



© 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

TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN

PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF
“NYOK! KELILING JAKARTA”
DI SDN SRENGSENG SAWAH 12 PAGI



JURUSAN TEKNIK GRAFIKA 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PERSETUJUAN
LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Board Game* Edukatif “Nyok! Keliling Jakarta” di SDN Srengseng Sawah 12 Pagi
Penulis : Shalsabila Rossa
Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan
Program Studi : Desain Grafis

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

Depok, 13 Agustus 2024

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I

Wanda Kusuma, S. Sn
NIP. 520000000000000324

Dosen Pembimbing II

Nabila Fajrina, S.I.Kom.,M.Si
NIP. 199509212022032014



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* EDUKATIF
“NYOK! KELILING JAKARTA”
DI SDN SRENGSENG SAWAH 12 PAGI

Oleh:

SHALSABILA ROSSA
2006421044

Disahkan:

Depok, 13 Agustus 2024
Penguji I

Penguji II

Yulianto Hadiprawiro, S.Sn., M.Ds.
NIP. 520000000000000090

Fitri Nur Ardiantika, S.I.Kom., M.Si
NIP. 199004032022032011

Ketua Jurusan
Teknik Grafika Penerbitan



Dr. Zulkarnain, S.T., 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 satu 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* EDUKATIF
“NYOK! KELILING JAKARTA”
DI SDN SRENGSENG SAWAH 12 PAGI**

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.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Depok, 7 Agustus 2024
Yang menyatakan,



Shalsabila Rossa
2006421044



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 mengummikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRAK

Perkembangan *board game* di era saat ini dapat berperan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Salah satu materi pembelajaran muatan lokal yang diajarkan oleh SDN Srengseng Sawah 12 Pagi, yaitu mata pelajaran PLBJ (Pembelajaran mengenai Lingkungan dan Budaya Jakarta) penting untuk peserta didik pelajari sebagai bentuk pelestarian terhadap kebudayaan dimana mereka bersekolah. SDN Srengseng Sawah 12 Pagi membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan masih secara teoritis dan konvensional membuat suasana kelas menjadi kurang aktif dan interaktif. Tujuan dari penelitian ialah merancang *board game* edukatif “Nyok! Keliling Jakarta” yang diharapkan dapat menjadi sebuah media pembelajaran interaktif untuk SDN Srengseng Sawah 12 Pagi mengenai kebudayaan Jakarta, membangun karakter anak aktif serta menciptakan suasana menyenangkan saat belajar. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan metode perancangan *design thinking* dengan melalui proses *mindmap*, *moodboard*, sketsa, digitalisasi desain hingga menjadi *final artwork*. Perancangan menghasilkan *board game* dilengkapi dengan komponen-komponennya diantaranya, papan permainan, 6 buah pion karakter, dadu, 36 kartu, buku panduan permainan, dan kemasan. Dengan visualisasi *style design board game* yang ilustratif, *playful* serta dengan menerapkan elemen-elemen khas Jakarta, seperti elemen motif batik tumpal, ikon-ikon kota Jakarta, serta visualisasi desain karakter dan objek-objek yang berkaitan dengan Jakarta.

Kata Kunci: Perancangan *board game*, Kebudayaan Jakarta, Media pembelajaran



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 development of board games in the current era can be used as learning media. One of the local content learning materials taught by SDN Srengseng Sawah 12 Pagi, the subject PLBJ (Learning about Jakarta Environment and Culture) is important for students to learn as a form of preservation of the culture where they go to school. SDN Srengseng Sawah 12 Pagi needs interactive learning media, the delivery of learning materials delivered still theoretically and conventionally makes the classroom atmosphere becomes less active and interactive. The purpose of the research is to design an educational board game “Nyok! Keliling Jakarta” which is expected to be an interactive learning media for SDN Srengseng Sawah 12 Pagi about Jakarta's culture, building active children's characters and creating a fun atmosphere while studying. The research used a descriptive qualitative method with a design thinking design method by going through the process of mindmap, moodboard, sketches, design digitization to become the final artwork. The design produces a board game equipped with components including a game board, 6 character pawns, dice, 36 cards, a game guide book, and packaging. With the visualization of illustrative, playful board game design style and by implementing the Jakarta elements, such as batik tumpal motif elements, Jakarta city icons, as well as visualization of character designs and objects related to Jakarta.

Keywords: Board game design, Jakarta culture, learning 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

Puji dan Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini tepat pada waktunya. Dalam penyusunan Proposal Tugas Akhir ini, tentunya tidak terlepas dari arahan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada semua pihak yang telah membatu serta pihak-pihak yang terkait di antaranya sebagai berikut:

1. Dr. Syamsurizal, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng. selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan Politeknik Negeri Jakarta.
3. Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds, selaku Kepala Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Jakarta dan sebagai dosen pembimbing akademik.
4. Wanda Kusuma Putri, S. Sn. sebagai dosen pembimbing I
5. Nabila Fajrina, S.I.Kom., M.Si sebagai dosen pembimbing II
6. Seluruh dosen yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan di Politeknik Negeri Jakarta
7. Kedua orang tua penulis yang selalu mendukung, baik secara moral dan finansial serta doa yang tiada hingga kepada penulis.
8. Adik-adik penulis yang selalu memberikan mendukung dan menghibur dalam menyusun tugas akhir ini.
9. Teman seperbimbingan yang telah banyak membantu, memberi warna pada masa-masa bimbingan tugas akhir di antaranya, Premiera, Annisa, Panji, Aufa, dan Aeti
10. Teman terdekat penulis Nita dan Alya Sabrina serta semua pihak yang telah membantu, terima kasih atas dukungan dan semangatnya.
11. Teman-teman seperjuangan program studi Desain Grafis terkhususnya teman-teman kelas DG 8B



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 mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

12. Ibu Nur Andiyah selaku kepala sekolah SDN Srengseng Sawah 12 Pagi
13. Ibu Etitik selaku wakil kepala sekolah SDN Srengseng Sawah 12 Pagi
14. Guru SDN Srengseng Sawah 12 Pagi, Ibu Sumarti, Ibu Diah, dan Ibu Isti Wulandari serta peserta didik kelas 5 SDN Srengseng Sawah 12 Pagi.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan untuk kritik dan saran yang membangun agar dapat menjadi bekal pengalaman yang lebih baik lagi ke depannya. Harapannya semoga perancangan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan wawasan yang berguna bagi para pembaca. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih

Jakarta, 7 Agustus 2024

Penulis

Shalsabila Rossa

2006421044

**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 ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LAPORAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
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	4
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	7
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.2 <i>Board game</i>	9
2.3 Kebudayaan Jakarta	17
2.4 Elemen Desain Grafis pada <i>Board game</i>	20
2.5 Prinsip Desain Grafis pada <i>Board game</i>	33
2.6 Metode Perancangan	38
BAB III METODE PERANCANGAN.....	40
3.1 Metode Riset Desain	40
3.2 Metode Pengumpulan Data	42
3.3 Data dan Analisis	43
3.3.1 Profil Klien.....	43



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 mengummikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.4 Arahan Kreatif	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	64
4.1 Konsep Permainan	64
4.2 Konsep Visual	66
4.3 Proses Desain	73
4.4 <i>Prototype</i> dan Testing	88
4.5 Media Pendukung	92
4.6 <i>Final Art Work</i>	93
4.7 Pertimbangan Produksi	95
BAB V PENUTUP.....	97
5.1 Simpulan	98
5.2 Saran	99

