajaran anatomi kepada anak usia sekolah dalam mengenal serta memahami anatomi tubuh pada diri mereka sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana merancang *board game* sebagai media edukasi mengenai anatomi tubuh manusia di area *edutainment* iMuseum IMERI FKUI yang diperuntukkan bagi anak usia 6-10 tahun?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Penyusunan Tugas Akhir ini memiliki beberapa batasan dalam ruang lingkup pembahasannya, dengan tujuan agar pembahasan terarah pada fokus yang diinginkan. Maka, ruang lingkup pembahasan yang dibahas antara lain:

1. Proses kreatif perancangan *board game* tentang anatomi tubuh manusia untuk anak usia 6-10 tahun.
2. Pengimplementasian prinsip, elemen, dan teori desain dalam perancangan *board game* sebagai media edukasi tentang anatomi tubuh manusia untuk anak usia 6-10 tahun.
3. Pengaplikasian ilustrasi pada media utama beserta media turunan dalam perancangan *board game*.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun beberapa tujuan dan manfaat dari penyusunan Tugas Akhir ini, yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan

- a. Menjelaskan proses perancangan *board game* tentang anatomi tubuh manusia yang diperuntukkan bagi anak usia 6-10 tahun di area *edutainment* iMuseum IMERI FKUI.
- b. Menjelaskan pengimplementasian prinsip, elemen, dan teori desain dalam perancangan *board game*.
- c. Mengaplikasikan ilustrasi pada perancangan desain *board game* sebagai media utama beserta media turunannya.

1.4.2 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dan perancangan *board game* sebagai media edukasi tentang anatomi tubuh manusia di area *edutainment* iMuseum IMERI FKUI untuk anak usia 6-10 tahun ini diharapkan dapat menjadi rujukan khususnya pada bidang ilmu desain dalam penelitian dan perancangan media edukasi sejenis.

1.4.3 Manfaat Praktis

- a. Bagi Klien
Perancangan desain *board game* ini diharapkan dapat melengkapi media edukasi tentang anatomi tubuh manusia pada area *edutainment* yang diperuntukkan bagi anak-anak.
- b. Bagi Target *Audience*
Perancangan desain *board game* ini diharapkan dapat menjadi media edukatif yang menarik secara materi yang disampaikan hingga visual yang interaktif. Menjadikan pembelajaran mengenai anatomi tubuh manusia lebih menyenangkan dan mudah dipahami.
- c. Bagi Peneliti
Keterlibatan langsung peneliti dalam melakukan setiap rangkaian perancangan dapat memberikan pengalaman serta melatih peneliti mengaplikasikan ilmu desain grafis dalam merancang sebuah karya.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan Tugas Akhir ini terbagi dalam lima bagian, diantaranya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai permasalahan yang melatarbelakangi perancangan *board game* mengenai anatomi penyusun tubuh manusia untuk melengkapi media edukasi anatomi manusia di *edutainment area* iMuseum IMERI FKUI. Pada Bab ini juga menjelaskan ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang teori-teori yang menjadi landasan dan mendukung dalam perancangan *board game* sebagai media edukasi tentang anatomi penyusun tubuh manusia untuk anak usia 6-10 tahun diantaranya *middle childhood age*, media edukasi anak, *board game*, elemen desain, dan prinsip desain. Tinjauan literatur bersumber dari artikel ilmiah atau jurnal, buku, *web-article* yang berkaitan dengan judul penelitian yang dijelaskan secara logis, sistematis, dan runtut.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai metode riset desain yang dalam prosesnya menggunakan metode *design thinking*. Pada bab ini juga menjabarkan metode pengumpulan data yang menjadi acuan arahan kreatif perancangan tugas akhir ini, metode yang digunakan meliputi studi literatur, wawancara, dan observasi. Data yang telah dikumpulkan akan dijelaskan juga dalam analisis SWOT.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Bab ini membahas mengenai visualisasi konsep desain *board game* berdasarkan arahan kreatif yang terdiri dari *mind mapping*, *moodboard*, sketsa, digitalisasi, *prototyping*, dan *testing*. Dalam prosesnya, karya desain akan terdiri dari beberapa alternatif *style* ilustrasi. Visualisasi konsep juga diturunkan ke media pendukung.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan perancangan *board game* tentang anatomi tubuh manusia untuk anak usia 6-10 tahun, dan juga berisi penyampaian saran terhadap tugas akhir yang telah disusun.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan Laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUPAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan keseluruhan proses yang telah dilakukan pada perancangan *board game* sebagai media edukasi tentang anatomi tubuh manusia di iMuseum IMERI FKUI, maka dapat disimpulkan:

