



© 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

LAPORAN TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN

PERANCANGAN *BOARD GAME* "SIAPAKAH AKU" UNTUK MENGENALKAN PROFESI KEPADA ANAK TKIT ASH SHOFAANIYYAH BEKASI



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

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Oleh:

AUDREY SALSA SAFIERA NINDYA PUTRI
2106421073

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK
2025**



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
TUGAS AKHIR**

Judul Tugas Akhir :

**PERANCANGAN *BOARD GAME* "SIAPAKAH AKU" UNTUK
MENGENALKAN PROFESI KEPADA ANAK TKIT
ASH SHOFAANIYYAH BEKASI**

Penulis : Audrey Salsa Safiera Nindya Putri
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, 30 Juni 2025
Menyetujui,
Dosen Pembimbing I

Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds.
NIP 199005112019032019

Dosen Pembimbing II

Drs. Djony Herfan, M.I.Kom.
NIP 2992014110319631213



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

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN *BOARD GAME* "SIAPAKAH AKU"
UNTUK MENGENALKAN PROFESI
KEPADA ANAK TKIT ASH SHOFAANIYYAH BEKASI**

Oleh:

AUDREY SALSA SAFIERA NINDYA PUTRI
2106421073

Disahkan:
Depok, 10 Juli 2025

Penguji I


Wanda Kusuma Putri, S.Sn.
NIP. 5200000000000000324

Penguji II


MRR. Tyas Maheni, S.H., M.H
NIP. 197608241999032002

Kepala Program Studi


Dwi Agnes Natalia Bangun, S.Ds., M.Ds.
NIP. 198812152018032001

**Ketua Jurusan
Teknik Grafika Penerbitan**


Dr. Zulkarnain, S.T, M.Eng.
NIP. 198405292012121002



© 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

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

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

**PERANCANGAN *BOARD GAME* "SIAPAKAH AKU" UNTUK
MENGENALKAN PROFESI KEPADA ANAK TKIT
ASH SHOFAANIYYAH BEKASI**

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**

Bogor, 25 Juni 2025

Yang menyatakan,



Audrey Salsa Safiera N. P.
2106421073



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

ABSTRAK

Pendidikan bagi anak usia dini yang sedang pada tahap golden age itu penting dalam memberikan suatu stimulasi bagi eksplorasi anak, terutama akan profesi yang ada di sekitar mereka. TKIT Ash Shofaaniyyah sudah menerapkan kurikulum merdeka pada materi pengenalan profesi. Antusiasme anak sangat tinggi ketika menghadirkan narasumber profesi terkait. Namun dalam eksekusinya masih ada kendala keterbatasan ketersediaan waktu narasumber profesi, yang akhirnya TKIT Ash Shofaaniyyah lebih sering menggunakan media pembelajaran satu arah dan masih kurang interaktif, berupa penayangan video dan wayang kaku yang cenderung membuat anak bosan serta kurang menggambarkan sosok profesi terkait. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang lebih menggambarkan visualisasi profesi yang mudah dipahami oleh anak-anak. Penelitian ini bertujuan agar merancang board game edukatif sebagai media pembelajaran dalam pengenalan profesi bagi anak-anak. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan studi literatur. Dengan perancangan desain melalui *design thinking* melalui proses *Emphasize, define, ideate, prototype, dan testing*. Hasil dari proses perancangan ini berupa *board game* pengenalan profesi yang edukatif, yang dirancang dengan tema petualangan berupa menjelajahi profesi yang ada disekitar dalam perjalanan pulang dari Taman Kanak. Board game dirancang dengan gaya ilustrasi kartun *chibi* bermata besar, pewarnaan bertekstur *brush* kapur krayon dengan penggunaan bright colors yang menarik, supaya dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak dalam memahami akan materi pengenalan profesi, dengan cara bermain interaktif yang tidak hanya melatih dari sisi kognitif, namun juga dari sisi motorik bagi anak. Melalui perancangan *board game* sebagai media pembelajaran pengenalan profesi ini diharapkan dapat membantu kegiatan belajar tentang profesi bagi guru dan anak-anak TKIT Ash Shofaaniyyah.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Board Game, Edukatif, Profesi.



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

Education for early childhood, who are in their golden age, plays an important role in providing stimulation for exploration, particularly in understanding professions around them. TKIT Ash Shofaaniyyah has implemented the Merdeka Curriculum in its profession introduction material. The students show great enthusiasm when professional guest speakers are present. However, in practice, there are obstacles, particularly limited availability of guest speakers' time. As a result, TKIT Ash Shofaaniyyah often relies on one-way learning media such as video screenings and static puppets, which tend to make children bored and fail to effectively portray the professional roles. Therefore, there is a need for more engaging learning media that visually represent professions in a way that is easily understood by children. This study aims to design an educational board game as a learning medium for introducing professions to children. The research method used is qualitative, with data collected through interviews, observations, and literature studies. The design process follows the design thinking approach, including the stages of empathize, define, ideate, prototype, and testing. The final result of this process is an educational board game that introduces various professions through an adventure-themed journey, where children explore professions found along the way home from kindergarten. The board game is designed using a chibi-style cartoon illustration with large eyes, crayon-textured brush strokes, and bright colors to spark children's curiosity in understanding the material. The interactive gameplay aims not only to stimulate cognitive development but also to enhance motor skills. Through this board game, it is expected that the profession learning process for teachers and children at TKIT Ash Shofaaniyyah can be more effective and enjoyable.

Keywords: Early Childhood, Board Game, Educational, Professions.



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

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat nikmat rahmat dan hidayah-Nya, Penulis dapat menyelesaikan penulisan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Board Game* “Siapakah Aku” untuk Mengenalkan Profesi Kepada Anak TKIT Ash Shofaaniyyah Bekasi”. Laporan diajukan sebagai syarat agar dapat mengikuti rangkaian tugas akhir dan kelulusan Penulis dari Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan Politeknik Negeri Jakarta, pada Program Studi Sarjana Terapan Desain Grafis.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada keluarga penulis, teruntuk kedua orang tua Ir. Agus Effendie, dan Ani Royani yang rela meluangkan waktunya mengantar penulis selama mengerjakan Tugas Akhir ini. Kepada kakak dan adik penulis, Azka Ardhya Rizqa Effendie Putri, Alwan Damar Farrastra, dan Arjuna Kayistra Endra Baskara yang selalu mendukung baik secara fisik maupun mental penulis selama menempuh perkuliahan di Politeknik Negeri Jakarta. Tidak hanya itu, penulis ingin berterima kasih kepada seluruh pihak yang telah dengan sabar mendukung dan membimbing penulis selama pengerjaan Laporan Tugas Akhir ini. Terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Dr. Syamsurizal, S.E., M.M. yang menjabat sebagai Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dr. Zulkarnain S.T, M. Eng, yang menjabat sebagai Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds, yang menjabat sebagai Ketua Program Studi Desain Grafis.
4. Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds, yang berperan sebagai Dosen Pembimbing materi selama penulis dalam merancang Laporan Tugas Akhir.
5. Drs. Djony Herfan, M.I.Kom, yang berperan sebagai Dosen Pembimbing Teknis selama penulis dalam merancang Laporan Tugas Akhir.
6. Susilawati Thabrany, S.I.Kom., M.Si.; Anggi Anggarini, M.D.s; beserta dosen pengampu mata kuliah Program Studi Desain Grafis yang telah



© 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

membimbing penulis dalam memperoleh ilmu yang berharga selama studinya di Politeknik Negeri Jakarta.

7. M. Apud Kusaeri S.Pd, M.Si. selaku Ketua Yayasan TKIT Ash Shofaaniyyah Bekasi yang telah menerima penulis dengan memberikan kesempatan untuk merancang media pembelajaran yang menarik.
8. Jessica Martinoba, Lukluk Latifa, Yundha Rachmawati, Rifa Haya Jaida, dan Jehan Faustina yang senantiasa menemani penulis agar tetap berakal dalam menjalani semester akhir.
9. Resti Dyah Kusumaasri, Maryam Halimah, juga teman-teman Ludeo yang senantiasa menemani penulis berjuang agar dapat lulus bersama dari Politeknik Negeri Jakarta.
10. Rival tempat penulis melakukan cetak *FAW* kemasan dan papan permainan, yang sudah mau membantu agar hasil cetakan sesuai dengan keinginan penulis.