DAFTAR REFERENSI

LAMPIRAN

**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 GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Board Game</i> Ular Tangga	10
Gambar 2. 2 <i>Paladins of the West Kingdom</i> (2019)	11
Gambar 2. 3 <i>Ascension</i> (2010).....	11
Gambar 2. 4 <i>Azul</i> (2017)	12
Gambar 2. 5 <i>Terraforming Mars</i> (2016).....	13
Gambar 2. 6 <i>Munchkin</i> (2001)	13
Gambar 2. 7 Penerapan Ilustrasi dalam <i>Board Game</i>	20
Gambar 2. 8 Desain karakter dalam <i>Board Game</i> Lokal Balap Kuliner	21
Gambar 2. 9 Penggunaan <i>Primary Shape</i> dalam Desain Karakter	21
Gambar 2. 10 Desain Karakter yang dibentuk dari <i>Shape</i> Persegi	22
Gambar 2. 11 Desain Karakter yang dibentuk dari <i>Shape</i> Lingkaran	22
Gambar 2. 12 Desain Karakter yang dibentuk dari <i>Shape</i> Segitiga.....	23
Gambar 2. 13 <i>Board Game</i> dengan Penggunaan Huruf <i>Serif</i>	24
Gambar 2. 14 <i>Board Game</i> dengan Penggunaan Huruf <i>Sans Serif</i>	24
Gambar 2. 15 <i>Board Game</i> dengan Penggunaan Huruf <i>Script</i>	25
Gambar 2. 16 <i>Board Game</i> dengan Penggunaan Huruf Dekoratif	25
Gambar 2. 17 Lingkaran Warna.....	26
Gambar 2. 18 <i>Addictive Color</i>	26
Gambar 2. 19 <i>Subtractive Color</i>	27
Gambar 2. 20 <i>Hue, Saturation</i> dan <i>Value</i>	27
Gambar 2. 21 Warna Analogus.....	28
Gambar 2. 22 Warna <i>Monochromatic</i>	29
Gambar 2. 23 Warna Komplemen	29
Gambar 2. 24 Warna <i>Split Complementary</i>	30
Gambar 2. 25 Warna Triadik	30
Gambar 2. 26 Warna Tetradik.....	31
Gambar 2. 27 Warna Tonal.....	31
Gambar 2. 28 Penerapan Prinsip Keseimbangan Simetris pada <i>Board Game</i>	34



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 kritis atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 2. 29 Penerapan Prinsip Keseimbangan Asimetris pada <i>Board Game</i>	34
Gambar 2. 30 Penerapan Prinsip Penekanan pada <i>Board Game</i>	35
Gambar 2. 31 Penerapan Prinsip Irama pada <i>Board Game</i>	35
Gambar 2. 32 Penerapan Prinsip Kesatuan Pada <i>Board Game</i>	36
Gambar 2. 33 Tahapan <i>Design Thinking</i>	38
Gambar 3. 1 SDN Srengseng Sawah 12 Pagi	43
Gambar 3. 2 Materi pembelajaran pada buku paket PLBJ	48
Gambar 3. 3 Card Game Bhinneka	49
Gambar 3. 4 <i>Board game</i> Les minis exploreateurs.....	50
Gambar 3. 5 <i>Board game</i> The Festival	50
Gambar 3. 6 Arcanum Hobbies Main District	51
Gambar 3. 7 Luga <i>Board game</i> di Grand Indonesia	52
Gambar 3. 8 UPK Betawi di Setu Babakan	53
Gambar 3. 9 Kegiatan belajar pada mata pelajaran PLBJ.....	54
Gambar 4. 1 <i>Mindmap</i>	67
Gambar 4. 2 <i>Moodboard</i> Konsep Visual	70
Gambar 4. 3 <i>Moodboard</i> Papan Permainan	71
Gambar 4. 4 <i>Moodboard</i> Pion Karakter.....	71
Gambar 4. 5 <i>Moodboard</i> Kartu.....	72
Gambar 4. 6 <i>Moodboard</i> Kemasan	72
Gambar 4. 7 <i>Moodboard</i> Objek	73
Gambar 4. 8 Logo <i>Board game</i>	74
Gambar 4. 9 Alternatif 1 Sketsa Papan Permainan	75
Gambar 4. 10 Alternatif 2 Sketsa Desain Papan Permainan.....	76
Gambar 4. 11 Alternatif 3 Sketsa Papan Permainan	77
Gambar 4. 12 Sketsa Pion Karakter	78
Gambar 4. 13 Alternatif 1 Sketsa Kartu dan Kemasan	78
Gambar 4. 14 Alternatif 2 Sketsa Kartu dan Kemasan	79



© 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 4. 15 Alternatif 3 Sketsa Kartu dan Kemasan	80
Gambar 4. 16 Sketsa Desain Papan Permainan Terpilih	81
Gambar 4. 17 Sketsa Desain Pion Karakter Terpilih.....	82
Gambar 4. 18 Sketsa Desain Kartu dan Kemasan Terpilih.....	82
Gambar 4. 19 Digitalisasi Desain Papan Permainan	84
Gambar 4. 20 Digitalisasi Desain Pion Karakter	85
Gambar 4. 21 Digitalisasi Kartu Misi dan Kartu Tanya	86
Gambar 4. 22 Digitalisasi <i>Front Panel</i> Desain Kemasan <i>Board game</i>	87
Gambar 4. 23 Struktur Kemasan <i>Board game</i>	87
Gambar 4. 24 <i>Mock up</i> Digital <i>Board game</i> beserta dengan komponennya.	88
Gambar 4. 25 <i>Mock up</i> Cetak Kartu Tampak Depan.....	88
Gambar 4. 26 <i>Mock up</i> Cetak Kartu Tampak Belakang	89
Gambar 4. 27 <i>Mock up</i> Cetak Pion Karakter	89
Gambar 4. 28 <i>Mock up</i> Cetak Kemasan <i>Board Game</i>	89
Gambar 4. 29 <i>Mock up</i> Cetak <i>Board Game</i> "Nyok! Keliling Jakarta" beserta Komponennya	90
Gambar 4. 30 Peserta Didik Mencoba Bermain <i>Board Game</i> "Nyok Keliling Jakarta".....	91
Gambar 4. 31 Cover Buku Panduan <i>Board game</i> "Nyok! Keliling Jakarta".....	92
Gambar 4. 32 Bagian Dalam Buku Panduan <i>Board Game</i> "Nyok! Keliling Jakarta"	92
Gambar 4. 33 Stiker "Nyok! Keliling Jakarta"	93
Gambar 4. 34 Ilustrasi Objek-Objek	93
Gambar 4. 35 Font yang digunakan.....	94
Gambar 4. 36 <i>Palette</i> Warna yang digunakan	94



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 2. 1 Warna dan makna psikologinya.....	32
Tabel 3. 1 Matriks SWOT.....	60
Tabel 3. 2 Creative Brief.....	61
Tabel 4. 1 <i>Key visual</i>	68
Tabel 4. 2 Kisaran Biaya Produksi	97





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: Hasil Cek Plagiarisme

Lampiran 2: Lembar Bimbingan Tugas Akhir

1. Lembar Bimbingan Materi (Pembimbing 1)
2. Lembar Bimbingan Teknis (Pembimbing 2)

Lampiran 3: Transkrip Wawancara

1. Transkrip Wawancara dengan ahli *board game*
2. Transkrip Wawancara dengan guru 1
3. Transkrip Wawancara dengan guru 2
4. Transkrip Wawancara dengan guru mata pelajaran PLBJ
5. Transkrip Wawancara dengan peserta didik