1. Proses perancangan *board game* edukatif mengenai anatomi tubuh manusia menggunakan metode *design thinking* yang diawali dengan tahap pertama yaitu *empathize* dengan mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan studi literatur. Wawancara dilakukan dengan pemandu museum dari iMuseum IMERI FKUI untuk memperoleh informasi dan pemahaman terhadap masalah. Pengumpulan data juga dilakukan melalui observasi dengan mendatangi dan mengamati kegiatan kunjungan oleh lembaga pendidikan tingkat SD di iMuseum. Selain itu, dilakukan studi literatur dengan mengumpulkan, mengkaji ulang, dan mengutip beberapa literatur yang ada pada buku, jurnal, artikel ilmiah, majalah, dan *web article*. Proses analisis pada tahap ini menggunakan analisis SWOT dan hasil analisisnya digunakan untuk menyusun *creative brief*. Prosesnya diawali dengan melakukan brainstorming melalui mind mapping untuk mengembangkan kata kunci dengan menghubungkan ide dan konsep yang akan *menghasilkan key visual*. Selanjutnya, dilakukan proses pencarian referensi visual sesuai dengan *key visual* yang telah diperoleh dan dikumpulkan serta disusun dalam sebuah *moodboard*. Setelah semua ide dan konsep ditemukan, proses akan dilanjutkan dengan membuat sketsa dan digitalisasi beserta alternatif, hingga *final artwork*. *Final artwork* dari desain *board game* dibuat terlebih dahulu dalam bentuk *mock-up* digital sebagai *preview* awal dari desain dalam rupa 3D. Kemudian proses selanjutnya adalah mencetak desain *board game* untuk menghasilkan *prototype*. *Prototype* dari board game yang telah dicetak dilakukan *testing* untuk menguji kelayakan dan melihat apakah desain *board*



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2. *game* beserta komponen permainannya telah sesuai dengan solusi yang dibutuhkan.
3. Dalam perancangan *board game* ini mengadaptasi konsep permainan Monopoli yang menggabungkan mekanisme *roll-and-move*, *dice rolling*, dan *trivia*. Menggunakan konsep permainan yang mengenalkan beragam anatomi, sistem anatomi dalam tubuh manusia dengan gaya ilustrasi yang *colorful* dan *kids-friendly*, serta kolaboratif saat bermain untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Visual yang *playful* seperti dalam *game*, ilustrasi digital painting dengan *outline* atau *stroke* yang tebal, menggunakan *font* jenis *sans serif rounded*, serta warna yang menyesuaikan organ tubuh namun dibuat lebih *colorful* dan tidak menakutkan bagi anak-anak.
4. Keseluruhan ilustrasi pada *board game* diaplikasikan pada komponen utama yang terdiri dari *playmat*, pion akrilik, kartu permainan, *packaging*, serta media pendukung diantaranya *notebook* dan *sticker*.

5.2 Saran

Melalui keseluruhan proses dan tahapan yang telah dilakukan pada perancangan board game sebagai media edukasi tentang anatomi tubuh manusia di iMuseum IMERI FKUI, maka dapat disampaikan beberapa saran yang telah dipertimbangkan untuk peneliti/perancang berikutnya:

1. Melakukan observasi atau *research* terlebih dahulu sebelum mencetak *playmat*, karena tidak semua percetakan menerima atau bisa mencetak *playmat* yang dapat dilipat ataupun desain *custom*.
2. Memperdalam lagi eksplorasi baik untuk konsep visual maupun ilustrasi yang akan dibuat untuk menghasilkan desain yang tidak hanya estetis secara nilai, namun juga solutif.
3. Sebelum mencetak keseluruhan desain, terlebih dahulu dilakukan *test print* untuk memastikan tidak ada perubahan pada warna saat *final artwork* nanti akan dicetak.



DAFTAR REFERENSI

- Amanda, F., Ardianto, D. T., & Erandaru. (2019). Perancangan Board game sebagai Media Edukasi Pentingnya Melindungi Orangutan untuk Anak Usia 6-10 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(14), 1–11.
- Anggarini, A. (2019). *Layout Desain Publikasi: Eksplorasi Teks dan Gambar*. Depok: PNJ Press.
- Anggraini, L. S., & Nathalia, K. (2018). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Cherry, K. (2022, 5 Desember). *The Concrete Operational Stage of Cognitive Development*. Diakses pada 19 April 2024 pukul 14.00, dari <https://www.verywellmind.com/concrete-operational-stage-of-cognitive-development-2795458>
- Hanisha et al. (2018). Bahasa Visual, Gambar Anak, Dan Ilustrasi Pada Buku Cergam Anak. *Jurnal Seni & Reka Rancang*.
- Janottama dan Putraka. (2017). Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali. *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*.
- Janitra et al. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Mitigasi Gempa untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *Rupaka: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual*
- Lembang, R. (2022). Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Pengenalan Emosi Dan Sifat Baik Untuk Anak Usia Dini 3-6 Tahun Di Early Step School [Thesis]. Politeknik Negeri Jakarta.
- Mahadewi, Z. (2023). Perancangan Board Game Edukatif Tentang Sampah Dan Plastik Untuk Program “Panda Mobile” Di Yayasan WWF Indonesia [Thesis]. Politeknik Negeri Jakarta.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Olesen, J. How Colors Impact Children’s Behavior and Learning
Diakses pada 20 April 2024 pukul 12.00, dari <https://www.color-meanings.com/color-psychology-child-behavior-and-learning-through-colors/>