Penulis menyadari banyak kekurangan maupun kekeliruan dalam Laporan Tugas Akhir ini. Penulis berharap Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak di masa yang akan datang nanti. Oleh sebab itu kritik saran yang dapat membangun dibutuhkan bagi penulis. Mohon maaf jika ada salah kata yang kurang berkenan, sekian terima kasih.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Bogor, 25 Juni 2025

Audrey Salsa Safiera Nindya Putri

NIM: 2106421073



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 TUGAS AKHIR.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	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
1.4.1 Tujuan.....	4
1.4.2 Manfaat.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	7
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.1.1 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 Karakter Pembelajaran di Taman Kanak.....	9
2.1.3 Jenis Media Pembelajaran.....	13
2.2 Board Game.....	16
2.2.1 Manfaat Board Game.....	16
2.2.2 Kategori Board Game.....	18
2.2.3 Mekanisme Board Game.....	19
2.2.4 Material Board Game.....	26
2.3 Elemen Desain Grafis pada Board Game.....	27
2.3.1 Ilustrasi.....	29
2.3.2 Tipografi.....	33
2.3.3 Warna.....	38
2.3.4 <i>Layout</i>	43
2.4 Prinsip Desain Grafis pada Board Game.....	44
2.5 Metode Perancangan.....	47
BAB III METODE PERANCANGAN.....	49
3.1 Metode Penelitian.....	49



© 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

3.2 Data Analisis.....	51
3.2.1 Profil Klien.....	51
3.2.2 <i>Product Knowledge</i>	53
3.2.3 <i>Board Game</i> dan Media Pembelajaran Sejenis.....	53
3.2.4 <i>Consumer Insight</i>	58
3.2.5 Analisis Data.....	60
3.3 Arahan Kreatif.....	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN.....	65
4.1 Konsep Permainan.....	65
4.2 Konsep Visual.....	67
4.2.1 <i>Mind Map</i>	67
4.2.2 <i>Moodboard</i>	69
4.3 Proses Desain.....	74
4.4 <i>Testing</i>	87
4.5 Finalisasi Desain.....	93
4.6 <i>Final Artwork</i>	98
4.7 Pertimbangan produksi.....	98
BAB V PENUTUP.....	101
5.1 Simpulan.....	101
5.2 Saran.....	102
DAFTAR REFERENSI.....	103
DAFTAR 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>Uno Card</i>	20
Gambar 2.2 <i>Checkers</i>	21
Gambar 2.3 <i>Board Game Monopoly</i>	21
Gambar 2.4 <i>Carcassonne</i>	22
Gambar 2.5 <i>Yahtzee</i>	22
Gambar 2.6 <i>Terraformation Mars</i>	23
Gambar 2.7 <i>Sheriff of Nottingham</i>	24
Gambar 2.8 <i>Board Game Betrayal at House on the Hill</i>	24
Gambar 2.9 <i>Codenames word game</i>	25
Gambar 2.10 <i>Board Game Jenga</i>	26
Gambar 2.11 Gaya Realis pada buku Ulah Binatang.....	30
Gambar 2.12 Gaya Surealis pada buku Flotsam.....	31
Gambar 2.13 Gaya Kartun.....	31
Gambar 2.14 Gaya Karikatur pada Vincent Van Gogh.....	32
Gambar 2.15 <i>Japan Style Illustration</i> on Kodomo Challenge.....	32
Gambar 2.16 <i>American Style Illustration</i> on Superhero ABC.....	33
Gambar 2.17 <i>Legibility</i>	34
Gambar 2.18 <i>Leading Readability</i>	34
Gambar 2.19 <i>Serif</i>	35
Gambar 2.20 <i>Board Game “Sheriff”</i> dengan Huruf Serif.....	35
Gambar 2.21 <i>Sans Serif</i>	36
Gambar 2.22 <i>Board Game “Wingspan”</i> dengan Huruf <i>Sans Serif</i>	36
Gambar 2.23 <i>Script</i>	37
Gambar 2.24 <i>Board Game “Love Letter”</i> dengan Huruf <i>Script</i>	37
Gambar 2.25 <i>Decorative</i>	37
Gambar 2.26 <i>Board Game “King of Tokyo”</i> dengan Huruf <i>Decorative</i>	38
Gambar 2.27 <i>Color Wheel</i>	39
Gambar 2.28 <i>Primary Colors</i>	40
Gambar 2.29 <i>Primary Colors board game “Colorama”</i>	40
Gambar 2.30 <i>Secondary Colors</i>	41
Gambar 2.31 <i>Secondary Colors board game “Hoot Owl Hoot”</i>	41
Gambar 2.32 <i>Tertiary Colors</i>	41
Gambar 2.33 <i>Tertiary Colors Board Game “Dixit”</i>	42
Gambar 2.39 Keseimbangan simetris <i>Monopoly</i>	45
Gambar 2.40 Keseimbangan Asimetris <i>Ticket to Ride</i>	46
Gambar 2.41 Penekanan <i>Ticket to Ride</i>	46



© 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 2.42 Prinsip Irama <i>Snake and Ladders</i>	47
Gambar 2.43 Prinsip Kesatuan <i>The Game of Life</i>	48
Gambar 3.44 TKIT Ash Shofaaniyyah.....	53
Gambar 3.45 <i>Spark matching cards</i>	55
Gambar 3.46 <i>Guess in 10 Junior Community Helpers</i>	56
Gambar 3.47 <i>Busy Page</i> Mengenal Profesi mainan montessori vol 2.....	57
Gambar 3.48 <i>Magnetic Book</i>	57
Gambar 3.49 Buku Cerita anak di Pesona Square Depok.....	58
Gambar 4.1 <i>Mind map</i>	69
Gambar 4.2 <i>Mood Board</i> Konsep Visual.....	71
Gambar 4.3 <i>Mood Board</i> Papan Permainan.....	72
Gambar 4.4 <i>Mood Board</i> Karakter.....	73
Gambar 4.5 <i>Mood Board</i> Kartu.....	74
Gambar 4.6 Moodboard Kemasan.....	74
Gambar 4.7 Sketsa papan alternatif 1.....	75
Gambar 4.8 Sketsa papan alternatif 2.....	76
Gambar 4.9 Sketsa papan alternatif 3.....	76
Gambar 4.10 Sketsa papan alternatif 4.....	77
Gambar 4.11 Sketsa papan alternatif 5.....	77
Gambar 4.12 Sketsa Karakter alternatif 1.....	78
Gambar 4.13 Sketsa Karakter alternatif 2.....	78
Gambar 4.14 Sketsa <i>Gesture</i> Profesi.....	79
Gambar 4.15 Sketsa Kartu Alternatif 1.....	80
Gambar 4.16 Sketsa Kartu Alternatif 2.....	80
Gambar 4.17 Sketsa <i>Badge</i>	81
Gambar 4.18 Sketsa <i>Surface</i> Kemasan Alternatif 1.....	81
Gambar 4.19 Sketsa <i>Surface</i> Kemasan Alternatif 2.....	82
Gambar 4.20 Sketsa <i>Surface</i> Kemasan Alternatif 3.....	82
Gambar 4.21 Sketsa <i>Surface</i> Kemasan Alternatif 4.....	83
Gambar 4.22 Sketsa <i>Surface</i> Kemasan Alternatif 5.....	83
Gambar 4.23 Hasil Digitalisasi Papan Permainan.....	85
Gambar 4.24 Hasil Digitalisasi Karakter dan Figur Baju Profesi.....	86
Gambar 4.25 Hasil Digitalisasi Kartu.....	87
Gambar 4.26 Hasil Digitalisasi <i>Badge</i>	87
Gambar 4.27 Hasil Digitalisasi <i>Surface</i> Kemasan.....	88
Gambar 4.28 Hasil <i>Test Print</i>	89
Gambar 4.29 <i>Testing Documentation</i>	91
Gambar 4.30 <i>Feedback Capture Matrix</i>	91



© 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 4.31 Revisi ukuran <i>font</i> kartu.....	92
Gambar 4.32 Revisi Ilustrasi <i>gesture</i> guru.....	93
Gambar 4.33 Revisi logo <i>board game</i>	93
Gambar 4.34 Finalisasi Media Utama <i>Board Game</i> “Siapakah Aku?”	94
Gambar 4.35 Finalisasi Media Pendukung <i>Board Game</i> “Siapakah Aku?”	94
Gambar 4.36 <i>Mock up digital</i> komponen <i>Board Game</i> “Siapakah Aku?”.....	95
Gambar 4.37 <i>Color Palette Board Game</i> “Siapakah Aku?”	95
Gambar 4.38 Tipografi <i>Board Game</i> “Siapakah Aku?”.....	96
Gambar 4.39 Ilustrasi pada <i>Board Game</i> “Siapakah Aku?”	97
Gambar 4.40 <i>Layout Papan Board Game</i>	97
Gambar 4.41 Prinsip Desain.....	99

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 Matriks SWOT.....	62
Tabel 3.2 Arahana Kreatif.....	63





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

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Bimbingan Tugas Akhir
2. Hasil Cek Plagiarisme
3. Transkrip Wawancara
 - a. Bu Tari - Tenaga Pendidik di TKIT Ash Shofaaniyyah
 - b. Bu Saini - Tenaga Pendidik di TKIT Ash Shofaaniyyah
 - c. Pak Arif Bawono Surya - Pakar Board Game
 - d. Fahmi - Anak usia 5 tahun
 - e. Kinarian - 7 tahun
 - f. Qudsiyyah - 5 tahun
 - g. Chloe - Anak usia 5 tahun
 - h. Umar - Anak usia 4 Tahun
4. Dokumentasi
5. 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pemberian stimulasi pendidikan sejak lahir hingga berusia enam tahun bertujuan dalam mendukung tumbuh dan kembang mental serta fisik anak dalam pendidikan usia dini (Auliani dkk., 2025). Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini ini dipersiapkan dengan tujuan agar anak dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya. Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan formal bagi anak usia dini. Masa ini penting karena menjadi awal pertumbuhan dan perkembangan seseorang, yang dikenal sebagai *golden age*.