Lampiran 4: Daftar Riwayat Hidup



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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak dahulu, *board game* telah menjadi suatu alat untuk menyampaikan pelajaran moral serta membangun karakter dari berbagai kalangan usia. *The Landlord's Game* menjadi *board game* pertama dengan tujuan khusus dirancang sebagai media pendidikan yang menekankan pentingnya berbagi dalam bentuk pajak. *Board game* dengan jenis *monopoly* ini dibuat pada tahun 1907 di Amerika Serikat (Dida, 2023). Sekelompok peneliti *Project Zero, Harvard Graduate School of Education* yang dikutip oleh (Dida, 2024) melalui buku yang telah mereka rilis dengan judul “A Pedagogy of Play” menjelaskan bahwa permainan terbukti efektif sebagai media pembelajaran untuk membantu anak-anak belajar dengan cara yang menyenangkan. Tidak hanya itu, dijelaskan pula bahwa program tersebut dapat membantu guru mengintegrasikan permainan ke dalam metode pengajaran mereka dengan merancang sebuah konsep pembelajaran yang interaktif dan juga menyenangkan.

Menurut Mike Scoviano, *Board game* adalah jenis permainan yang di dalamnya memiliki komponen permainan yang dapat ditempatkan, dipindahkan atau digerakkan pada bidang yang telah ditandai atau dibagi-bagi berdasarkan pada sebuah aturan (Gisnawati, 2019). *Board game* menjadi permainan yang dapat dimainkan secara bersama yang melibatkan adanya interaksi dengan pemain lain melalui komponen-komponen *board game*. Dalam sebuah *board game* terdapat beberapa komponen yang berperan penting dalam permainan. Komponen penyusun *board game* memiliki banyak sekali variasi hal tersebut dapat menyesuaikan dengan jenis dan tema yang diusung *board game*. Komponen penyusun *board game* di antaranya, dadu, kartu, bidak pemain, papan permainan, *tile*, mata uang, sumber daya, peralatan, waktu, token dan properti (Daniels, 2022).

Penggunaan media *board game* terbukti dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa untuk aktif berpartisipasi mendapatkan pengetahuan dan memahami materi pelajaran (Diana, 2022).

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 mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Melalui media pembelajaran yang interaktif dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan karena adanya interaksi antara peserta didik dan guru. Konsep menggabungkan pembelajaran dan *board game* juga dinilai cocok untuk usia anak-anak dengan perpaduan gaya belajar sambil bermain yang dibuat menarik secara visual agar pembelajaran dapat mudah diterima dan tidak membosankan dibanding metode pembelajaran konvensional di sekolah (Meidaluna & Anggapuspa, 2020).

Salah satu satuan pendidikan jenjang SD di Jakarta Selatan tepatnya di kelurahan Srengseng Sawah kecamatan Jagakarsa, Jakarta Selatan yakni, SDN Srengseng Sawah 12 Pagi merupakan sekolah yang menerapkan muatan lokal PLBJ (Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta) ke dalam pembelajarannya. Pembelajaran terkait kebudayaan Jakarta untuk peserta didik dapat memberikan mereka wawasan serta menghargai warisan budaya yang dimiliki oleh wilayah tempat mereka tinggal dan bersekolah. Hal ini juga dapat membantu memperkuat identitas budaya Jakarta dan bentuk pelestarian terhadap salah satu dari ribuan kebudayaan yang dimiliki Indonesia.

Saat ini, SDN Srengseng Sawah belum memiliki dan membutuhkan media pembelajaran yang interaktif terlebih khusus untuk mata pelajaran PLBJ, dikarenakan media pembelajaran yang digunakan saat ini hanya memanfaatkan media buku paket dan penyampaian materi secara teoritis. Peserta didik hanya menerima informasi dan menjawab soal yang tersedia di buku. Hal tersebut membuat suasana pembelajaran menjadi kurang aktif, interaktif dan kurang menarik bagi peserta didik. Menurut (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020) Tujuan pembelajaran dapat terwujud dengan maksimal melalui hasil belajar yang baik serta pemanfaatan media pembelajaran yang beragam sehingga dapat membantu siswa untuk mudah memahami pelajaran dan tidak hanya bergantung pada penyampaian materi oleh guru di sekolah.

Oleh karena itu, dilakukannya penelitian ini untuk merancang *board game* sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat mengedukasi peserta didik sebagai upaya pelestarian kebudayaan Jakarta dalam pembelajaran PLBJ di SDN Srengseng Sawah 12 Pagi. Diharapkan peserta didik dapat lebih mudah untuk



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 mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

memahami materi, aktif, dan menghadirkan suasana kelas yang menyenangkan ketika belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini yaitu: “Bagaimana merancang *board game* edukatif “Nyok! Keliling Jakarta” yang mengangkat kebudayaan Jakarta sebagai media pembelajaran untuk peserta didik di SDN Srengseng Sawah 12 Pagi?”

1.3. Ruang Lingkup pembahasan

Berdasarkan pada pembahasan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, ruang lingkup pembahasan penelitian ini mencakup sebagai berikut:

1. Proses perancangan desain *board game* edukatif “Nyok! Keliling Jakarta” untuk peserta didik SDN Srengseng Sawah 12 Pagi
2. Proses penerapan prinsip dan elemen desain grafis yang berkaitan mengenai desain *board game* “Nyok! Keliling Jakarta” yang mengangkat tema kebudayaan Jakarta.
3. Proses perancangan desain *board game* “Nyok! Keliling Jakarta” yang sesuai kebutuhan serta proses penerapan prinsip dan elemen desain grafis ke dalam media pendukung.

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

Adapun tujuan dan manfaat perancangan *board game* edukatif “Nyok! Keliling Jakarta” sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan

Berikut merupakan tujuan pembahasan dalam penyusunan tugas akhir, di antaranya:

1. Menjelaskan proses perancangan media *board game* edukatif tentang kebudayaan Jakarta sebagai media pembelajaran untuk peserta didik di SDN Srengseng Sawah 12 Pagi.
2. Menjelaskan penerapan teori desain, elemen-elemen serta prinsip desain dalam perancangan *board game* edukatif “Nyok! Keliling Jakarta” untuk peserta didik di SDN Srengseng Sawah 12 Pagi.
3. Menjelaskan penerapan teori desain, elemen-elemen serta prinsip desain pada media pendukung.

1.4.2 Manfaat

Melalui penyusunan perancangan tugas akhir, beberapa manfaat yang diharapkan di antaranya sebagai berikut:

1. Manfaat bagi lingkup akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dengan menambah pengetahuan terkait bidang desain grafis, terutama dalam perancangan *board game* edukatif.

2. Manfaat bagi klien

SDN Srengseng Sawah 12 pagi sebagai klien untuk penelitian ini, diharapkan hasil dari perancangan *board game* edukatif tentang kebudayaan Jakarta dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik pada mata pelajaran PLBJ (Pembelajaran Lingkungan dan Budaya 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

3. Manfaat bagi target audiens

Diharapkan melalui perancangan ini dapat menghasilkan *board game* edukatif yang dapat mengedukasi peserta didik sebagai bentuk pelestarian terhadap budaya yang terdapat di Jakarta, membantu peserta didik untuk lebih aktif dan interaktif serta membangun suasana kelas yang menyenangkan ketika belajar melalui penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran.