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Putri dan Anggapuspa. (2023). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *BARIK: Jurnal SI Desain Komunikasi Visual*.
- Sargeantson, E. *Board Game Pieces – Names, Examples and Uses*. Diakses pada tanggal 1 Mei 2024 pukul 20:54, dari <https://mykindofmeeple.com/board-game-pieces-names-examples-uses/>
- Shalsabilla, Fajrinissa Iren (2021). Perancangan Buku Cerita Bergambar Tuan Gunung Berambut Merah Untuk Bumi Edukasi Indonesia. *Politeknik Negeri Jakarta*.
- Siregar et al. (2020). Perancangan Buku Interaktif untuk Memperkenalkan Ragam Profesi Sebagai Sarana Pengembangan Minat Pelajar Usia Dini. *Prosiding PKM-CSR*.
- Stanford K, Rutland S, Sturrock CJ, dan Rutland CS. (2020, 15 Desember). *The Importance of Anatomy*. Diakses pada 18 April 2024 pukul 12.40, dari <https://medium.com/@murnitelaumbanua98/5-tahap-design-thinking-menurut-stanford-d.school>.
- Telaumbanua, M. (2019, 24 Februari). *5 Tahap Design thinking menurut Stanford (d.school)*. Diakses pada 23 April 2024 pukul 20.00, dari <https://medium.com/@murnitelaumbanua98/5-tahap-design-thinking-menurut-stanford-d-school-e06f871c45c9>
- Thabroni, G. (2020, 14 Juli). *Gambar Ilustrasi – Pengertian, Ontologi, Jenis, Fungsi & Contoh*. Diakses pada tanggal 19 April 2024, pukul 23:00, dari <https://serupa.id/gambar-ilustrasi-pengertian-ontologi-jenis-fungsi-contoh/>
- Wahyuni et al. (2020). Perancangan Media Edukasi Untuk Mengenalkan Kebiasaan Merapikan Barang Pada Anak Sejak Dini Berdasarkan Metode Konmari Oleh Marie Kondo. *e-Proceeding of Art & Design*.
- Wardaya et al. (2020). Karakteristik Buku Anak Yang Memorable Dalam Membangun Karakter Anak. *Jurnal Seni & Reka Rancan*.



- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Bimbingan Tugas Akhir

1. Dosen Pembimbing I

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		Ayu Dewani Yulia Dewi	
NAMA PEMBIMBING		Andriyanto, S.E., M.Kom	
JUDUL TUGAS AKHIR		Perancangan Board Game Sebagai Media Edukasi Tentang Anatomi Tubuh Manusia Di iMuseum IMERI FKUI	
KETERANGAN:			
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	7 May 2024	Perjelas <i>needs</i> pada latar belakang, tambahkan mengenai media edukasi pada latar belakang BAB I	Revisi BAB I dengan memperjelas kebutuhan desain dan menambahkan paragraf mengenai media edukasi
2	13 May 2024	Pada SWOT untuk <i>opportunity</i> lebih ke eksternal, matriks W+T ditambahkan mengenai material <i>board game</i>	Revisi matriks SWOT
3	27 May 2024	Pada SWOT bagian <i>weakness</i> menggunakan kalimat informatif	Revisi <i>weakness</i> pada SWOT
4	7 August 2024	Revisi pada mind map untuk diperjelas lagi pada kata kunci visual	Revisi mind map

2. Dosen Pembimbing II

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		Ayu Dewani Yulia Dewi	
NAMA PEMBIMBING		Fani Nur Jannah, S.T., M.Si.	
JUDUL TUGAS AKHIR		Perancangan Board Game Sebagai Media Edukasi Tentang Anatomi Tubuh Manusia Di iMuseum IMERI FKUI	
KETERANGAN:			
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	7 May 2024	Perhatikan bahasa asing terlewat belum <i>italic</i> , kutipan pihak ketiga diganti jadi langsung nama (tahun), nama <i>software</i> diawali huruf kapital	Revisi teknis penulisan pada Proposal Tugas Akhir
2	27 May 2024	Keterangan gambar dan tabel tidak perlu <i>italic</i> , Beberapa kata dalam bahasa asing masih ada yang terlewat <i>italic</i> -nya	Revisi teknis penulisan pada Proposal Tugas Akhir
3	7 August 2024	Sudah ACC	



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 2 Transkrip Wawancara

Wawancara 1 Bersama Pemandu iMuseum IMERI FKUI

Narasumber : Alfiah Purba

Lokasi : Gedung iMuseum IMERI FKUI, Jakarta Pusat

Waktu : Selasa, 14 Mei 2024, pukul 13.00 WIB

Keterangan : Wawancara secara langsung (*Offline*)

1. Bisa dijelaskan terdapat kegiatan apa saja dalam mengenalkan anatomi kepada anak-anak yang dilakukan ketika sedang ada kunjungan museum dari Sekolah Dasar?

Jadi, anak-anak SD itu lebih suka sesuatu yang menurut dia seru dan bukan yang keilmiahannya banget. Karena di sini untuk pengunjung SD, SMP, SMA sendiri itu *treat*-nya beda dan cara penyampaiannya pun berbeda juga. Kalau anak SD itu dibikin lebih *fun* untuk mereka, seperti misalnya ketika menjelaskan bagaimana sistem anatomi, kesehatan mulai dari kecil sampai besar, dan PHBS yaitu Pola Hidup Bersih Sehat seperti menyikat gigi.