Golden age atau usia emas terdiri dari usia usia nol hingga enam tahun. Periode ini sangat krusial karena anak mengalami perkembangan yang sangat cepat, dan pengalaman yang diberikan memiliki efek jangka panjang baik dari segi kognitif, sosial, maupun emosional pada periode tersebut (Ahmar & Azzajjad, 2025). Selain itu, rasa ingin tahu anak akan suatu hal juga meningkat secara signifikan (Iftitah & Anawaty, 2023), satu di antaranya ketertarikan mereka terhadap beragam profesi yang dilakukan oleh orang dewasa. Anak-anak sering kali memandang pekerjaan orang dewasa sebagai sesuatu yang keren karena memberikan kebebasan dan kemampuan untuk membeli berbagai hal dengan uang yang dimiliki.

Fase eksplorasi profesi dimulai sejak dini, sejak anak-anak mulai mengenalnya dengan mengamati orang dewasa di sekitarnya, terutama sosok orang tua (Mohamed dkk., 2020). Ginzberg dan Tim (dalam Barańska, 2024) mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini (0-11 tahun) termasuk ke dalam periode fantasi, dimana pertanyaan terkait hal tersebut akan dijawab dengan imajinatif seperti ingin menjadi “*Superman*” atau “*Princess Elsa*” (Mohamed dkk., 2020). Oleh karena itu, pengenalan profesi kepada anak perlu dilakukan dengan strategis dan sistematis, agar tidak hanya menarik minat mereka, tetapi



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

juga membantu membangun pemahaman yang lebih nyata tentang berbagai pilihan profesi di masa depan (Mohamed *dkk.*, 2020). Pengenalan profesi bagi anak itu penting, karena akan menambah wawasan serta inspirasi, mengembangkan berbagai nilai karakter, sehingga membuat anak memiliki ragam pilihan mimpi maupun cita-cita (*Pengembangan Anak Usia Dini Melalui Pengenalan Profesi*, 2020).

TKIT Ash Shofaaniyyah, sebuah TK swasta di Kecamatan Pondok Melati, Bekasi, menerapkan kurikulum merdeka yang mencakup pengenalan profesi. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan salah satu tenaga pengajar, metode utama yang digunakan adalah menghadirkan narasumber terkait dengan profesinya secara langsung, yang terbukti efektif meningkatkan antusiasme anak. Namun, adanya keterbatasan ketersediaan dan waktu narasumber menjadi kendala. Media lain yang digunakan ialah dengan penayangan video pengenalan profesi, juga menggunakan wayang kaku berbasis ilustrasi dari internet yang dicetak dan ditempel pada stik balon. Namun, metode ini masih bersifat satu arah, kurang interaktif, dan figur profesi yang ditampilkan tidak seragam. Hal ini membuat anak mudah bosan dan kesulitan memahami materi profesi yang luas. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mampu mengembangkan kognitif serta motorik anak. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah perancangan *board game* sebagai alat bantu edukasi profesi bagi anak-anak TK. Perancangan akan lebih terfokus pada anak TK B, yang mana mayoritas sudah bisa membaca. Namun kalau ada yang belum bisa membaca, maka bisa dibantu oleh pendidik.

Board game ialah suatu permainan interaktif berbasis papan dan dapat dimainkan secara berkelompok. Dengan sifatnya yang melibatkan kerjasama, *board game* dapat menumbuhkan sikap kolaboratif, kreativitas, dan rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan berbagai tantangan (Sabrina, 2024). Sebagai media pembelajaran, *board game* terbukti meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar anak, serta mendorong partisipasi aktif dan diskusi langsung yang membantu akuisisi pengetahuan dan pemecahan masalah (Chen *dkk.*, 2021). Selain itu, *board game* dengan desain edukatif, seperti permainan berhitung yang

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

melibatkan lemparan dadu dan pergerakan berdasarkan angka, telah terbukti meningkatkan pemahaman numerik anak (O'Neill & Holmes, 2022) tetapi juga dapat melatih motorik halus anak. *board game* juga dapat berfungsi sebagai bentuk demonstrasi yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan serta membantu anak memahami suatu konsep dari sudut pandang mereka (Barańska, 2024; Monteiro-Krebs dkk., 2024). Pada *board game* profesi untuk anak TK At-Taqwa didapati bahwa *board game* menjadi solusi pengenalan yang baik dalam memberikan informasi terkait profesi dibandingkan media pembelajaran menggunakan LKS. Namun sistem permainan yang masih terlalu kompleks dan memakan waktu saat bermain, sehingga harus disesuaikan kembali dengan karakteristik serta kebutuhan anak saat bermain (Sofyan dkk., 2024). Dengan demikian, penerapan *board game* profesi dapat menjadi metode yang menarik dan interaktif dalam memperkenalkan berbagai jenis pekerjaan kepada anak usia dini, sekaligus melatih daya ingat dan konsentrasi mereka melalui aturan permainan serta strategi, memungkinkan mereka bergerak aktif dan memahami berbagai profesi dengan cara yang menyenangkan serta sesuai dengan tahapan perkembangan mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana perancangan *board game* edukatif untuk media pembelajaran pengenalan profesi yang interaktif kepada anak TK B TKIT Ash Shofaniyyah?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Dalam proses penyusunan dan penulisan Tugas Akhir ini, pembahasan akan berfokus pada beberapa aspek berikut:

1. Proses perancangan *board game* edukatif untuk memperkenalkan berbagai profesi kepada anak usia dini di TK B TKIT Ash-Shoffaniyyah.
2. Penerapan elemen dan prinsip desain grafis dalam pembuatan *board game* pengenalan profesi kepada anak di TK B TKIT Ash-Shoffaniyyah.

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. Penerapan hasil karya desain dan ilustrasi *board game* edukatif pengenalan profesi pada media pendukungnya dalam perancangan board game edukatif.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Dengan mempertimbangkan rumusan masalah yang telah diidentifikasi serta ruang lingkup penelitian yang ditetapkan, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Menjelaskan proses perancangan *board game* edukatif untuk memperkenalkan berbagai profesi kepada anak usia dini di TK B TKIT Ash-Shoffaniyyah.
2. Menjelaskan penerapan elemen dan prinsip desain grafis dalam pembuatan *board game* pengenalan profesi kepada anak di TK B TKIT Ash-Shoffaniyyah.
3. Menjelaskan penerapan hasil karya desain dan ilustrasi *board game* edukatif pengenalan profesi pada media pendukungnya dalam perancangan board game edukatif.

1.4.2 Manfaat

1. Manfaat Praktis

1.) Bagi TKIT Ash-Shoffaniyyah

Dengan adanya perancangan *board game* edukatif, diharapkan dapat menjadi media pendukung dalam memperkenalkan berbagai profesi kepada anak-anak TKIT Ash-Shoffaniyyah.

2.) Bagi Target

Board game ini dirancang untuk membantu anak-anak TK B lebih mudah memahami dan mengenali berbagai profesi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

2. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis yang diharapkan pada perancangan *board game* pengenalan profesi ialah dapat menjadi referensi penelitian dan perancangan *board game* edukatif selanjutnya.

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

1.5 Sistematika Penulisan

Laporan Tugas Akhir ini akan disajikan dalam 5 Bab dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas penjelasan latar belakang dan permasalahan utama yang dihadapi klien. Bab ini juga menjelaskan ruang lingkup dan tujuan penelitian perancangan *board game* edukatif pengenalan profesi bagi anak TKIT Ash-Shoffaniyyah. Bab ini juga dilengkapi dengan sistematika penulisan laporan Tugas Akhir.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Bab ini membahas kajian teoritis yang mendukung perancangan *board game* sebagai media pembelajaran pengenalan profesi bagi anak TKIT Ash-Shoffaniyyah. Pembahasan berhubungan erat dengan teori pendidikan anak usia dini, teori media pembelajaran interaktif, serta prinsip desain grafis yang diterapkan dalam proses perancangan *board game*.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini membahas secara detail mengenai metodologi yang digunakan dalam pembuatan *board game* yakni *Design Thinking*. Selain itu pada bab ini dipaparkan data, analisis data, hingga arahan kreatif yang menjadi dasar dalam proses perancangan *board game* edukatif pengenalan profesi kepada anak TKIT Ash-Shoffaniyyah.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Bab ini membahas secara detail proses perancangan *board game* berdasarkan arahan kreatif. Pembahasan mencakup pengembangan konsep permainan dan penerapan metode *design thinking* dalam proses desain. Selanjutnya, dijelaskan digitalisasi desain yang terpilih dan penerapan elemen berdasarkan *key visual* yang telah ditetapkan.