4. Manfaat bagi penulis

Adapun manfaat yang diharapkan bagi penulis yakni dapat mengaplikasikan ilmu yang telah penulis dapatkan sesuai dengan bidang studi penulis, dan menghasilkan karya *board game* edukatif beserta media pendukung yang diharapkan dapat memberikan dampak yang positif dan bermanfaat.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan penulisan perancangan tugas akhir ini diperlukan susunan yang terstruktur dan terperinci. Sistematika penulisan ini terdiri dari lima bab, setiap babnya tersusun secara satu kesatuan yang padu sehingga akan memudahkan untuk dibaca dan dipahami. Berikut sistematika penulisan tugas akhir yang berjudul “Perancangan *Board game* Edukatif “Nyok! Keliling Jakarta” di SDN Srengseng Sawah 12 pagi”

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan mengenai latar belakang permasalahan dari perancangan *board game* edukatif. Selain itu pula dijelaskan juga tentang rumusan masalah, ruang lingkup bahasan, tujuan manfaat serta sistematika penulisan pada penelitian ini.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Bab II membahas mengenai teori-teori desain yang digunakan dalam penelitian untuk mendukung penyusunan dan perancangan penelitian. Landasan teori ini membahas tentang 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

pembelajaran, *board game* edukatif, kebudayaan Jakarta, teori desain grafis dan metode perancangan.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab metode perancangan menjelaskan mengenai metode apa yang digunakan dalam penelitian, proses pengumpulan data, dan proses analisis hasil riset tentang profil klien, *product knowledge*, kompetitor, hasil riset, serta analisis data riset dan arahan kreatif.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Bab ini membahas mengenai proses perancangan *board game* edukatif. Pada tahap ini diawali dengan pembuatan konsep visual, kemudian proses membuat alternatif desain dari sketsa hingga final artwork yang telah di digitalisasi kan menjadi sebuah *board game* dan media pendukungnya

BAB V PENUTUP

Bab ini memaparkan tentang kesimpulan terhadap perancangan *board game* edukatif tentang kebudayaan Jakarta sebagai media pembelajaran di SDN Srengseng Sawah 12 Pagi serta terdapat pula saran-saran untuk peneliti selanjutnya yang membahas mengenai *board game* edukatif dan sejenisnya.

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 PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil perancangan *board game* edukatif “Nyok! Keliling Jakarta” yang mengangkat tentang kebudayaan Jakarta sebagai media pembelajaran untuk peserta didik di SDN Srengseng Sawah 12 Pagi, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses perancangan *board game* ini menggunakan metode *Design Thinking* yang telah melewati beberapa tahapan, dimulai dari proses *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*. Tahapan diawali dengan proses *emphatize*, dengan melakukan studi literatur dan juga wawancara. Kemudian tahap *define*, dimana hasil data dan *consumer insight* yang didapatkan kemudian akan di analisis menjadi matriks SWOT dan arahan kreatif. Tahap *ideate*, dengan mulai merancang konsep permainan hingga konsep visual dengan menggunakan *mindmap* yang selanjutnya dikembangkan untuk mendapatkan *key visual* dilanjut dengan *Moodboard* hingga proses sketsa dan digitalisasi karya. Tahap *prototype*, hasil karya kemudian diaplikasikan pada *mock up* digital dan cetak dan selanjutnya di lakukan *testing* untuk mendapatkan respons terkait perancangan *board game* yang telah dibuat. Perancangan ini menghasilkan *board game* edukatif yang mengangkat materi tentang kebudayaan Jakarta dengan nama permainan “Nyok! Keliling Jakarta” dengan konsep permainan permainan edukatif yang berkolaborasi dengan mata pelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta dengan mengajak peserta didik untuk mengeliling kota Jakarta melalui media *board game*.
2. Penerapan teori desain, elemen-elemen serta prinsip desain yang digunakan dalam merancang *board game* edukatif “Nyok! Keliling Jakarta” untuk peserta didik di SDN Srengseng Sawah 12 Pagi menyesuaikan proses desain dengan *key word* yang didapatkan berdasarkan hasil *consumer insight* dan *tone and manner* yaitu, *playful*, ilustratif dan kebudayaan



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

Jakarta. Penerapan gaya desain pada perancangan menerapkan *style* kartun dengan teknik *coloring* bergradasi serta menggunakan *brush* bertekstur. Penerapan *key word* kebudayaan Jakarta di implementasikan pada *board game* beserta dengan komponennya di antaranya, elemen motif batik tumpal, ikon-ikon kota Jakarta, serta visualisasi desain karakter dan objek-objek yang berkaitan dengan Jakarta. Pada desain menggunakan warna-warna yang cerah seperti, warna oranye, merah muda, hijau, kuning dan biru untuk memberikan kesan *playful*. Kemudian untuk tipografi menggunakan *font* “Rebel Kids” yang di terapkan pada judul permainan dan *headline text* serta *font* “Poppins” yang digunakan untuk *body text*. Penggunaan *layout* yang simetris pada desain papan permainan dan kartu agar memberikan hierarki yang jelas dan membantu peserta didik agar dapat dengan mudah memahami informasi dan maksud yang disampaikan pada kartu dan papan permainan.

3. Perancangan *board game* “Nyok! Keliling Jakarta” menghasilkan media utama berupa papan permainan yang berukuran 60x60 cm, 6 pion karakter yang berukuran 3x5 cm dan 36 kartu yang berukuran 7x10,5 cm. Penerapan media turunan kemasan, buku panduan dan stiker mengaplikasikan ilustrasi *style* kartun dengan teknik *coloring gradasi* dan *brush* bertekstur yang menyesuaikan dengan media utama

5.2 Saran

Berdasarkan perancangan *board game* edukatif “Nyok! Keliling Jakarta” yang telah dilakukan, berikut beberapa saran yang dapat disampaikan untuk penelitian selanjutnya yang hendak merancang media serupa di antaranya sebagai berikut:

1. Untuk penelitian selanjutnya yang membuat *board game* dengan tema yang sama, dapat menambahkan infografis atau buku ilustrasi tentang kebudayaan Betawi sebagai media pendukung.
2. Melakukan riset dan wawancara yang mendalam dengan ahlinya untuk mengetahui bagaimana menyusun konsep permainan yang cocok untuk



© 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

dimainkan sesuai dengan target audiens, banyaknya pemain dan latar dimainkannya permainan.

3. Dengan banyaknya komponen media *board game*, proses cetak dapat dilakukan secara bertahap agar dapat mengontrol kualitas setiap komponennya dengan baik dan detail.
4. Memastikan hasil cetak produk agar sesuai seperti yang diharapkan, seperti *cutting* yang presisi, warna yang sesuai dengan *final artwork* dan mencetak desain dengan bahan yang tepat.