2. Sesi kegiatan apa yang paling disukai oleh anak-anak ketika sedang melakukan kunjungan di iMuseum?

Anak-anak itu paling suka saat di PHBS (Pola Hidup Bersih Sehat), karena terdapat miniatur gigi yang dapat dibuka dan kayak mempraktikkan lagi sikat gigi, juga ada komputer dan ada *games* seputar kesehatan.

3. Mengapa anatomi tubuh perlu dipelajari sedari usia sekolah?

Karena, misalnya dari organ wanita atau organ laki-laki itu kaitannya dengan kekerasan seksual dan kita harus kenalin dulu organ-organ yang bersifat *privacy* atau misalnya orang lain gak boleh sentuh. Kemudian, agar mereka memahami misalnya fungsi organ-organ dalam mereka, bagaimana makanan diproses dalam tubuh mereka, mengapa manusia perlu bernapas dan itu semua memiliki kaitannya dengan sistem anatomi. Selain memperkenalkan secara dasar, juga mengajarkan agar mereka bersyukur diberikan organ yang sehat dan lengkap.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4. Media interaktif atau permainan seperti apa yang biasanya digunakan dalam mengenalkan anatomi kepada anak usia sekolah di area *edutainment*?
Di sini ada banyak menggunakan seperti misalnya patung, kemudian ada replika dan juga *puzzle*.
5. Adakah saran atau pun harapan dari perancangan *board game* sebagai media edukasi mengenai anatomi tubuh manusia untuk anak usia sekolah?
Board game-nya bisa yang buat anak-anak *interest*, kemudian saran aku dibikin *colorful* lalu agak besar dan gak terlalu kecil. Karena kalau terlalu kecil bisa gampang hilang dan bisa dimainkan oleh beberapa orang.

Wawancara 2 Bersama Psikolog Pendidikan

Narasumber : Hanindya Restiningtyas, M.Psi.

Waktu : Jumat, 10 Mei 2024 / pukul 13.15 WIB

Keterangan : Wawancara *online* via Zoom Meeting

1. Bagaimana karakteristik anak sekolah dengan rentang usia 6-10 tahun?
Usia 6 sampai 10 berarti masuk pada usia sekolah dalam artian sebelumnya itu adalah usia prasekolah itu usia TK. Usia sekolah itu masuk usia SD sampai sebelum remaja, kalau setiap usia perkembangan itu ada tugas perkembangannya. Jadi kalau usia 6 sampai 10 sudah jauh lebih berkembang secara kognitif dibanding dengan anak usia dini atau prasekolah. Kemudian secara kognitif sudah bisa berpikir lebih abstrak dari yang sebelumnya TK hanya yang konkrit yang memang terlihat sama dia, belum bisa yang misalnya objeknya tidak ada di depan mata dan dia mengandai-andai atau berimajinasi, hubungan sebab-akibat. Untuk perkembangan sosial-emosional, menurut Erik Erikson, sebenarnya usia 6 ini masih beririsan dengan usia 3 sampai 6 itu *Initiative vs guilty* berkembang, kalau sudah usia 6 atau 7 sampai 11 tahun itu masuk ke tahap 4 yaitu *industry vs inferiority*. Jadi *industry* itu maksudnya dia mempunyai kompetensi apa, makanya pada usia SD itu sudah lebih banyak kegiatan seperti les mungkin lebih banyak dibandingkan saat TK sesuai dengan potensi dan minat bakat anak orang tua sudah mulai mengarahkan. Dalam rangka observasi arahnya ke mana, minat bakat, dan kompetensi dia menguasai



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

apa. Jangan sampai usia SD ini tidak dimanfaatkan sebaik mungkin untuk mengembangkan kompetensi dan *industry* dia. Karena kalau gagal dikembangkan, dia akan menjadi inferior. Inferior dalam arti lemah, tidak percaya diri, tidak merasa kompeten, tidak bisa apa-apa. Oleh karena itu, di usia tahap 4 ini penting untuk memberikan rangsangan yang sesuai dengan potensi minat bakat dan kompetensi anak, memberi *challenge* sendiri, tantangan tingkat kesulitan lebih tinggi sesuai dengan capaiannya, dan memberikan apresiasi penghargaan karena kalau enggak nanti anak menjadi inferior. Kemudian, kalau perkembangan moral juga sudah lebih meningkat lagi dari anak usia TK yang mungkin sudah tahu baik-buruk, benar-salah, kalau usia sekolah dasar ini sudah mulai mengembangkan “kenapa boleh” atau “kenapa enggak boleh kalau saya begini” “konsekuensinya apa?” secara moral sudah lebih meningkat kurang lebih itu ya dari kognitif sosial-emosional dan moralnya.