BAB V

PENUTUP

Bab ini membahas simpulan dari hasil akhir perancangan *board game* edukatif sebagai media pembelajaran pengenalan profesi bagi anak TKIT Ash-Shoffaniyyah. Selain itu, bab ini juga memuat saran untuk pengembangan lebih lanjut, baik dalam penerapan desain maupun penelitian sejenis di masa mendatang.

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

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Simpulan berdasar pada keseluruhan proses perancangan *Board Game* “Siapakah Aku?” untuk mengenalkan profesi kepada anak TKIT Ash Shofaaniyyah Bekasi, bahwa kesimpulannya sebagai berikut :

1. Proses perancangan desain *board game* edukatif pengenalan profesi menggunakan metode penelitian *design thinking*, dimulai dari *emphatize* dengan memahami kebutuhan anak-anak TKIT Ash Shofaaniyyah melalui wawancara, observasi, dan studi literatur. Tahap *define* dilakukan dengan mengolah data temuan dengan merumuskannya menjadi strategi desain dan *creative brief* menggunakan analisis SWOT. Tahap *ideate* dikembangkan konsep visual menggunakan *mind map* dan *moodboard*, dan pembuatan sketsa digital alternatif sebanyak 5 *board game*, 2 karakter, 15 *gesture* profesi, 2 kartu, 5 *packaging*. Setelah satu desain terpilih, proses berlanjut ke digitalisasi. Tahap *prototype*, dilakukan dengan membuat *mock up* cetak secara ekonomis namun tetap fungsional, lalu diuji kepada *user*. Hasil umpan balik pada testing akan dirangkum dalam *feedback capture matrix*, dan digunakan untuk menyempurnakan desain secara menyeluruh.
2. Proses perancangan desain *board game* edukatif pengenalan profesi menerapkan elemen warna yang cerah berdasarkan studi literatur dan juga *moodboard* yang telah ditetapkan, agar menarik perhatian anak. Dimana dalam pewarnaan menggunakan *brush* bertekstur agar memberikan dimensi pada objek. Penggunaan dengan tipografi *handwritten decorative* agar menyesuaikan dengan usia anak yang cenderung familiar dengan tulisan tangan. Pada desain papan menggunakan garis sebagai alat bantu dalam mengarahkan anak ke petak berikutnya, dengan *layout circus* dengan menerapkan prinsip keseimbangan asimetris yang menyesuaikan dengan tema besar agar tetap menjaga kesan dinamis dan aktif guna

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

menuntun mata audiens ke petak berikutnya. Prinsip penekanan pada TK yang menjadi awal start titik permainan dari kiri bawah ke kanan atas yang dicapai dengan cara adanya kontras, isolasi objek. Selain itu prinsip proximity dimana objek yang berhubungan didekatkan seperti figur profesi polisi yang dekat dengan kantor polisi. Selain itu digunakan prinsip repetisi seperti warna dan elemen seperti pepohonan.

3. Hasil penerapan ilustrasi pada media pendukung yaitu *merchandise keychain rewards* berdiameter 4 cm sebagai hadiah bagi pemain yang berhasil mengumpulkan badge terbanyak. *Guide book* sebagai buku petunjuk untuk permainan *board game*. Kemasan baik untuk papan maupun kartu *board game surface* nya menggunakan stiker *glossy* agar mudah dibersihkan.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disarankan untuk penelitian yang serupa selanjutnya yaitu untuk melakukan studi literatur yang difokuskan kepada media pembelajaran anak usia dini, sehingga lebih memahami pola pengajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka. Dengan demikian, mekanisme pada media pembelajaran berbasis game seperti *board game*, dapat disesuaikan secara lebih tepat dengan *behaviour* anak usia dini. Pada tahap *testing* sebaiknya dilakukan pada jangkauan yang lebih luas, tidak hanya pada pihak TK, agar efektivitas media pembelajaran dapat diukur secara menyeluruh. Dari sisi teknis produksi, agar hasil cetak sesuai harapan, disarankan untuk mempersiapkan file cetak dengan benar, termasuk penggunaan *bleed*, serta mempersiapkan *dummy* atau *mock up* sebagai acuan ukuran dan warna sebelum dicetak. Selain itu dibutuhkan variasi jenis profesi yang lebih beragam agar anak-anak lebih banyak mengenali profesi yang ada di sekitarnya.



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 REFERENSI

- Perancangan Desain Buku Edukasi Interaktif Mengenalkan Bencana Cuaca Ekstrem pada Anak Usia Dini*
- Ahmar, D. S., & Azzajjad, M. F. (2025). *Pendekatan Neuroeducation dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif dan Sosial Anak Usia Golden Age*.
- Ambrose, G., & Harris, P. (Ed.). (2005). *Typography: N. the arrangement, style and apperance of thype and typefaces* (Nachdr.). AVA Publ.
- Anggarini, A. (2021). *Desain Layout*. PNJ Press.
<https://press.pnj.ac.id/book/Anggi-Anggarini-Desain-Layout/>
- Ariya, P., Wongwan, N., Intawong, K., & Puritat, K. (2025). *Digital Literacy Through Gaming: A Comparative Study of Knowledge Acquisition, Social Presence, and Emotional Reactions in Digital and Non-Digital Board Games*. *Social Sciences & Humanities Open*, 11, 101387.
<https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101387>
- Auliani, R., Siregar, S. M., Zein, A., & Siregar, R. M. (2025). *Konsep Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. 9.
- 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/#>
- Barańska, M. (2024). *Career Counseling in Early Childhood Education*. *Prima Educatione*, 8, 45–54. <https://doi.org/10.17951/pe.2024.8.45-54>
- Booth, P. (2021). *Board Games As Media*. *Bloomsbury Publishing*, 296.
- Chen, S.-Y., Tsai, J.-C., Liu, S.-Y., & Chang, C.-Y. (2021). *The effect of a scientific board game on improving creative problem solving skills*. *Thinking Skills and Creativity*, 41, 100921.
<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100921>
- Daniels, J. (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*.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Graham, L. (2005). *Basics of design: Layout and typography for beginners*.



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

Recording for the Blind & Dyslexic.

Hidayat, Y., Nurhayati, I., Salamah, S., Rosmiati, M., Fatimah, A. S., & Lestari, L. (2023). *Effect of the Educational Game Tools on Early Childhoods in the Kindergarten. Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature*, 3(2), 100–107. <https://doi.org/10.54012/jcell.v3i2.200>

Hunt, R. (2020). *Advanced Typography*. Bloomsbury Academic.

Iftitah, S., & Anawaty, M. (2023). *Sains Bumi dan Antariksa Pada Anak Usia Dini. Al-Abyadh*, 6(1), 35–40. <https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v6i1.752>

Jančík Petrová, Z., Vašíková, J., & Žáková, I. (2025). “I’m Just Looking at the Pictures and ... ”: *The Role of Illustrations in Books from the Perspective of Preschool Children. Journal of Research in Childhood Education*, 1–16. <https://doi.org/10.1080/02568543.2025.2461563>

Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*.

Maulina, A. (2021). *Perancangan Buku Edukasi Bergambar Tiga Kata Ajaib : Tolong, Maaf, dan Terima Kasih untuk Yayasan Termina Hujanl*.

Mohamed, S., Satari, N., & Bakar, K. A. (2020). *Exploring Career-Related Learning Activities in the Preschool Classroom*. 12(3).

Monteiro-Krebs, L., Geerts, D., Sanders, K., Caregnato, S. E., & Zaman, B. (2024). *Board Games as a Research Method: A Case Study on Research Game Design and Use in Studying Algorithmic Mediation. Extended Abstracts of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–8. <https://doi.org/10.1145/3613905.3637116>

Müller-Roterberg, C. (2020). *Design thinking for dummies*. John Wiley and Sons.

Nenny Mahyuddin, Rani Sofiya, Andi Agusniati, Yuliani Nurani, Dony Novaliendry, & Elida. (2024). *Development of Board Game Media on Air Theme for Children Aged 5-6 Years. International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 18(08), 4–13. <https://doi.org/10.3991/ijim.v18i08.46135>

Nurasyiah, R., & Atikah, C. (2023). *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. Khazanah Pendidikan*, 17(1), 75. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15397>

Oktaryanti, L. N., & Anggalih, N. N. (2024). *Perancangan Desain Buku Edukasi Interaktif Mengenalkan Bencana Cuaca Ekstrem Anak Usia Dini*.

O’Neill, D. K., & Holmes, P. E. (2022). *The Power of Board Games for Multidomain Learning in Young Children*. https://www.researchgate.net/publication/361261930_The_Power_of_Board_Games_for_Multidomain_Learning_in_Young_Children



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

Opara, E., & Cantwell, J. (2014). *Best Practices for Graphic Designers, Color Works*.

Pakpahan, F. H., & Saragih, M. (2022). Theory Of Cognitive Development By Jean Piaget. *Journal of Applied Linguistics*, 2(2), 55–60. <https://doi.org/10.52622/joal.v2i2.79>

Pengembangan Anak Usia Dini Melalui Pengenalan Profesi. (2020). Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Plattner, H. (2010). *An Introduction to Design Thinking Process Guide*. Institute Design of Standford.