DAFTAR REFERENSI

- Anderson, K. (2019). *The Character Designer*. 21D Sweden AB.
- Anggarini, A. (2021). *Desain Layout*. <https://press.pnj.ac.id/book/Anggi-Anggarini-Desain-Layout/60/>
- Audie, N. (2019). *PERAN MEDIA PEMBELAJARAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK*. 2.
- Bangun, D. A. N. (2023). *Dasar-Dasar Desain Grafis: Merancang Karya Desain yang Konseptual*. <https://press.pnj.ac.id/book/2023/2/DwiAgnes-BukuDasar-dasarDesainGrafis2023/>
- Daniels, J. T. (2022). *Make Your own Board Game*.
- Darmo, B., Tashya, A., & Wardhani, A. (2022). Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak. *JURNAL VISUAL*.
- Diana, H. (2022). Game Based Learning Berbantuan Media Board Game Klaster untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 661–676. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.622>
- Dida. (2023, March 21). *Sejarah Board Game dan Pendidikan Karakter*. Ludenara. <https://ludenara.org/sejarah-board-game-dan-pendidikan-karakter/>
- Dida. (2024, March 28). *137 Studi Buktikan Efektivitas Game dalam Mengembangkan Keterampilan Penting Abad ke-21*. Ludenara. <https://ludenara.org/137-studi-buktikan-efektivitas-game-dalam-mengembangkan-keterampilan-penting-abad-ke-21/>
- Gisnawati. (2019). *PERANCANGAN BOARD GAME BERDASARKAN KISAH BHARATAYUDHA* [Other, Desain Komunikasi Visual]. <http://repository.unpas.ac.id/cgi/users/home?screen=EPrint::Edit&eprintid=43567&stage=core#t>
- Heldy, M. H. (2022). *PERANCANGAN BOARD GAME EDUKATIF MAKANAN SEHAT DAN BERGIZI SEIMBANG UNTUK ANAK*

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

USIA 3-5 TAHUN DI TK RUMAH CERDIK. Politeknik Negeri Jakarta.

Kusrianto, A., Widya, L., & Darnawan, J. (2021). *Teori, Wawasan Implementasi Desain Komunikasi Visual* (1st ed.). Adi Kusrianto Literary Agent.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media.

Kusumawardhani, R. (2022, June 23). Melirik Batik Betawi. *kulturalindonesia.id*. <https://kulturalindonesia.id/melirik-batik-betawi/>

Meidaluna, G., & Anggapuspa, M. L. (2020). PERANCANGAN BOARD GAME PENGENALAN TARI TRADISIONAL INDONESIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR KELAS 5. *BARIK - Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 1(2), 166–183.

Nasrulloh, M., Noviadi, B. R., & Kristalydia, I. (2019). Perancangan Board Game Edukatif Untuk Mengenalkan Cita-Cita Bagi Anak Usia 6-9 Tahun. *Artika*, 3(1), 18–30. <https://doi.org/10.34148/artika.v3i1.216>

Ni Luh, M. C. P., Ni Ketut, P. S., & Alit Kumala, D. (2024, March 4). *PERANCANGAN BOARD GAMES BERTEMAKAN BUDAYA NUSANTARA SEBAGAI PERMAINAN EDUKATIF ANAK-ANAK* [Monograph]. ISI Denpasar. <https://repo.isi-dps.ac.id/5582/>

Ningtyas, S. I. (2023). PENGGUNAAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MELATIH BERPIKIR KREATIF SISWA. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>

Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis 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

Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher).

Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN.*

Putri, S. U., & Agustin, S. A. (2023). Perancangan Board Game Jelajah Kota Tua Jakarta Untuk Remaja Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 11(4), Article 4. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v11i4.73117>

Rachmat, R. (2016). *DESAIN KARAKTER.* CV. Garuda Mas Sejahtera.

Rori, R. A. Y., & Wahyudi, A. T. (2022). PROSES KREATIF PEMBUATAN DESAIN KARAKTER DALAM KARYA ILUSTRASI. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1.

Ruyattman, M. (n.d.). *Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital.*

Sapriyah, S. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), Article 1.

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>

Wijaya, S., & Kartini, A. (2023). Perancangan Buku Ensiklopedia Anak 4D Klasifikasi Makhluk Hidup Mamalia Laut. *IMATYPE: Journal of Graphic Design Studies*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.37312/imatype.v2i2.7458>

Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua.* Prenada Media.

Zikrillah, A., & Humardhiana, A. (2021). Perancangan Media Pembelajaran Board Game Edumaze Untuk Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar. *Magelaran: Jurnal Pendidikan Seni*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.35568/magelaran.v4i2.1695>




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

LAMPIRAN

Lampiran 1: Hasil Cek Plagiarisme

Similarity Report ID: oid:3618:64351557

PAPER NAME	AUTHOR
CEK PLAGIARISME BAB 1-5_TUGAS AKH IR SHALSABILA ROSSA.pdf	SHALSABILA ROSSA

WORD COUNT	CHARACTER COUNT
16159 Words	100543 Characters
PAGE COUNT	FILE SIZE
90 Pages	6.2MB
SUBMISSION DATE	REPORT DATE
Aug 12, 2024 1:25 PM GMT+7	Aug 12, 2024 1:26 PM GMT+7

- **13% Overall Similarity**
The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.
 - 12% Internet database
 - 4% Publications database
 - Crossref database
 - Crossref Posted Content database
 - 0% Submitted Works database
- **Excluded from Similarity Report**
 - Bibliographic material
 - Quoted material

Summary



Lampiran 2: Lembar Bimbingan Tugas Akhir

1. Lembar Bimbingan Materi (Pembimbing 1)

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA	Shalsabila Rossa		
NAMA PEMBIMBING	Wanda Kusuma		
JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan Board Game Edukatif tentang kebudayaan Jakarta sebagai media Pembelajaran di SDN Srengseng Sawah 12 Pagi		
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	Kamis, 21/3/2024	Memberikan penjelasan mengenai penulisan abstrak, latar belakang dan sitematika penulisan Tugas Akhir	Melakukan studi literatur dan mulai menyusun Bab 1
2	Rabu, 27/3/2024	Revisi pada bagian latar belakang agar lebih membahas mengenai board game untuk di paragraf awal lalu mengerucut ke permasalahan yang dihadapi klien dan solusi perancangannya. Lanjut untuk membuat abstrak penelitian	Mengumpulkan sumber referensi jurnal dan juga buku
3	Selasa, 2/4/2024	Menambahkan sitasi pada latar belakang. Disarankan untuk melakukan wawancara kepada guru dan peserta didik untuk melengkapi data pada bab 1. Disarankan pula untuk melakukan observasi ke tempat board game dan pusat kebudayaan betawi di setu babakan.	Mengatur jadwal untuk melakukan wawancara ke sekolah dan membuat pertanyaan untuk wawancara guru dan peserta didik.
4	Selasa, 23/4/2024	Memperbaiki penulisan sub bab tujuan dan manfaat. Asistensi draft pertanyaan untuk wawancara, disarankan untuk melakukan wawancara dengan minimal 5 murid dan 3 guru. Selanjutnya diperbolehkan untuk melanjutkan ke bab 2	memperbaiki penulisan di bab 1 dan merevisi drat pertanyaan untuk wawancara
5	Rabu, 8/5/2024	Menambahkan bagian yang belum, untuk bab tentang kebudayaan deapat masukan bab materi yang terdapat di buku PLBJ dengan penjelasan yang singkat saja	Melengkapi bagian yang belum dan sambil menyicil untuk mengerjakan Bab III
6	Senin, 22/5/2024	Tambahkan gambar yang terdapat di Bab 2 dan 3	Melengkapi gambar dan memberikan caption
7	Senin, 27/5/2024	pada product knowledge bahas mengenai materi yang diangkat dan dikaitkan media dengan board game. Memperhatikan apabila ada teks yang mengganggu lebih baik di pindah ke halaman selanjutnya	melengkapi produk knowledge dan merevisi penulisan
8	Kamis, 6/6/2024	Mewawancarai 4 siswa/i untuk menambah data terkait consumer insight dan menambahkan teori ilustrasi, desain karakter di Bab 2	Mengatur jadwal untuk melakukan wawancara dan melengkapi teori bab 2
9	Kamis, 14/6/2024	Revisi pada matriks SWOT. Pada bagian Strength perlu ditambahkan tentang penerapan kurikulum merdeka yang diterapkan di SDN Srengseng Sawah 12 Pagi.	Merevisi Matriks SWOT dengan mendetailkan penjelasannya
10	Kamis, 21/6/2024	Menambahkan beberapa poin pada matriks SWOT	Menambahkan poin-poin di matriks SWOT dan mulai proses mind mapping
11	Senin, 8/7/2024	Pemilihan keyword pada mindmap cukup 3-5 kata saja. Lanjut membuat moodboard	Merevisi mindmapping dan mulai membuat moodboard. Asistensi penulisan materi untuk jurnal tetamekraf.
12	Kamis, 11/7/2024	ACC mindmapping dan moodboarding dapat lanjut ke tahap sketsa. Namun untuk mood boarding dapat ditambahkan 1 lagi untuk moodboard objek visual	menambahkan moodboard objek dan mulai sketsa

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 mengumumkkan 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

13	Rabu, 17/7/2024	Pada desain kartu headline kurang tepat berada ditengah, elemen lingkaran warna biru untuk lebih dibesarkan agar tulisan dapat terlihat lebih jelas. Lanjutkan digitalisasi untuk desain karakter yang lainnya. Asistensi terkait judul untuk nama board game	merevisi desain kartu dan lanjut digitalisasi untuk sketsa desain karakter, papan permainan terpilih serta logo
14	Jumat, 19/7/2024	Pada logo huruf "n" kurang terbaca dan berikan highlight pada kata "keliling". melanjutkan desain kartu. untuk papan permainan elemennya masih kurang terasa unity dan terasa sepi karena objek-objek masih sedikit. mengganti penggunaan warna-warni pada kotak membuat desain dan menambahkan juga efek gradasi pada petak kotak	merevisi logo dan desain papan permainan, mencicil alternatif untuk sketsa packaging.
15	Jumat, 27/7/2024	Desain papan permainan sudah terasa unitynya ditambah juga adanya objek laut.	Melanjutkan penulisan untuk bab 4-5
16	Rabu, 6/8/2024	Materi Penulisan: -Logo dipindah ke bab proses desain -Memberikan setiap alternatif sebuah nama/ konsep -Penjelasan untuk desain kartu dan kemasan dijadikan satu -Buat sub bab baru untuk penjelasan FAW	merevisi penulisan bab 4-5

2. Lembar Bimbingan Teknis (Pembimbing 2)

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS		
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN		
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA		
NAMA MAHASISWA	Shalsabila Rossa	
NAMA PEMBIMBING	Nabila Fajrina	
JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan Board Game Edukatif tentang kebudayaan Jakarta sebagai media Pembelajaran di SDN Srengseng Sawah 12 Pagi.	
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	Kamis, 21/3/2024	Memaparkan terkait penulisan, menyarankan untuk membuat laporan di gdoc	mulai menyusun laporan untuk seminar proposal
2	Senin, 27/5/2024	menghilangkan spasi antar sub sub bab, perhatikan penggunaan huruf italic, memperbaiki sitasi, membahas SWOT	merevisi sistematika penulisan
3			



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 3: Transkrip Wawancara

1. Transkrip Wawancara dengan ahli *board game*

Narasumber : Bimo Ardeviansa (Ahli *Board game*)

Waktu dan tempat : 25 April 2024 / SDN Srengseng Sawah 12 Pagi

Keterangan : Wawancara tidak langsung

1. **Bagaimana merancang *board game* yang baik sebagai media pembelajaran untuk anak-anak sekolah dasar?**

Kalau buat *medium* pengajaran berartikan targetnya guru dan latarnya di kelas, artinya arahnya bisa lebih kompleks dan jumlah pemainnya yang bisa banyak orang. "Arahan" maksudnya *rulebook* ya, karena *boardgame* yg targetnya anak-anak butuh dua *rulebook*: *rulebook* buat *gamenya* dan *rulebook*/arahan buat pendampingnya.

Aku rasa anak-anak umur segitu masih senang aktivitas fisik dibandingkan duduk-duduk doang, jadi mungkin bisa *include* fitur-fitur yang ngebuat mereka gerak dan yang pasti *rulanya* ga rumit karena *attention span* nya kemungkinan pendek. Sebenarnya untuk edukasi, game trivia itu paling cocok, tapi *game trivia* itu butuh *subject* yang luas.

2. **Bagaimana pendapat tentang *board game* sebagai media edukasi dan tips merancang nya?**

Menurutku game edukatif itu game yang bertema edukasi artinya itu game, jadi lebih mentingin fun dan engaging dibanding edukasinya. Sedangkan kalo kebalikannya edukasi yang di-gamified itu lebih fokus ke edukasinya dan game nya yang cuma mendukung doang.

Jadi kalo aku diminta mendesain *board game* edukatif, aku ga akan terlalu fokus ke "gimana caranya biar materi edukasinya bisa diserap pemain" melainkan aku bakal fokus ke "gimana caranya biar gamenya seru dan engaging".



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. Bagaimana pendapat tentang *board game* edukasi yang terdapat kartu tantangan atau pertanyaan seputar materi pembelajaran ?

Kalau menurutku pribadi sih, model pertanyaan-jawaban itu terlalu dekat dengan ujian atau quiz karena disini tujuan kita bukan nge-asses pengetahuan mereka melainkan mendorong mereka mencari tau tentang topiknya, aku lebih condong kearah jawaban-penjelasan

Pertanyaan-jawaban: "Apa ibukota Indonesia?" "Jakarta" (contohnya tebak2an)

jawaban-penjelasan: "Jakarta" "Itu adalah ibukota Indonesia" (contohnya game tebak kata yang "bisa jadi bisa jadi")

dua-duanya sebenarnya sama-sama menjawab pertanyaan, tapi jawaban-penjelasan, pemain fokus nya di gimana cara ngejelasin jawabannya, sedangkan kalau model pertanyaan-jawaban, pemain fokus mengingat jawabannya.

4. Bagaimana membuat anak turut berperan aktif dalam permainan?

Tipsnya adalah bikin mereka berperan. Orang ga aktif karena mereka merasa mereka ga berperan di grup. kalo kita pake contoh game kamu, ular tangga dengan *quiz*, murid yang ngerasa ga tau jawabannya ga akan aktif atau kalo di kelas ada yang pintar "ngapain usaha nginget, toh si pintar bakal jawab duluan" jadi, usahakan semua pemain ga ada yang ketinggalan atau ada yang nge lead jauh banget.



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. Transkrip Wawancara dengan Guru 1

Narasumber : Ibu Diah (Wali kelas sekaligus pengajar kelas 5C)

Waktu dan tempat : 25 April 2024 / SDN Srengseng Sawah 12 Pagi

Keterangan : Wawancara secara langsung

1. Media pembelajaran seperti apa yang saat ini digunakan di sekolah?

Campur mba kalau saya medianya, pakai buku tapi lebih banyak diskusi dan kerja kelompok karena biar anak-anak belajar.