2. Berarti usia ini sudah menjadi usia yang tepat untuk mengajak anak eksplorasi. Menurut bu Resti, dengan mengajak anak pergi ke museum apakah kegiatan tersebut juga dapat memberikan pengaruh terhadap minat belajar mereka? Sangat berpengaruh membawa atau mengajak anak mengunjungi museum. Tempat wisata yang bersejarah itu pasti akan mempengaruhi pertama wawasan pengetahuan anak menambah pengetahuan yang enggak hanya sekitarnya saja tapi ada wawasan umum, sosial-sejarah dan itu sangat bagus, kedua juga menumbuhkan *critical thinking* anak ya kemampuan berpikir kritis ketika dia melihat atau mendengar suatu informasi baru yang memang bukan dari orang tuanya ini dan dia pasti akan banyak bertanya banyak mempertanyakan “kenapa begini?” “kenapa begitu?” dan juga dia mendapatkan pengalaman baru mengunjungi tempat yang wisata yang berbeda dengan misalnya yang hanya bersifat hanya *entertainment*, namun juga ada edukasinya jadi sangat bagus.
3. Kemudian, sehubungan dengan penelitian tugas akhir saya, bagaimana media pembelajaran yang baik serta efektif dalam menunjang kegiatan belajar anak-anak?



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Kalau misalnya di usia *industry* sama *inferiority* ya, memang kita perlu mendorong anak-anak ini untuk membuat atau *create* atau menguasai suatu keterampilan agar dia merasa berhasil. Ketika dia ada pengalaman berhasil yang berulang akan meningkatkan motivasi, ketika ada motivasi dia akan bisa belajar secara mandiri tanpa harus misalnya terus disuruh, diingatkan pakai ancaman karena itu akan berlakunya pendek, enggak efektif dalam jangka panjang. Kita inginnya kan dari dalam anak itu sendiri jadi selagi di usia-usia sekolah dasar ini kita perlu memberikan rangsangan yang melibatkan banyak aspek mulai dari sensorik, motorik, juga secara kognitif, bahasa dan semua itu dirangsang dari sensori. Seperti multisensori menyentuh, melihat, mendengar langsung. Jadi juga sebisa mungkin metodenya perlu aktif-interaktif, menyenangkan dan *project base* supaya bisa mendapatkan pengalaman langsung.

4. Dalam perancangannya, apa saja yang harus diperhatikan supaya kegiatan belajar sembari bermain *board game* ini efektif dan tidak membosankan bagi anak-anak? Secara *board game* ini merupakan sebuah media konvensional di tengah maraknya *gadget* pada anak-anak gen-alpha.

Board game-nya itu yang pasti secara visual itu menarik perhatian mereka dari warna, bentuk, tidak terlalu mencolok tapi juga tidak terlalu gelap. Bisa dikaitkan dengan beberapa figur seperti *superhero* atau *action figure* sehingga memiliki tema. Karena *board game* itu kan memang praktik langsung ya, kalau bisa *rules*-nya memang jelas disampaikan dengan singkat-padat, tidak terlalu *complicated*, disesuaikan dengan usianya karena kalau enggak nanti anak menjadi merasa kesulitan teramat sangat jadi malah demotivasi, enggak mau melanjutkan *board game*-nya. Perlu juga memperhatikan lembar atau adanya *feedback*, *reward*, jadi setelah itu apa masukan kesan atau apa yang dia rasakan, ada afeksi selain psikomotornya, dan juga kompetisi-kolaborasi. Sehingga ada efeknya mereka gimana setelah main *board game* ini.
5. Kemudian, dari segi materi. Apakah usia 6-10 tahun ini, sudah menjadi sudah menjadi waktu yang tepat bagi anak mempelajari mengenai tubuhnya sendiri terutama mengenai anatomi tubuhnya?



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Untuk mengenali tubuh itu sudah diperkenalkan harusnya di usia dini atau di usia prasekolah tapi memang tingkat variasinya disesuaikan. Misalnya kalau untuk anak usia dini atau usia prasekolah masih anggota-anggota tubuh yang umumnya terlihat misalnya seperti mata dan telinga yang memang konkret atau kelihatan. Kalau misalnya sudah usia sekolah dasar, ditambahkan variasinya untuk menghayati. Jadi ketika individu menghayati dan menyadari *awareness* tentang tubuhnya itu berkaitan dengan penghayatan dia terhadap situasi sekitar juga jadi lebih peka empati. Kalau anak itu enggak menghayati tubuhnya, bagaimana dia mau menghayati atau peduli peka terhadap objek di sekitarnya.

6. Apakah ada saran atau masukan untuk desain *board game* ini dalam mendukung kegiatan belajar anak khususnya mempelajari anatomi tubuh?

Sudah mulai banyak juga sekarang permainan-permainan lucu, seru, edukatif. Pertama untuk kemasan, karena anak-anak itu melihat awalnya secara visual menarik misalnya kayak anatomi tubuh gitu jangan tengkorak yang asli, mungkin versinya kartun dan dikaitkan dengan figur-figur anak. Kemudian untuk ketebalannya juga tidak terlalu *over*, nanti khawatir anak jadi *over-stimulate* juga. Lalu, ada interaktifnya jadi misalnya ada *activity*-nya, perlu diperhatikan juga fungsinya kalau bisa memang itu enggak cuman buat mainan saja tetapi misalnya juga buat belajar dan pengetahuan jadi *relate* dengan pelajaran sehari-hari.