Pratiwi, A., Fadlilatul Hikmah, Adi Apriadi Adiansha, & Suciwati. (2021). *Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 1(1), 36–43. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27>

Pujayanti, F. H., Sumiharsono, R., & Triwahyuni, E. (2023). *Pengaruh Metode Game Based Learning terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Kemampuan Sosial Emosional Anak TK*.

Rahman, L. (2024). *Vygotsky's Zone of Proximal Development of Teaching and Learning in STEM Education*. *International Journal of Engineering Research*, 13(08).

Rahnang, R., Aditya, F., Merna, M., & Lidya, L. (2023). *Traditional Game Module Development: An Alternative To Stimulate Early Childhood Language Development*. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 139–158. <https://doi.org/10.31538/nzh.v6i1.2977>

Riha Adatul'aisy, Ana Puspita, Ninda Abelia, Riska Apriliani, & Dwi Noviani. (2023). *Perkembangan Kognitif dan Motorik Anak Usia Dini melalui Pendekatan Pembelajaran*. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 82–93. <https://doi.org/10.47861/khirani.v1i4.631>

Rossa, S. (2024). *Perancangan Board Game Edukatif Berjudul "Nyok! Keliling Jakarta" sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SDN Srengseng Sawah 12 Pagi*.

Sabrina, A. (2024). *Perancangan Board Game Edukatif Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas 1 dan 2 SDN Kaumpandak 05*. <https://repository.pnj.ac.id/id/eprint/19058/>

Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak* (11 ed., Vol. 1). Erlangga. <https://inlisite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=15009>



© 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

Sari, B. M. (2024). Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Anak Usia Dini. *Edukasia*, 5.

Schonlau, J., & Schonlau, J. (2013). *1000 Illustrations for Children: Amazing Art Made for Kids Books, Products, and Entertainment*. Quarry Books.

Sherin, A. (2012). *Design Elements, Color Fundamentals*.

Sofyan, A. Y., Aurumajeda, T., & Priyanto, T. A. (2024). *Perancangan Board Game sebagai Media Pengenalan Profesi di Kelas B TK At-Taqwa*. 06(02).

Solis, D. (2024). *Graphic Design for Board Games* (1 ed.). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781003453772>

Syarifuddin, D., Pd, M., Utari, E. D., & Pd, M. (2022). *Media Pembelajaran: Dari Masa Konvensional hingga Masa Digital*.

Tursunmurotovich, S. S. (2020). *Importance of Illustrations for Perception of Content of The Book*. 8(4).

Webster, C., & Grimmer, T. (2025). *Early Childhood Theorists and Approaches Explained* (1 ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781032691367>

Yang, J. (2021). *Color Design of Children's Interest in Kindergarten Based on Visual Psychological Effect*. 33. <https://hrcak.srce.hr/263520>

Zeegen, L. (2020). *The Fundamentals of Illustration*. Bloomsbury Publishing.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



1. Lembar Bimbingan Tugas Akhir

Tabel 5.1 Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing Materi

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA	Audrey Salsa Safiera Nindya Putri	
NAMA PEMBIMBING	Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds	
JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan Activity Board Game "Siapakah Aku" untuk Mengenalkan Profesi kepada anak TKIT Ash Shofaaniyyah Bekasi	

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

1	02/26/2025	Output : - Diskusikan lagi lebih lanjut. Supaya lebih matang idenya - Kalau mau hanya sebagai "Flashcard", bisa tanpa game - Kalau sebagai "board game" harus ada teka teki permainan - Saran: <i>Better</i> sebagai "game" karena wayang yang sebagai media pembelajaran sudah ada ini secara tidak langsung itu seperti <i>flashcard</i>, yang berbentuk bukan <i>flashcard</i>. Latar Belakang : Problem dari TK itu kan "Sudah ada figur namun kurang visualisasinya". Masukkan poin mengapa ide kamu ini sebagai alternatif untuk pembelajaran, dan poin pembedanya apa? - Tambahkan poin " Media sebelumnya sudah ada, namun kurangnya apa?? -> kurang menarik interaksi anak dari segi motoriknya." - " Jadi perlu media pembelajaran yang berbasis game, supaya..."	Membuat bab 1, menambahkan dan merevisi beberapa poin pada latar belakang Mendetailkan beberapa opsi game yang akan dirancang
2	03/06/2025	JUDUL : "Board Game" saja penyebutannya tidak usah pakai "Activity" di depannya OUTPUT : Buat board gamenya 50 petak - 15 petak teka-teki (kartu <i>riddle</i>) - 35 petak tantangan (kartu tantangan) Kartu : - Kartu tantangan 30 (ada 15 profesi, tiap profesi bikin 2 pose) - Kartu riddle/teka-teki 15 Figure : - Body : Cewe cowo - Baju : 15 profesi Pion : 2, cewe dan cowo BAB 1 : 35 poin perbaikan beberapa kosakata	- Membuat kerangka bab 2 - Menghapus "activity", dan menetapkan penggunaan "board game" saja - Menentukan 6 profesi tambahan supaya jadi 15 (ustadz, hakim, tentara, guru, koki, perawat, petani, bidan, polisi)



© 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

3	03/13/2025	KERANGKA BAB 2 : -(2.1) tambahkan jenis media pembelajaran, supaya jadi bridge ke poin (2.2) board game -(2.2) Manfaat naikin ke poin (2.2.2) karena urgensinya disitu -(2.3) Ganti langsung " Elemen desain grafis" aja langsung. OUTPUT: - Hakim cari gesture lain - Guru : buka tangan lebar ganti - Koki : Buat jadi nyeruput nyicip makanan. SFX perhatikan dalam mengilustrasikannya - Perawat : P2 cari gesture lain - Petani : P2 dibuat lagi nyiram tanaman aja - Polisi : P2 ganti gesture - Dokter gigi : P2 ganti gesture - Sopir : detailing gesturenya perhatikan saat bikin yang mengendarai - Youtuber aja/ konten kreator biar relate anak zaman skrg - Pemadam kebakaran : gesture helm ganti, cari yang lain.	- Melanjutkan penulisan bab 2 - Nyicil ide gesture
4	03/20/2025	BAB 2 : (2.1.1) Teori pembelajaran anak usia dini -> pindahin ke Karakteristik pembelajaran taman kanak-kanak (2.4) soalnya dia itu teori pendukung dan tidak nyangkut ke media pembelajaran, masuknya ke karakteristik pembelajaran (2.1.3) Cari jurnal atau buku tentang media pembelajaran interaktif yang mention board game di dalamnya, biar bridgingnya bagus.	- Revisi feedback - Lanjut menyelesaikan bab 2 - Harus udh ada progress bab 3
5	03/28/2025	BAB 2 : - Tambahkan Prinsip Desain, kaitkan dengan board game. - Revisi beberapa kata. - Tambahkan poin "fokus pada anak TK B, yang sudah bisa membaca". Rancangan Bab 3 : - Pengumpulan data menggunakan kualitatif - Consumer insight anak 5 responden	- Revisi <i>feedback</i> - Menyelesaikan bab 2 dan 3



© 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

6	04/09/2025	BAB 3 : 3.1 METODE PENELITIAN : - Menambahkan (3.1.6) - Teknik, pindahkan paragraf pertama (3.1) ke (3.1.6) Teknik Pengumpulan Data 3.2 DATA ANALISIS : - (3.2.1) Profil Klien diikuti alphabet untuk sub berikutnya. - Visi Misi Tujuan dijadikan dalam satu sub. - (3.2.3) <i>Board game</i> dan media pembelajaran sejenis tambahkan observasi buku cerita anak. - (3.2.4) <i>Consumer Insight</i> ubah jadi deskriptif. Setiap topik dibuat paragraf baru. - (3.2.5) Analisis SWOT -> Analisis Data 3.3 ARAHAN KREATIF : - Product Knowledge : Anak -> Pemain - Media pendukung kemasan : Pilih <i>Hardbox</i>	- Revisi sesuai <i>feedback</i>
7	04/11/2025	BAB 3 : Revisi SWOT : - Poin 1 <i>Strength</i> ganti. - Poin 3 <i>Opportunity</i> naik jadi <i>Strength</i> - Tambah 1 poin di <i>Threat</i>	Revisi Analisi SWOT
8	04/24/2025	GMEET membahas PMTA	Menulis PMTA
9	04/28/2025	Revisi masukan biaya PMTA, tanda tangan PMTA	Revisi sesuai masukan