2. Apakah media tersebut sudah cukup efektif sebagai media pembelajaran?

Sebetulnya masih kurang. Terkadang anak itu berbeda-beda. Sekarang apalagi medianya itu terdiferensiasi, guru harus melayani semua anak. Tapi kita di sekolah terbatas juga jadi tidak bisa efektif semua mba karena beda beda kan, kayak anak A sukanya suara, anak B sukanya gambar. Jadi menurut saya masih belum efektif

3. Bagaimana suasana kelas dan respon siswa saat pembelajaran berlangsung dengan media pembelajaran yang diberikan?

Kalau pakai media baru mereka pasti tertarik dan antusias banget. seperti kemarin belajar geografi saya pakai geogueser, itu dari website. Jadi saya buka langsung petanya cari indonesia dan anak menunjuk kota Kalimantan misal.

4. Apakah dalam proses pembelajaran pernah menggunakan media interaktif seperti *board game*?

Belum mba kalau *board game*, kalau yang lain beberapa contohnya seperti geoguesser, wordworld itu saya baru pakai sekali tapi ya karena terbatas waktu juga.

5. Apa saja tantangan yang Ibu dihadapi dalam memberikan penjelasan materi pada saat di kelas?



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

Banyak yang harus dipelajari ya mba di zaman sekarang, guru juga harus banyak belajar. Bukan hanya materi tapi juga media-media pembelajaran itu. Sebagian kecil anak kalau pakai perangkat ada yang tidak bisa, dari total siswa 30 dari 15-18 siswa mungkin bisa tapi sisanya ketinggalan. Mungkin di rumah ada siswa yang tidak secepat anak-anak lain dalam mengakses perangkat. Jadi tantangannya ya itu IT guru dan siswa sama-sama belajar. gurunya harus banyak belajar juga media dan strategi pembelajaran, walaupun kita sudah belajar tapi kadang karena materinya banyak dan waktunya singkat itu juga menjadi tantangan.

6. Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai *board game* yang dapat berperan sebagai media pembelajaran yang interaktif ?

Bagus, menurut saya ini kreatif ya. Boleh banget ini idenya, anak-anak pasti senang dan antusias. Dalam artian mereka belajar sambil bermain karena kan memang insting anak-anak memang bermain.

**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

3. Transkrip Wawancara dengan Guru 2

Narasumber : Ibu Sumarti (Wali kelas sekaligus pengajar kelas 5A)

Waktu dan tempat : 25 April 2024 / SDN Srengseng Sawah 12 Pagi

Keterangan : Wawancara secara langsung

1. Media pembelajaran seperti apa yang saat ini digunakan di sekolah?

Kalau di kelas saya media pembelajaran yang digunakan biasanya buku paket, terkadang juga menggunakan *canva*, video, *powerpoint*, *quizizz*. Tapi untuk *quizizz* dan sejenisnya saya tidak buat sendiri melainkan memakai yang ada di internet saja.

2. Apakah media tersebut sudah cukup efektif sebagai media pembelajaran?

Belum mba, menurut saya harus menambah media pembelajaran yang lebih menarik dan variatif lagi supaya anak tidak bosan dan lebih senang ketika belajar. Dan kalau selalu dengan metode ceramah guru juga capek ya karena usia juga.

3. Bagaimana suasana kelas dan respon siswa saat pembelajaran berlangsung dengan media pembelajaran yang diberikan?

Tergantung mba, anak-anak cenderung akan lebih bersemangat apabila memakai media selain di buku. Contohnya kalau pakai dari video itu dapat merangsang mereka untuk berpikir lebih aktif lagi.

4. Apakah dalam proses pembelajaran pernah menggunakan media interaktif seperti *board game*?

Kalau media pembelajaran seperti *board game* belum, hanya menggunakan buku pembelajaran yang lain kayak, *power point*, *canva*.



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

5. Apa saja tantangan yang Ibu dihadapi dalam memberikan penjelasan materi pada saat di kelas?

Kalau materi hanya dijelaskan saja begitu, anak-anak itu mudah bosan jadi harus menggunakan media yang lebih menarik lagi dalam mengajar. Kolaborasi dengan media pembelajaran khususnya yang ada gambarnya bisa lebih menarik siswa supaya lebih memperhatikan materi dibandingkan dengan sekedar tulisan-tulisan.

6. Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai *board game* yang dapat berperan sebagai media pembelajaran yang interaktif ?

Bagus sekali ya mba, menurut saya itu bisa berperan. anak-anak jadi lebih senang bisa belajar sambil bermain. Paling tidak warnanya harus bervariasi, lebih mencolok, atau gambarnya yang menarik supaya anak-anak juga tertarik.

**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. Transkrip Wawancara dengan guru mata pelajaran PLBJ

Narasumber : Ibu Isti Wulandari (guru mata pelajaran PLBJ)

Waktu dan tempat : 25 April 2024 / SDN Srengseng Sawah 12 Pagi

Keterangan : Wawancara secara langsung

1. Media pembelajaran seperti apa yang saat ini digunakan di sekolah?

Media pembelajaran saya biasa pakai buku paket, kemudian juga terkadang *power point*, *canva*.

2. Apakah media tersebut sudah cukup efektif sebagai media pembelajaran?

Masih belum mba, Karna anak-anak lebih senang dan semangat kalau belajar yang ada permainannya dan bergerak dengan memperagakan langsung. Contohnya waktu materi PLBJ permainan ular naga, anak-anak untuk langsung memeragakan.

3. Bagaimana suasana kelas dan respon siswa saat pembelajaran berlangsung dengan media pembelajaran yang diberikan?

Ada siswa yang menyimak dan ada juga anak yang cepat bosan, beda beda. Anak-anak lebih senang kalau belajar sambil bermain. Seperti pelajaran lagu sirih kuning, saya pakai audio pimpin anak-anak bernyanyi sambil ajarin nadanya.

4. Apakah dalam proses pembelajaran pernah menggunakan media interaktif seperti *board game*?

Media *board game* belum pernah. Saya juga mau coba game yang ada di internet, nama webnya *genially*. Seperti presentasi namun saya masih harus mempelajari itu dulu.

5. Apa saja tantangan yang Ibu dihadapi dalam memberikan penjelasan materi pada saat di kelas?



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

Anak-anak banyak *request* untuk belajar sambil diselingi permainan. Kebetulan waktu semester ganjil banyak materi tentang permainan kebudayaan Betawi seperti, pong pong balong, tepok nyamuk, mereka lebih suka yang sambil bermain

6. Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai *board game* yang dapat berperan sebagai media pembelajaran yang interaktif ?

Menurut saya bisa, anak-anak senang bermain seperti ini karena bisa membuat mereka lebih antusias juga ketika belajar.

7. Harapan dari perancangan *board game* sebagai media edukasi yang interaktif tentang kebudayaan Jakarta?

Harapannya semoga *board game* ini bisa membuat anak-anak lebih aktif dan antusias ketika belajar sambil mengasah otak mereka juga dengan topik-topik pembelajaran yang ada di buku.

**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

5. Transkrip Wawancara dengan peserta didik

Narasumber : Peserta didik kelas V SDN Srengseng Sawah 12 Pagi

1. Anindya, 12 tahun, Jakarta
2. Alvaro Fanza, 12 tahun, Jakarta
3. Louisa Syifa, 12 tahun, Jakarta
4. Naqiyya, 12 tahun, Jakarta
5. Nayanda Fanetta, 12 tahun, Jakarta
6. Aysar Danish, 12 tahun, Jakarta
7. Anandita Rutmila, 12 Tahun, Jakarta
8. Maudy Faiza, 11 Tahun, Jakarta
9. Shafita Lalitha, 11 Tahun, Jakarta

Waktu dan tempat : 25 April 2024 / SDN Srengseng Sawah 12 Pagi

Keterangan : Wawancara secara langsung

1. Mata pelajaran PLBJ menurut kamu bagaimana?

- Louisa : Asyik
- Anindya : Seru karena bisa belajar sejarah Jakarta
- Nayanda : Asyik karena ada pelajaran permainan Jakarta
- Naqiyya : Menyenangkan bisa mengenal wilayah Jakarta
- Danish : Ada pelajaran sejarah dan permainan Jakarta
- Alvaro : Senang karena bisa bermain permainan tradisional.
- Mila : Ada yang gampang dan sulit karena ada yang kurang di mengerti
- Maudy : Lumayan suka. Aku paling suka tentang makanan Jakarta
- Shafita : Seru tapi lumayan susah, karena terkadang cari sejarah pendek sendiri.