Wawancara 3 Bersama *Game Master*

Narasumber : Attar

Lokasi : Lugua Board Game di Grand Indonesia, Jakarta Pusat

Waktu : Selasa, 7 Mei 2024 / pukul 19.00 WIB

Keterangan : Wawancara secara langsung (*Offline*)

1. Jenis *board game* seperti apa yang disukai oleh anak-anak usia 6-10 tahun?
Kalau yang disukai anak-anak biasanya yang *educational*. Jadi kayak *game* seperti *puzzle*, di mana mereka bisa melatih motoriknya, ada juga *memory game* atau seperti *stacking game* semacam itu.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2. Mekanisme permainan *board game* seperti apa yang cukup banyak diaplikasikan untuk dimainkan oleh anak-anak usia 6-10 tahun?
Biasanya itu tergantung hal yang dia suka, kayak dia tertarik atau tidak dari *looks*-nya dan kalau dari *looks*-nya dia tertarik baru kita ajarin dulu.
3. Berarti visual juga memiliki daya tarik untuk *board game* itu sendiri?
Iya, betul.
4. Kendala apa saja yang mungkin dapat terjadi ketika anak-anak sedang bermain *board game*?
Namanya anak-anak lagi aktif kadang terkadang banyak tingkah, tapi karena anak-anak jadi lebih cepat tanggap aja dan kadang bagian reptonya lagi jelasin ada aja distraksinya.
5. Kemudian, untuk material *board game* yang digunakan apakah ada saran untuk menggunakan material tertentu?
Yang pasti kalau buat anak-anak rekomennya yang kokoh dan gak gampang rusak, mungkin bisa dari kayu karena kalau *cardboard* itu rentan hancur sama anak-anak.

Wawancara 4 Bersama *Target Audience* (Anak Usia 6-10 Tahun)

Narasumber 1 : Attar (6 tahun)

Lokasi : SD Muhammadiyah 41, Jakarta Timur

Waktu : Rabu, 22 Mei 2024

Keterangan : Wawancara secara langsung (*Offline*)

1. Halo! Aku mau ngobrol sebentar yaa sama kamu untuk skripsi aku. Perkenalkan diri dulu nama aku Ayu, kalau kamu namanya?
N1: "Attar"
2. Attar sekarang umur?
N1: "6 (enam)"
3. Berarti kelas 1 (satu) yaa sekarang..
N1: "Iya"
4. Oke, kalau gitu aku langsung ke pertanyaan yaa. Kalau Attar sendiri nih, sudah mengenal seluruh anggota dan organ tubuh pada Attar belum?



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- N1: "...mmm (berpikir)"
5. Kayak misalnya tangan, mata, hidung...
N1: "udah"
 6. Kalau secara fungsi?
N1: (berpikir)
 7. Misalnya hidung untuk? (menunjuk hidung)
N1: "untuk..mencium"
 8. Kalau mata untuk? (menunjuk mata)
N1: "untuk melihat"
 9. Kalau telinga untuk? (menunjuk telinga)
N1: "untuk mendengar"
 10. Okee, kemudian Attar pernah luka atau sakit?
N1: "pernah"
 11. Sakit apa?
N1: "sakit lutut"
 12. Sakit karena kenapa?
N1: "jatuh sepeda"
 13. Ohh, tapi kalau sakit batuk atau pilek pernah?
N1: "pernah, gara-gara panas"
 14. Kemudian, kamu pernah mendengar anatomi tubuh?
N1: "belum kayaknya"
 15. Selama, lagi belajar di kelas biasanya gurunya pakai apa saja untuk mengajar?
N1: "pakai penggaris, buku, sama pensil"
 16. Kalau pakai permainan seperti misalnya kartu atau model buku seperti ini (membawakan contoh *board book*) pernah?
N1: "pernah"
 17. Attar pernah mendengar apa itu *board game*? Seperti misalnya catur, monopoli, ular tangga.
N1: "...pernah"
 18. Attar pernah main *board game* apa? (memperlihatkan contoh *board game*)
N1: "ular tangga"



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

19. Apa yang membuat kamu tertarik bermain ular tangga?

N1: “karena seru”

20. Karena Attar pernah main ular tangga, berarti kamu menyukai *board game* yang banyak gambarnya atau sedikit?

N1: “suka banyak gambarnya”

21. Kamu pernah ke museum?

N1: “belum kak”

Narasumber 2 : Azzha (7 tahun)

Lokasi : SD Muhammadiyah 41, Jakarta Timur

Waktu : Rabu, 22 Mei 2024

Keterangan : Wawancara secara langsung (*Offline*)

1. Haloo! Aku mau ngobrol sebentar yaa sama kamu. Aku perkenalan diri dulu, nama aku Ayu dan kebetulan aku mau ngobrol buat skripsi aku yaa. Kamu namanya siapa?

N2: “Azzha”

2. Azzha sekarang umur?

N2: “umur 7 (tujuh)”

3. Berarti kelas 1 (satu) yaa sekarang..

N2: (mengangguk)

4. Oke, kalau gitu aku langsung mau nanya yaa sama kamu. Azzha sendiri nih, sudah mengenal seluruh anggota dan organ tubuh pada kamu?