© 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

10	05/09/2025	(Ruang 205 setelah Dzuhur) Revisi - hasil sempro · Bab 1 : Tambahin tentang board game seputar profesi yang sudah ada saat ini. Perancang sebelumnya bikin kayak gimana? · Bab 2 : Media pembelajaran dinaikin ke atas, sesudah jenis. · Bab 3 : •consumer insight dibuat per topik aja daripada per narasumber •SWOT revisi per poin Asistensi visual : -Mindmap - Pengarahan moodboard dan sketsa komponen board game. Board dri petaknya, nyatu atau pisah” sequencenya gimana. Frame Layout kartu. Pembuatan karakter	Melakukan revisi sesuai dengan masukan dosen pembimbing dengan menghilangkan key visual yang tidak diperlukan dan menggantinya dengan yang lebih relevan
11	05/16/2025	ACC Mindmap dan moodboard MEDIA UTAMA : - Board bikin alternatifnya - Card pilih alternatif dua, lebih simple - Karakter pilih alternatif kesatu aja MEDIA PENDUKUNG : - Coba gabungkan ide alternatif satu dan kedua.	Melakukan pembuatan alternatif board sesuai masukan. Menggabungkan ide alternatif, sesuai revisi masukkan
12	05/23/2025	MEDIA UTAMA : Board alternatif kedua eksplorasiin lagi, dibuat dinamis flownya. Lalu bikin untuk alternatif ketiga MEDIA PENDUKUNG : Hasil gabungan alternatif coba mix jadi packaging jadi koper, focal point ilustrasinya dibuat jadi seakan postcard nempel di koper.	Melakukan pembuatan alternatif sesuai dengan masukan yang didapat dengan mengeksplorasi dinamis flow petak. Juga membuat gabungan alternatif ilustrasi



© 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

13	06/16/2025	Asistensi terhadap poster seminar nasional, figur mix and match dan 3 revisi kartu	- Mengganti teks pada kartu teka-teki pedagang. - Ilustrasi guru pada kartu tantangan dibuat menunjuk papan tulis saja ketimbang memeluk anak. - Baju pelukis dibuat goresan catnya di celemeknya saja - Ukuran font dari 20pt menjadi 23pt pada bagian nama profesi - Poster Semnas tambahkan teks penjelasan pada tiap progressnya.
14	06/23/2025	Testing permainan dengan dummy : - Revisi petak yang dibuat randomize positionnya. - Mekanisme permainan direvisi	Mekanisme permainan dibuat menjadi : - Setiap petak jika berhasil mendapatkan 1 badge, jika gagal tetap di posisi saja - Permainan 2 kelompok kecil dengan masing-masing kelompok berisi 2 orang. Player A menjadi pion dan menebak kartu teka-teki dan kartu tantangan. Player B menjadi pelempar dadu dan yang melakukan gerakan gestur pada kartu tantangan.



© 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

2	03/24/2025	LATAR BELAKANG : - "Golden age" di di latar belakang paragraf pertama, kalimat terakhir jangan lupa di <i>italic</i> - Paragraf kedua, salah satu diantaranya -> "satu di antaranya" SISTEMATIKA PENULISAN : - Samakan saja depannya "Bab ini membahas"	Revisi sesuai <i>feedback</i>
3	04/09/2025	Asistensi Bab 2 dan 3 : - Penulisan ucapan Terima kasih - Penggalan Di- dan Ke- - Bahasa asing curving	Revisi sesuai <i>Feedback</i> terutama pada PUEBI
4	06/26/2025	Asistensi Bab 4 dan 5 : - Penulisan ucapan Di- dan Ke- - Penambahan kata "dari" pada beberapa kalimat - Bahasa asing di <i>curving</i>	Revisi sesuai dengan <i>feedback</i> sesuai kaidah PUEBI

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

2. Hasil Cek Plagiarisme



iThenticate®

Similarity Report ID: oid:3618:102520763

PAPER NAME

DG8C_AUDREY SALSA_Perancangan Board game _siapakah aku_ untuk mengenal profesi kepada anak TKIT A

AUTHOR

AUDREY SALSA

WORD COUNT

18166 Words

CHARACTER COUNT

113730 Characters

PAGE COUNT

92 Pages

FILE SIZE

2.4MB

SUBMISSION DATE

Jun 26, 2025 10:18 AM GMT+7

REPORT DATE

Jun 26, 2025 10:20 AM GMT+7

8% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 7% Internet database
- 2% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material



© 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

3. Transkrip Wawancara

Catatan:

Q : Penulis

A : Narasumber

a. Bu Tari - Tenaga Pendidik di TKIT Ash Shofaaniyyah

Waktu Wawancara : 6 Februari 2025

Metode Wawancara : *Offline Meeting* - Tidak terstruktur

Tujuan : Mengetahui seberapa penting pengenalan profesi bagi anak usia dini

Q: Halo ibu perkenalkan saya Audrey Salsa mahasiswi Desain Grafis PNJ. Audrey ingin bertanya menurut ibu seberapa penting sih materi profesi bagi anak usia dini?

A: Halo kaka Audrey. Perkenalkan, nama Ibu Tari. Penting dong, karena anak kan harus dibekali paling tidak pengetahuan seperti profesi apa saja sih yang ada berdampingan di sekitarnya, terutama mengetahui akan profesi orang tua mereka.

Q : Oh gitu ya bu, peran orang tua juga penting banget berarti yaa. Kalau boleh tau kenapa ya bu?

A : Iya bener banget, soalnya anak usia segitu (4-7 tahun) lagi di fase yang kepo beragam hal gitu kan ya kak. Karena orang tua itu sosok terdekat di rumah, mereka sering sekali bertanya “untuk apa kerja?” “kenapa harus begitu?”. Rasa penasaran mereka ini memunculkan rasa ingin tahu yang tinggi akan ternyata profesi itu ada beragam loh disekitarnya, tidak hanya yang seperti dilakukan kedua orang tuanya.

Q : Kalau di TK ini biasanya belajar tentang pengenalan profesi dari mana ya bu? Media apa saja yang digunakan?

A : Kalau di TK sendiri biasanya kita datang ke tempat kayak pemadam kebakaran secara langsung, atau mendatangkan pihak profesi terkait sih kak. Cuman kalau mendatangi pihak profesi terkait masih susah, karena jadwalnya sering gak cocok gitu, jadi kita suka siasati dengan nonton video serta aktivitas wayang profesi 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

Q : Oh begitu ya bu, kalau untuk wayang ini sendiri itu bikin sendiri atau disediakan media pembelajaran dari pusat gitu ya bu?

A : Bikin sendiri guru disini kak, ini foto-potonya ibu ambil aja dari google, dicetak di hvs terus *laminating*, gunting trus tempel di stik balon aja sih kak.

Q : Kalau dari beberapa media pembelajaran yang ibu sebutin tadi, anak-anak lebih suka yang mana bu?

A : Anak-anak itu aktif pas kita ajak kunjungan langsung kayak ke pemadam kebakaran gitu tuh. Kalau untuk video cenderung tergantung dengan video yang ditontonkan sih kak. Terus kita juga pake ini (wayang profesi) sih dibikin untuk aktivitas *testing*, sudah seberapa banyak yang anak tahu ragam profesi. Soalnya anak-anak suka banget kalau yang ada gambar-gambar gitu ka, suka mereka genggam-genggam, tapi emang di google terbatas gambar-gambarnya jadi sedapetnya aja.

Q : Oh iyaa, gaya ilustrasinya beda-beda juga ya di google tidak ada yang seragam sih emang. Lalu walaupun pake wayang ini, anak masih berarti masih sulit tuk membedakan ya bu dengan media pembelajaran ini?

A : Iya betul kak. Kita cuman ngandelin pake yang ada google terus print aja gitu soalnya sih.

Q : Baik ibu Tari, terima kasih banyak atas waktunya hari ini yaa.

A: Iya sama-sama kaka Audrey

b. Bu Saini - Tenaga Pendidik di TKIT Ash Shofaaniyyah

Waktu Wawancara : 8 April 2025

Metode Wawancara : *Offline Meeting* - Terstruktur

Tujuan : Mengetahui pendapat akan board game sebagai media pembelajaran

Q : Halo ibu perkenalkan saya Audrey, jadi di pertemuan pertama dengan Bu Tari kan Audrey notice kalau pengenalan profesi itu selain kunjungan langsung dan mendatangkan pihak jikalau waktunya



© 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

cocok itu anak biasanya menonton video kan ya bu? itu videonya seperti apa ya?

A : Videonya itu kita biasanya pake yang ada yang di youtube tayangin pake proyektor si kak, tergantung video juga gitu. Kalau video kayak vlog itu anak cenderung kurang merhatiin jadi guru harus bisa membawakan cerita, tapi kan kemampuan pembawaan kita bukan yang seperti *storyteller* juga kan ya, makannya ya pinter-pinter cara kita membangun suasana gitu kak. Cuman biasanya anak-anak itu suka banget kayak animasi kartun, kayak video upin-ipin yang didatangi pemadam kebakaran.

Q : Oh iya video yang ketemu *bomba* ya! berarti anak-anak suka banget kalau yang visual gitu ya bu? Kalau yang wayang itu sebenarnya buat apa bu?

A : Wayang itu tuh buat anak mencocokkan figur dengan teks profesinya gitu. Jadi kita bisa tahu perkembangan seberapa tahu mereka ragam profesinya. soalnya belajar sambil main gitu kan.

Q : Kalau *board game* gitu, ibu tau kah? Kalau untuk anak TK B itu udah pada bisa main belum ya bu?