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. Biasanya ibu guru pakai media belajar apa saja ketika mengajar?

- Louisa : buku dan internet
Anindya : buku dan internet
Nayanda : buku dan internet
Naqiyya : buku dan internet
Danish : buku dan internet
Alvaro : buku dan internet
Mila : buku saja. Biasanya ibu guru menulis di papan tulis dan jarang kalau pakai media lain, pas awal-awal saja
Maudy : kadang dijelasin, pakai buku dan laptop. Kalau laptop jarang biasanya lebih sering buku.
Shafita : pakai buku, terkadang pakai laptop tapi lebih sering buku.

3. Kesulitan apa yang kamu hadapi saat belajar?

- Louisa : Aku kesulitan kalau belajar dari buku paket aja, ada pengertian yang bingung lebih suka yang ada gambarnya
Anindya : Terkadang ada pengertian di buku yang aku kurang paham juga
Nayanda : Kalau aku belajar dari buku masih kurang ngerti terkadang. Masih bingung materi permainan, tata caranya, cara bermainnya
Naqiyya : Kalau aku sama juga ada pengertian di buku paket yang aku kurang ngerti sama penjelasan yang ibu guru jelasin kadang kurang jelas, aku lebih suka pakai media dibanding hanya dijelasin.
Danish : Kurang mengerti kalau penjelasan di buku sama yang ibu guru jelaskan.
Alvaro : Aku kadang konsentrasinya suka hilang
Mila : Aku kadang mengerti kadang tidak tentang materinya
Maudy : Aku kesulitan kalau belajar hanya dari buku
Shafita : Kalau ibunya jelasin materi aku kurang ngerti, terus juga aku kurang konsentrasi kalau teman-teman berisik.



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. Apa yang kamu tahu tentang budaya Jakarta?

- Louisa : Tariannya , makanan, peninggalan sejarah
- Anindya : Monumen-monumen, upacara adat, dan baju adat
- Nayanda : patung patung, permainan, baju adat
- Naqiyya : Sejarahnya, lingkungan, dan adat-adat budaya
- Danish : Adat-adat, permainan dan museum yang ada di Jakarta
- Alvaro : Jakarta punya kebudayaan yang banyak, ada makanan, upacara adat, ada museum, dan peninggalan sejarah.
- Mila : Monas
- Maudy : Ondel-ondel, Monas, museum gajah, museum fatahilah
- Shafita : Transportasi Jakarta zaman dahulu (trem, delman, bajaj), Monas, ondel-ondel.

5. Apakah kamu tau apa itu *board game*?

- Louisa : Tau
- Anindya : Iya tau
- Nayanda : Tau
- Naqiyya : Pernah
- Danish : Pernah
- Alvaro : Tahu
- Mila : Tau
- Maudy : Pernah
- Shafita : Tau

6. Pernah mainkan jenis *board game* apa?

- Louisa : Monopoli
- Anindya : Ular tangga, Monopoli
- Nayanda : Ular tangga
- Naqiyya : Uno, Monopoli
- Danish : Uno, Ludo, Ular tangga
- Alvaro : Ular tangga, Monopoli, Ludo, Uno



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

Mila : Ular tangga, uno
Maudy : Ular tangga, ludo
Shafita : Uno, ular tangga, monopoli, ludo

7. Board game kesukaan kamu apa?

Louisa : Monopoli
Anindya : Ular tangga
Nayanda : Ular tangga
Naqiyya : Uno
Danish : Ular tangga, Uno
Alvaro : Ludo, Ular tangga
Mila : Ular tangga
Maudy : Ular tangga
Shafita : Uno, monopoli

8. Kenapa suka?

Louisa : Karena seru
Anindya : Seru bisa bermain bersama teman
Nayanda : karena aku sering main itu
Naqiyya : Seru
Danish : Bisa main bareng-bareng
Alvaro : Menyenangkan
Mila : Seru kak
Maudy : karena asyik, bisa main bareng teman aku
Shafita : karena seru bisa main bareng-bareng

9. Kamu lebih suka desain board game yang mana? (diberikan berupa pilihan gambar alternatif desain yang minimalis dengan flat design dan colorful desain dengan brush bertekstur serta coloring yang bergradasi)

Louisa : Colorful, brush tekstur dan bergradasi



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

- | | |
|---------|--|
| Anindya | : Colorful, brush tekstur dan bergradasi |
| Nayanda | : Colorful, brush tekstur dan bergradasi |
| Naqiyya | : Colorful, brush tekstur dan bergradasi |
| Danish | : Colorful, brush tekstur dan bergradasi |
| Alvaro | : Colorful, brush tekstur dan bergradasi |
| Mila | : Colorful, brush tekstur dan bergradasi |
| Mila | : Colorful, brush tekstur dan bergradasi |
| Maudy | : Colorful, brush tekstur dan bergradasi |
| Shafita | : Colorful, brush tekstur dan bergradasi |

10. kamu lebih suka desain yang seperti apa? (diberikan gambar alternatif desain yang full ilustrasi atau minim ilustrasi)

- | | |
|---------|------------------|
| Louisa | : Full ilustrasi |
| Anindya | : Full ilustrasi |
| Nayanda | : Full ilustrasi |
| Naqiyya | : Full ilustrasi |
| Danish | : Full ilustrasi |
| Alvaro | : Full ilustrasi |
| Mila | : Full gambar |
| Maudy | : Full gambar |
| Shafita | : Full gambar |





Lampiran 4: Daftar Riwayat Hidup

Hola!

My name is Shalsabila Rossa, you can call me Shalsa. I'm Undergraduate student majoring in **graphic design** at Politeknik Negeri Jakarta.

I've a **passionate about art**, especially graphic design and illustration. Has experience in creating social media design, packaging, illustration assets, and publication media. A person who always strives to improve her skills and is eager to learn new things.

HIT ME UP

- @shlsssa
- shalsabilar@gmail.com
- www.linkedin.com/in/shalsabilar

Education

2020- Present	Jakarta State Polytechnic Graphic Designer
2020	109 Senior High School Major Science

Experience

2022- Present	Freelance work Conceptualized over 50+ designs in accordance with client briefs
2023	Soutty – Illustrator & Production Created design illustration assets for pouch, sticker, keychain products for Soutty Merchandise
2022	Syavhiya Catering – Packaging Design Redesigned Syavhiya's catering packaging with Betawi culture in an elegant and simple design style
2022	STUCO Coffee – Illustrator Sketched and designed 40+ illustration assets for Stuco Coffee brand's company profile book

Ability & Interest

- Graphic Designer
- Branding
- Layouting
- Illustration
- Packaging Design

Software

Ai Ps Id Xd

Contact

- @shlsssa
- shalsabilar@gmail.com
- www.linkedin.com/in/shalsabilar

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