N2: “(mengangguk) tau”

5. Kalau secara fungsi?

N2: (mengangguk)

6. Misalnya hidung untuk? (menunjuk hidung)

N2: “mencium”

7. Telinga untuk? (menunjuk telinga)

N2: “mendengar”

8. Tangan untuk? (menunjuk tangan kanan)

N2: “memegang”



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

9. Kemudian, kamu pernah luka atau sakit?
N2: “pernah, karena jatuh masuk got”
10. Ohh, tapi kalau sakit kayak pilek atau demam atau batuk pernah?
N2: “pernahnya kena COVID”
11. Kalau sakit karena makanan pernah?
N2: “pernah batuk juga alergi”
12. Alergi karena apa?
N2: “kemungkinan ada bulu, udah konsul ke dokter”
13. Kamu sendiri pernah mendengar apa itu anatomi?
N2: (menggelengkan kepala)
14. Kalau lagi belajar di kelas biasanya gurunya pakai apa saja untuk mengajar?
N2: “ada buku paket, origami, buku kreasi”
15. Berarti ada pakai permainannya juga yaa..
N2: (mengguguk)
16. Kemudian nih, kamu pernah mendengar *board game* kayak catur dan ular tangga?
N2: “(mengguguk) hmm..coding!”
17. Coding itu bagaimana cara bermainnya?
N2: “itu kayak buat *step-step* sama nambahin karakter biar bisa gerak gitu”
18. Apa yang membuat kamu suka main *Coding*?
N2: “yang bikin suka itu, nanti bisa membuat game sederhana menjadi lebih seru, nanti digerakin digabungin jadi lebih gede terus jadi lebih keren”
19. Kamu menyukai *board game* yang banyak gambarnya atau sedikit gambarnya?
N2: “permainan yang banyak gambar kayak minecraft saya suka!”
20. Okee, kamu pernah ke museum?
N2: “pernah ke museum gajah”
21. Kira-kira gimana waktu kamu ke museum, senang gak? Dan kamu sudah mempelajari apa saja?
N2: “Azzha lihat-lihat manusia purba, ada mammoth, terus ada patung-patung gitu, patung-patung dulu, ada buddha”
22. Azzha senang ke museum?



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

N2: (menganggukan kepala)

Narasumber 3 : Adiba (8 tahun)

Lokasi : SD Muhammadiyah 41, Jakarta Timur

Waktu : Rabu, 22 Mei 2024

Keterangan : Wawancara secara langsung (*Offline*)

1. Haloo, boleh perkenalan dulu yaa. Nama aku Ayu dan aku mau ngobrol sebentar yaa sama kamu untuk skripsi aku. Kamu namanya siapa?

N3: “Nama aku Adiba”

2. Adiba sekarang umur?

N3: “delapan”

3. Berarti sekarang kamu kelas?

N3: “kelas dua kak”

4. Oke, kalau gitu aku langsung mau nanya yaa. Apakah Adiba sudah mengenal seluruh anggota dan organ tubuh pada kamu?

N3: “iya! (mengangguk)”

5. Kalau secara fungsi?

N3: “fungsinya iya”

6. Misalnya tangan untuk? (menunjuk tangan kanan)

N3: “untuk memegang”

7. Indra lidah untuk? (menunjuk lidah)

N3: “untuk merasa”

8. Kalau jantung untuk?

N3: “untuk..(berpikir)”

9. Memompa...

N3: “Memompa darah”

10. Okee kemudian, kamu pernah luka atau sakit?

N3: “pernah”

11. Luka atau sakit apa?

N3: “sakit demam”

12. Kamu sendiri pernah mendengar apa itu anatomi?



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

N3: “enggak (menggelengkan kepala)”

13. Kalau lagi belajar di kelas biasanya gurunya pakai apa saja untuk mengajar?

N3: “buku”

14. Kalau pakai permainan seperti misalnya kartu atau model buku seperti ini (membawakan contoh *board book*) pernah?

N3: “belum pernah”

15. Kemudian nih, kamu pernah mendengar *board game* kayak catur dan ular tangga?

N3: “pernah, waktu kelas satu pernah main”

16. Main *board game* apa?

N3: “ular tangga”

17. Apa yang membuat kamu tertarik bermain ular tangga?

N3: “karena seru aja”

18. Kamu menyukai *board game* yang banyak gambarnya atau sedikit gambarnya?

N3: “yang banyak gambar”

19. Kamu pernah ke museum?

N3: “pernah”

20. Museum apa?

N3: “museum polri”

21. Gimana perasaan kamu saat mengunjungi museum?

N3: “(mengangguk) senang!”

Narasumber 4 : Kinan (9 tahun)

Lokasi : SD Muhammadiyah 41, Jakarta Timur

Waktu : Rabu, 22 Mei 2024

Keterangan : Wawancara secara langsung (*Offline*)

1. Haloo, kita perkenalan dulu yaa. Nama aku Ayu dan aku mau ngobrol atau wawancara sebentar yaa untuk skripsi aku. Kamu namanya siapa?