A : Tahu kok, kita pernah mainin pake dadu besar, itu anak-anak suka banget tuh.

Q : (Nunjukin draft rancangan game) Kalau menurut ibu misalkan gamenya kayak ular tangga tapi nanti ada mekanisme harus ambil salah kartu tantangan meniru pose profesi, atau menebak *riddle*/teka-teki berisi teks itu menurut ibu gimana? Kalau anak TK B itu udah pada bisa baca kata bu Tari, itu kayak gimana ya bu?



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

A : Kalau anak-anak menirukan pose itu anak-anak suka kok jadi *roleplay* kayak gitu, terus anak jadi bergerak melatih motorik kasarnya juga kan ya. Kalau anak TK B itu sudah bisa baca namun memang kembali lagi ke anaknya, anak itu kan unik dan berbeda-beda. Biasanya sudah bisa baca buku cerita, namun kembali lagi ke anak. Tapi nanti bisa didampingi oleh guru sih kaka.

Q : Kalau ketika berhasil menyelesaikan misi dari kartu itu dikasih badges semacam bentuk bintang, Itu bikin anak jadi termotivasi gak ya bu?

A : Oh iya jelas, apalagi kalau anak-anak itu kalau kayak dimotivasi dengan snack juga mereka bisa antusias kok.

Q : Kalau board game itu untuk anak TK baiknya board dibuat kayak gimana ya bu?

A : Kita gaada board game tapi saya dulu ikut lomba bikin permainan itu yang pake orang-orangan (pion), itu ditanya “kenapa gak pake anak aja pionnya?” Jadi anak lebih aktif kegiatan belajar gitu. Kita ada itu contoh *playmat* gitu tuh (nunjukin *playmat* 2x3m), jadi anak ngikutin kegiatan sesuai pos *mate* nya gitu kak.

Q : Ohh, berarti untuk pada anak daripada board yang papan, mending sekalian besar jadi anak bisa eksplor dengan dia sebagai pionnya yaa?

A : Iya bener banget.

Q : Baik ibu, terima kasih banyak atas kesempatan dan waktunya hari inii.

A : Kembali kasih kaka.

c. Pak Arif Bawono Surya - Pakar Board Game

Waktu Wawancara : 8 April 2025

Metode Wawancara : *Google Meeting*

Tujuan : Memperoleh informasi *board game* yang sesuai untuk anak usia dini



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

Q : Halo kak, sebelumnya terima kasih atas waktunya untuk sore hari ini. Perkenalkan saya Audrey Salsa Mahasiswi semester 8 desain grafis PNJ. Jadi gini kak objectives kita itu ingin membuat media pembelajaran menarik yakni board game dan karena saya menonjol di ilustrasi, dan juga *board game* terlihat menarik. Namun ada kendala di mekanisme dan kendala apakah sudah tepat rancangan saya untuk umur usia segitu. Soalnya kayak, sebenarnya common gak sih kak sebenarnya board game dipakai sebagai media pembelajaran di Indonesia? Jadi kita butuh *insight* dari kakak.

A : Baik kak Audrey, jadi TK itu masih ada limitasi, baca dan hitung itu kembali ke kemampuan tiap individunya. Kondisi mental anak juga masih kanak-kanak. Sehingga lebih banyak melakukan aktivitas motoriknya. Sehingga untuk anak TK sebaiknya mekanisme rules dibuat sesederhana mungkin, dengan tindakan berulang gitu kak.

Q : Oh karena emang lebih sering explore ya gitu ya kak?

A : Iya betul, anak usia dini masih sering explore. Mereka tertarik banget dengan sesuatu yang berwarna cerah dan keliatan jelas.

Q : Kayak lagi main balok-balokan atau lego ya kak?

A : Iya betul, untuk anak TK sendiri itu sebaiknya didiskusikan lebih lanjut dengan guru TK, karena mereka itu hebat. Mereka memiliki ide kreatif yang gak ada habis-habisnya.

Q : Kalau durasi bermain kak ?

A : Durasi harus disesuaikan dengan jam pembelajaran di TK. Karena guru sendirian menghandle beberapa murid, Jadi mekanisme harus dibuat sesederhana mungkin. Agar nantinya bisa mendengar “Oh ternyata gitu” dari anak-anak.

Q : Oalahh, oke siap kakaa, dari saya cukup segitu sih kaka, terima kasih banyak atas waktunya pada sore hari ini.

A : Siap! semangat ya!



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

d. Fahmi - Anak usia 5 tahun

Waktu Wawancara : 8 April 2025

Metode Wawancara : *Offline Meeting* - Terstruktur

Tujuan : Memperoleh *insight* pola komunikasi dan kebiasaan pada anak.

Q : Haloo, kenalin aku Kak Audrey. Kamu Fahmi yaa? suka main game kan yaa, aku mau tanya-tanya dong. Boleh?

A : Hehehee, boleh kak.. (malu-malu).

Q : Kamu kalau main suka permainan apa?

A : Aku lagi suka main ML (Mobile Legends), di HP.

Q : Oh kaka tahu tuh, kamu kalo main ML sendiri atau bareng temen sukanya?

A : Lebih seru main sama temen!

Q : Kamu kan suka main game yaa, udah pernah nyoba main board game kayak gini belum? (Nunjukin photo monopoly dan ular tangga)

A : Iya tauu, ular tangga!

Q : Kamu tau gak mama itu kalau disini itu disebut apa? tahu gak mama ngapain aja disini (di TK)?

A : Tau, Guru. Mama di TK itu belajar (belajar sama teman sebaya Fahmi/ngajar).

Q : Nah aku mau nunjukin photo-photo lagi yaa (Menunjukkan photo profesi Pedagang, hakim, pemadam, nelayan, koki, tentara, dokter, petugas kebersihan) sedang bekerja sesuai bidang) Kamu tau gak sih ini lagi ngapain dan siapa ajaa sih ini?

A : (bisa menebak semua, namun kurang familiar dengan hakim).

Q : Tadi kamu sempet main playmat ini kan ya? Kamu seneng gak maininnya kalau ukurannya sebesar ini?

A : Seneng, soalnya seruu.

Q : Waktu main sempet bingung gaa?



© 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

A : Agak bingung di bagian tiga (Bagian lompat ke petak berdasarkan bahasa inggris).

Q : Tapi tadi kaka lihat Fahmi tetep bisa kok, keren deh bisa bahasa inggris!

A : Soalnya aku liat isi kotaknya (isi petak bergambar hewan sejumlah dengan angka pada petak).

Q: (Nunjukin dua gambar ilustrasi) dari dua photo ini kamu suka gambar yang mana?

A : Yang kiri, lebih bersih.

Q : Bagus ya gambarnya, kaka mau tanya juga nihh. Fahmi itu kalau udah besar mau jadi apa sih?

A : Mau jadi polisi! soalnya keren.

e. Kinarian - 7 tahun

Waktu Wawancara : 8 April 2025

Metode Wawancara : *Offline - Terstruktur*

Tujuan : Memperoleh *insight* pola komunikasi dan kebiasaan pada anak.

Q : Haloo Kinarian, kenalin aku Kakak Audrey. Kamu suka main game kan yaa, aku mau tanya-tanya dong. Boleh?

A : Boleh kak.

Q : Kamu kalau main suka permainan apa?

A : Aku suka main boneka-bonekaan kak!

Q : Kamu kan suka main game yaa, udah pernah nyoba main board game kayak gini belum? (Nunjukin photo monopoly dan ular tangga)

A : Ular tangga pernah main kak.

Q : Kamu tau gak ibu/ayah kerja apa dan ngapain aja sih?

A : Tau, soalnya aku pernah ikut mama kerja

Q : Nah aku mau nunjukin photo-photo lagi yaa (Menunjukkan photo profesi Pedagang, hakim, pemadam, nelayan, koki, tentara, dokter,



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

petugas kebersihan) sedang bekerja sesuai bidang) Kamu tau gak sih ini kegiatan apa ajaa?

A : (bisa menjawab seluruhnya, namun yang umum. contoh pemadam nembak air)

Q : Tadi kamu sempet main *playmat* ini kan ya? Kamu seneng gak maininnya kalau ukurannya sebesar ini?

A : Seneng, soalnya loncat-loncat bareng temen.

Q : Waktu main sempet bingung gaa?

A : Bingung dikit yang itu (jalan pada garis tapi gaada arah panah jalan kemananya)

Q: (Nunjukin dua gambar ilustrasi) dari dua photo ini kamu suka gambar yang mana?

A : Suka yang kanan kak, kayak digambar krayon (ada teksturnya)

Q : Bagus ya gambarnya, kaka mau tanya juga nihh. Chloe itu kalau udah besar mau jadi apa sih?

A : Kalo aku mau jadi dokter, sama kadang mau jadi tentara.

f. Qudsiyyah - 5 tahun

Waktu Wawancara : 8 April 2025

Metode Wawancara : *Offline - Terstruktur*

Tujuan : Memperoleh *insight* pola komunikasi dan kebiasaan pada anak.

Q : Haloo Qudsiyyah, kenalin aku Kak Audrey. Aku mau tanya-tanya dong. Boleh?

A : Iya kak boleh

Q : Kamu kalau main suka permainan apa?

A : Aku sukanya mai rumah-rumahan sama pura-pura (*cosplay*)

Q : Kamu kan suka main game yaa, udah pernah nyoba main board game kayak gini belum? (Nunjukin photo *monopoly* dan ular tangga)

A : Belum pernah kak

Q : Kamu tau gak ibu ayah kerja apa dan ngapain aja sih?



© 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

A : Kalo uma kerja di PKS, baba kerja... di kantor.

Q : Nah aku mau nunjukin photo-photo lagi yaa (Menunjukkan photo profesi Pedagang, hakim, pemadam, nelayan, koki, tentara, dokter, petugas kebersihan) sedang bekerja sesuai bidang) Kamu tau gak sih ini kegiatan apa ajaa?

A : Yang kiri beli beli kayak uma beli sayur, yang kanan.. gatau kak (Hakim) yang kiri PEMADAM! kanan itu nangkep ikan. yang kiri kayak nena, yang kanan pegang pistol kayak polisi. itu TRUK SAMPAH! (gatau nama pekerjaannya), Itu dokter ngasih obat ke yang lagi sakit.

Q : Tadi kamu sempet main *playmat* ini kan ya? Kamu seneng gak maininnya kalau ukurannya sebesar ini?

A : Seru ! heheheeh aku suka!

Q : Waktu main sempet bingung gaa?

A : Akunya susah ikutinnya kak (memperagakannya)

Q: (Nunjukin dua gambar ilustrasi) dari dua photo ini kamu suka gambar yang mana?

A : Yang kiri kak! aku punya stiker banyak cantik kayak itu.

Q : Bagus ya gambarnya, kaka mau tanya juga nihh. Chloe itu kalau udah besar mau jadi apa sih?

A : Mau jadi semua! aku mau kayak dokter tapi rawat hewan, mau gambar-gambar kayak *aunty* (desainer), mau jadi kaya baba juga

g. Chloe - Anak usia 5 tahun

Waktu Wawancara : 8 April 2025

Metode Wawancara : *Offline - Terstruktur*

Tujuan : Memperoleh *insight* pola komunikasi dan kebiasaan pada anak.

Q : Haloo Chloe, kenalin aku Kak Audrey. Kamu suka main game kan yaa, aku mau tanya-tanya dong. Boleh?

A: Halo kak, ayok!

Q : Kamu kalau main suka permainan apa?



© 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

A: Oyi (Chloe) sukanya main lari-lari sama temen

Q : Kamu kan suka main game yaa, udah pernah nyoba main board game kayak gini belum? (Nunjukin photo monopoly dan ular tangga)

A : Aku gatau itu game apa kakk, tapi aku suka main yang warna warni pake pion pion di hape (nunjukin game ludo di hp)

Q : Kamu tau gak ibu ayah kerja apa dan ngapain aja sih?

A : Tauu, Oyi suka ikut mama kerja nut nutin barang (*scan* barang di kasir)

Q : Nah aku mau nunjukin photo-photo lagi yaa (Menunjukkan photo profesi Pedagang, hakim, pemadam, nelayan, koki, tentara, dokter, petugas kebersihan) sedang bekerja sesuai bidang) Kamu tau gak sih ini kegiatan apa ajaa?

A : Tau kakk! (menjawab semuanya namun salah di bagian hakim)

Q : Tadi kamu sempet main playmat ini kan ya? Kamu seneng gak mainnya kalau ukurannya sebesar ini?

A : Seneng soalnya aku bisa main sambil loncat-loncat.

Q : Waktu main sempat bingung gaa?

A : Bingung dikit, di bahasa bahasa (bahasa inggris) tapi Oyi itung hewannya (petak berisi hewan bukan tulisan angka).

Q: (Nunjukin dua gambar ilustrasi) dari dua photo ini kamu suka gambar yang mana?

A : Aku suka yang kanan, kayak digambar sama teti (tantenya)

Q : Bagus ya gambarnya, kaka mau tanya juga nihh. Chloe itu kalau udah besar mau jadi apa sih?

A : Mau jadi polisi! tapi mau jadi guru juga, atau kayak teti (tantenya) yang main laptop muluu

Q : Oke deh Chloe, makasih udah bantu kakak yaa

A : Iya kakakk.



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

h. Umar - Anak usia 4 Tahun

Waktu Wawancara : 8 April 2025

Metode Wawancara : *Offline - Terstruktur*

Tujuan : Memperoleh *insight* pola komunikasi dan kebiasaan pada anak.

Q : Haloo Adek Umar, kenalin aku Kak Audrey. Kamu suka main game kan yaa, aku mau tanya-tanya dong. Boleh?

A : Iya!

Q : Kamu kalau main suka permainan apa?

A : Main Hp, yang pencet-pencet sama! (permainan yang memencet objek sama agar balok bisa tereliminasi)

Q : Kamu kan suka main game yaa, udah pernah nyoba main *board game* kayak gini belum? (Nunjukin photo monopoly dan ular tangga)

A : Tau ular tangga!

Q : Kamu tau gak ibu ayah kerja apa dan ngapain aja sih?

A : Mama bobo dikamar. Ayah naik motor ke kantor. Kalo pulang udah gelap, dede udah bobo.

Q : Nah aku mau tunjukin photo-photo lagi yaa (Menunjukkan photo profesi sedang bekerja sesuai bidang) Kamu tau gak sih ini kegiatan apa ajaa?

A : ini beli cabe.. Gatau ini pukul-pukul apa (Hakim). Ini pemadam! nangkep ikan.. ini kaya mama masak! ini polisi (Tentara).. truk sampah.. dokter! dede sering ke dokter soalnya.

Q : Okee. Nah tadi kamu sempet main *playmat* ini kan ya? Kamu seneng gak mainnya kalau ukurannya sebesar ini?

A : Seneng! dede bisa lompat lari.

Q : Waktu main sempet bingung gaa?

A : Bingung, buat lompat hewan (bagian yang angka ditulis bahasa inggris) jadi dede dari hewan yang sedikit.

Q: (Nunjukin dua gambar ilustrasi) dari dua photo ini kamu suka gambar yang mana?



© 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

A : Dede suka ini! (yang kiri flat illustration)

Q : Cantik yaa? kaka mau tanya juga nihh. Dede Umar itu kalau udah besar mau jadi apa sih?

A : Mau jadi pemadam, biar tembak air.



4. Dokumentasi

Hak Cipta :

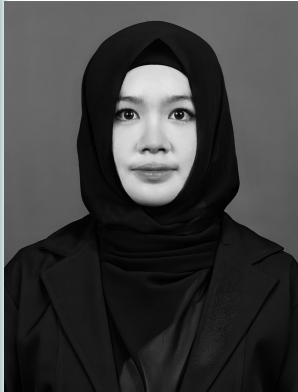
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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

5. Daftar Riwayat Hidup



Audrey Salsa Safiera Nindya Putri adalah anak ketiga dari empat bersaudara yang lahir di Bogor pada 15 Oktober 2002. Tumbuh di keluarga dengan ekonomi menengah, Audrey menempuh pendidikan di sekolah negeri, yaitu SDN Papandayan, SMPN 4 Bogor, dan SMAN 6 Bogor. Sejak kecil, ia telah menunjukkan minat besar dalam dunia seni dan wirausaha. Di masa SD, Audrey pernah menjual gambar-gambarnya sendiri, dan saat kelas 8 SMP, ia mulai menjual nasi bakar kepada

teman-teman sekelasnya yang kemudian menarik perhatian hingga ke kelas lain. Ketertarikannya pada seni juga membawanya menjadi desainer freelance untuk perusahaan squishy dari berbagai negara seperti Malaysia, Hong Kong, Thailand, Indonesia, dan terutama Australia dengan brand Creamiicandy. Dalam proyek-proyek tersebut, ia membuat komik ilustrasi untuk feed Instagram, mendesain squishy, serta membuat tag dan kemasannya. Ia mendapatkan bayaran dalam bentuk dollar serta produk gratis, meskipun terbatas karena hanya menggunakan aplikasi gratis di ponselnya dan belum menguasai Adobe Illustrator secara penuh.

Pengalaman menjadi ilustrator *freelance* membentuk cita-citanya untuk melanjutkan pendidikan di Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB. Namun, takdir membawanya pada jalur berbeda, dimana Audrey mengambil *gap year* selama setahun yang diisi dengan berbagai kegiatan kewirausahaan. Pada tahun berikutnya, ia mengikuti ujian SBMPTN dan berhasil diterima di Politeknik Negeri Jakarta, jurusan Desain Grafis. Selama kuliah, Audrey memperoleh banyak ilmu praktis dari dosen-dosennya dan semakin mantap dalam tujuannya untuk membangun serta membantu usaha-usaha melalui pendekatan *branding* desain yang dapat meningkatkan nilai suatu produk atau bisnis.