N4: “Kinan”

2. Kinan sekarang umur?

N4: “sembilan”



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3. Berarti sekarang Kinan kelas?
N4: “kelas tiga”
4. Oke, kalau gitu aku langsung ke pertanyaan yaa. Apakah Kinan sudah mengenal seluruh anggota dan organ tubuh pada kamu?
N4: “belum tau semuanya”
5. Tapi kalau organ dalam seperti jantung dan paru-paru?
N4: “hmm, tau”
6. Kalau secara fungsi?
N4: “fungsi misalnya jantung untuk memompa darah”
7. Kemudian, kamu pernah luka atau sakit?
N4: “pernah”
8. Luka atau sakit apa?
N4: “pusing dan demam karena kebanyakan makan chiki-nya”
9. Kamu sendiri pernah mendengar apa itu anatomi?
N4: “belum”
10. Ohh, tapi kalau kelas 3 itu sudah belajar IPA atau Sains?
N4: “belum”
11. Kalau lagi belajar di kelas biasanya gurunya pakai apa saja untuk mengajar?
N4: “buku, kadang dipanggil ke depan”
12. Kalau pakai permainan seperti misalnya kartu atau model buku seperti ini (membawakan contoh *board book*) pernah?
N4: “belum”
13. Kemudian nih, kamu pernah mendengar *board game* kayak catur, monopoli, dan ular tangga?
N4: “pernah”
14. Pernah main *board game* apa?
N4: “catur sama temen”
15. Kamu menyukai *board game* yang banyak gambarnya atau sedikit gambarnya?
N4: “banyak gambar”
16. Kamu pernah ke museum?
N4: “pernah”



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

17. Museum apa?

N4: “museum layangan”

18. Gimana kesan atau perasaan kamu saat mengunjungi museum layangan?

N4: “seru, banyak layangan yang bagus”

Narasumber 5 : Oz (10 tahun)

Waktu : Kamis, 9 Mei 2024

Keterangan : Wawancara tidak langsung melalui telepon (*Online*)

1. Haloo, aku mau ngobrol atau wawancara sebentar yaa untuk skripsi. Kita perkenalan dulu yaa. Nama aku Ayu dan kalau kamu?

N5: “Oz”

2. Oz sekarang umur?

N5: “sepuluh”

3. Sekarang berarti SD kelas berapa?

N5: “empat”

4. Oke, kalau gitu aku langsung ke pertanyaan yaa. Apakah kamu mengenal seluruh anggota dan organ tubuh pada diri kamu?

N5: “kenal”

5. Kalau secara fungsinya?

N5: “sedikit sih yang aku tau, seperti jantung, paru-paru, ginjal”

6. Kemudian, kamu pernah luka atau sakit?

N5: “pernah”

7. Luka atau sakit apa?

N5: “biasanya demam, juga panas dalam kak”

8. Kamu sendiri pernah mendengar apa itu anatomi?

N5: “belum pernah”

9. Ohh oke, tapi kalau disekolah sudah belajar IPA atau Sains belum?

N5: “ada IPAS itu sosial”

10. Kalau yang Ilmu Pengetahuan Alam?

N5: “ada tapi volume 2 sekarang lagi belajar kerajaan”



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

11. Ohh, kalau lagi belajar di kelas biasanya gurunya pakai apa saja untuk mengajar selain buku?
N5: “belum ada”
12. Kalau di kelas pernah menggunakan media belajar berupa permainan?
N5: “pernah teka-teki”
13. Kemudian, kamu pernah mendengar *board game* kayak monopoli, ular tangga, atau scrabble?
N5: “pernah”
14. Apa yang membuat kamu tertarik *board game* tersebut?
N1: “ajakan temen sih tapi cukup seru”
15. Kamu menyukai *board game* yang banyak gambarnya atau sedikit gambarnya?
N5: “banyak gambar”
16. Kamu pernah ke museum?
N5: “pernah”
17. Museum apa?
N5: “museum sejarah”
18. Gimana kesan atau perasaan kamu saat mengunjungi museum?
N5: “bahagia sih”

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan Laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 4 Hasil Cek Plagiarisme

Laporan Tugas Akhir_Ayu Dewani Yulia Dewi_DG8B.pdf

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.pnj.ac.id Internet Source	5%
2	123dok.com Internet Source	1%
3	publication.petra.ac.id Internet Source	1%
4	id.wikipedia.org Internet Source	<1%
5	repository.dinamika.ac.id Internet Source	<1%
6	medx.emedis.id Internet Source	<1%
7	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	<1%
8	Submitted to Academic Library Consortium Student Paper	<1%
9	umt.ac.id Internet Source	<1%



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5 Riwayat Hidup

Ayu Dewani YD.



Hi! I'm an undergraduate graphic design student at State Polytechnic of Jakarta and am currently in my 8th semester in Graphic Engineering and Publishing Department, majoring Graphic Design. I'm interested in graphic design and illustration, since i loved all the parts of the creative process.

Personal Information

Born in
July 24th, 2001

Lived at
Jakarta, Indonesia

Contact

+628569804286
ayudewani24@gmail.com
linkedin.com/in/ayudwni

Education

State Polytechnic of Jakarta 2019 - Present
Graphic Engineering and Publishing
Department Majoring Graphic Design.

Experience

RedDoorz May 2024 - Present
Freelance Graphic Designer

Graphic Designer Internship March 2023 - April 2024

PT. Dyandra Promosindo August - December 2022
Graphic Designer Internship

Marketing Communication

Aksel formerly Tutee.id July - October 2021
Visual Designer Internship

Event & Volunteer
APRESIASI KREATIVITAS 2022 (APATIS)
Decor staff

Technical Skills

Ps Ai Id

Personal Skills

Team working Creativity

Graphic Design Communication

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta