



© 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* EDUKATIF UNTUK MELATIH DAYA
PIKIR DAN GERAK ANAK MELALUI PENGENALAN WARNA DI TK
DUA MEI



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

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Oleh:

**MAHESA KIRANA PUTRI
2106422012**

**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* EDUKATIF UNTUK MELATIH DAYA PIKIR DAN GERAK ANAK MELALUI PENGENALAN WARNA DI TK DUA MEI
Penulis : Mahesa Kirana Putri
Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan
Program Studi : Desain Grafis

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

Depok, 1 Juli 2025

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Wanda Kusuma Putri, S.Sn
NIP. 530000000000000324

Dosen Pembimbing II

MRR Tiyas Maheni, DK, S.H.,M.H.
NIP. 197608241999032002



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 UNTUK MELATIH DAYA FIKIR DAN GERAK ANAK MELALUI PENGENALAN WARNA DI TK DUA MEI

Oleh:
MAHESA KIRANA PUTRI
2106422012

Disahkan:
Depok, 16 Juli 2025

Penguji I

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

Penguji II

Deli Silvia, S.Si., M.Sc
NIP. 198408192019032012

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

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 :

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 UNTUK MELATIH DAYA FIKIR DAN GERAK ANAK MELALUI PENGENALAN WARNA DI TK DUA MEI

adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang sudah 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 dalam Laporan Tugas Akhir ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Depok, 11 April 2025
Yang menyatakan,



Mahesa Kirana Putri
2106422012



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

Saat anak berusia 4-6 tahun, terdapat periode yang berperan penting untuk menjadi titik awal perkembangan anak. Periode tersebut merupakan The Golden Age atau masa keemasan, yaitu masa seorang anak mengenali berbagai rangsangan yang diberikan oleh lingkungan sekitar. Anak-anak memiliki tingkat kemampuan dan kecerdasan yang berbeda. Oleh sebab itu, taman kanak-kanak memiliki peran untuk membantu proses perkembangan anak dengan menggunakan metode pembelajaran yang memumpuni untuk setiap usia anak. Salah satu caranya dengan menciptakan metode belajar seraya bermain melalui Alat Permainan Edukatif (APE), seperti *board game*. *Board game* dipilih menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif karena dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga anak lebih mudah menangkap informasi yang disampaikan. Saat ini, sistem pendidikan TK Dua Mei sudah memperkenalkan warna pada awal pembelajaran untuk membantu merangsang penglihatan mata anak terhadap warna-warna di sekitar. Selain membantu menyempurnakan panca indera penglihatan, pengenalan warna juga melatih anak untuk dapat berinteraktif dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Dalam aktivitas pembelajaran, TK Dua Mei kerap kali hanya menggunakan APE atau alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran pengenalan warna. Sehingga, saat ini TK Dua Mei membutuhkan media pembelajaran lain yang lebih interaktif sekaligus menyenangkan untuk memberikan suasana baru dan menarik kepada anak. Hal ini, menjadikan *board game* edukatif sebagai media pembelajaran baru yang dipilih dengan harapan dapat memberikan permainan yang mengedukasi pola pikir dan gerak anak melalui pengenalan warna yang di sesuaikan dengan usia dan tingkat kemampuan anak.

Keyword: *Board game*, edukatif, pengenalan warna, design thinking



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

When children are 4-6 years old, there is a period that plays an important role in becoming the starting point for child development. This period is The Golden Age, which is the time when a child recognizes various stimuli provided by the surrounding environment. Children have different levels of ability and intelligence. Therefore, kindergartens have a role to help the child's development process by using learning methods that are adequate for each age of the child. One way is to create a learning method while playing through Educational Game Tools (APE), such as board games. Board games are chosen as one of the effective learning media because they can create a fun learning atmosphere, so that children can more easily grasp the information conveyed. Currently, the TK Dua Mei education system has introduced a color scheme at the beginning of learning to help stimulate children's eyesight to the colors around them. In addition to helping to perfect the five senses of sight, color recognition also trains children to be able to interact and adapt to the surrounding environment. In learning activities, TK Dua Mei often only uses APE or educational game tools as a learning medium for color recognition. So, currently TK Dua Mei needs other learning media that are more interactive and fun to provide a new and interesting atmosphere to children. This makes educational board games a new learning medium chosen with the hope of providing games that educate children's thinking patterns and movements through color recognition that is appropriate to the child's age and ability level.

Keywords: Board game, educational, color recognition, design thinking



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 Syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT karena telah memberikan Rahmat dan karunia-Nya kepada kami, sehingga kami dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjalan selama 5 bulan ini dengan tepat waktu.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, di antaranya:

1. Dr. Syamsurizal, S.E., M.M selaku direktur Politeknik Negeri Jakarta periode 2020-2024
2. Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika Penerbitan
3. Dwi Agnes Natalia Bangun, S.Ds., M.Ds selaku Ketua Program Studi Desain Grafis
4. Wanda Kusuma Putri, S.Sn selaku dosen pembimbing materi tugas akhir yang telah memberikan waktu, tenaga, dan saran kepada penulis dalam penyusunan tugas akhir.
5. MRR Tiyas Maheni, DK, S.H.,M.H. selaku dosen pembimbing teknis tugas akhir yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran dan dorongan kepada penulis dalam penyusunan tugas akhir.
6. Orangtua dan keluarga yang senantiasa selalu memberikan dorongan semangat dan doa
7. Teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan semangat, terutama untuk Hanifa Haura dan Shofiyah, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir tepat waktu.

Semoga susunan laporan yang kami kerjakan dapat memberikan manfaat baik bagi penulis, pembaca dan pemangku kebijakan. Kami tentunya menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kami mengharapkan kritik, saran dan masukan yang bersifat membangun sehingga bermanfaat bagi pembaca dan penulis.



© 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 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

Akhir kata, kami ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang sudah turut serta berperan dalam menyusun laporan tugas akhir ini dari awal hingga akhir. Kami berharap, laporan ini akan bermanfaat bagi semua kalangan.

Jakarta, 3 November 2024

Mahesa Kirana Putri





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	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	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 Sistematikan Penulisan.....	5
BAB II	7
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.2 <i>Board Game</i>	11
2.3 Eleman Desain Pada <i>Board Game</i>	20
2.4 Prinsip-prinsip Desain Grafis.....	35
2.5 Metode Perancangan	38
BAB III.....	41
3.1 Metode Penelitian.....	41
3.2 Data dan Analisis	44
3.3 Arahan Kreatif	58
BAB IV	62
4.1 Konsep Permainan	62
4.2 Konsep <i>Visual</i>	65
4.3 Proses Desain	71



© 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 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

4.4	Pertimbangan Produk.....	101
BAB V	104
5.1	Kesimpulan	104
5.2	Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA	41
Lampiran	46





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	13
Gambar 2. 2 <i>Power Grid Board Game</i>	14
Gambar 2. 3 <i>Thunderstone Board Game</i>	14
Gambar 2. 4 <i>Checker Board Game</i>	15
Gambar 2. 5 <i>Risk Board Game</i>	15
Gambar 2. 6 <i>Seven Wonders Board Game</i>	16
Gambar 2. 7 Papan <i>Board Game</i>	17
Gambar 2. 8 Bidak <i>Board Game</i>	17
Gambar 2. 9 Kartu <i>Board Game</i>	18
Gambar 2. 10 Dadu atau Alat Pengacak <i>Board Game</i>	18
Gambar 2. 11 Teknik Ilustrasi Manual	21
Gambar 2. 12 Teknik Ilustrasi Digital.....	21
Gambar 2. 13 Gaya Ilustrasi Kartun	22
Gambar 2. 14 Gaya Ilustrasi Realis.....	22
Gambar 2. 15 Gaya Ilustrasi Semi Realis	23
Gambar 2. 16 <i>Font Serif</i>	24
Gambar 2. 17 <i>Font Sans Serif</i>	24
Gambar 2. 18 <i>Font Script</i>	25
Gambar 2. 19 <i>Font Dekoratif</i>	25
Gambar 2. 20 <i>Manuscript Grid</i>	27
Gambar 2. 21 <i>Colomn Grid</i>	28
Gambar 2. 22 <i>Modular Grid</i>	28
Gambar 2. 23 Warna Primer, Sekunder dan Tersier	31
Gambar 2. 24 <i>Warm Colour</i>	31
Gambar 2. 25 <i>Cool Colour</i>	32
Gambar 2. 26 Warna Komplementer (Merah-Hijau).....	33
Gambar 2. 27 Warna Analog (Merah-Orange-Kuning-Hijau).....	33
Gambar 2. 28 Warna Monokromatis (Biru).....	34
Gambar 2. 29 Warna <i>Triadic</i> (Merah-Biru-Kuning).....	34
Gambar 2. 30 Warna <i>Tetradic</i> (Ungu-Kuning-Biru-Pink).....	35
Gambar 2. 31 Prinsip Kesatuan pada <i>Board Game</i>	36
Gambar 2. 32 Keseimbangan Simetris pada <i>Board Game</i>	36
Gambar 2. 33 Keseimbangan Asimetris pada <i>Board Game</i>	37
Gambar 2. 34 Prinsip Penekanan pada <i>Board Game</i>	37
Gambar 2. 35 Prinsip Irama pada <i>Board Game</i>	38
Gambar 3. 1 Logo Yayasan Dua Mei.....	44
Gambar 3. 2 Kegiatan di TK Dua Mei	45
Gambar 3. 3 Observasi TK Dua Mei	46
Gambar 3. 4 Alat Permainan Edukatif yang dimiliki TK Dua Mei	46
Gambar 3. 5 <i>Board game</i> pengelompokan warna.....	48
Gambar 3. 6 <i>Color cubed</i>	48
Gambar 3. 7 <i>Board Game Creo</i>	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

Gambar 4. 1 <i>Mindmap</i>	66
Gambar 4. 2 <i>Brand Naming</i>	68
Gambar 4. 3 <i>Moodboard Visual</i>	69
Gambar 4. 4 <i>Moodboard Karakter</i>	69
Gambar 4. 5 <i>Moodboard Playmat</i>	70
Gambar 4. 6 <i>Moodboard Kartu Permainan</i>	70
Gambar 4. 7 <i>Moodboard Kemasan</i>	71
Gambar 4. 8 <i>Desain Sketsa Playmat Alternatif 1</i>	72
Gambar 4. 9 <i>Desain Skersa Playmat Alternatif 2</i>	73
Gambar 4. 10 <i>Desain Sketsa Playmat Alternatif 3</i>	73
Gambar 4. 11 <i>Desain Sketsa Kartu Aksi & Pertanyaan Alternatif 1</i>	74
Gambar 4. 12 <i>Desain Sketsa Kartu Aksi & Pertanyaan Alternatif 2</i>	75
Gambar 4. 13 <i>Desain Sketsa Kartu Aksi & Pertanyaan Alternatif 3</i>	75
Gambar 4. 14 <i>Desain Sketsa Kattu Tebak Alternatif 1</i>	76
Gambar 4. 15 <i>Desain Sketsa Kartu Tebak Alternatif 2</i>	76
Gambar 4. 16 <i>Desain Sketsa Kartu Tebak Alternatif 3</i>	77
Gambar 4. 17 <i>Desain Sketsa Karakter Alternatif</i>	77
Gambar 4. 18 <i>Sketsa Struktur Kemasan</i>	78
Gambar 4. 19 <i>Desain Sketsa Kemasan Alternatif 1</i>	79
Gambar 4. 20 <i>Desain Sketsa Kemasan Alternatif 2</i>	79
Gambar 4. 21 <i>Desain Sketsa Kemasan Alternatif 3</i>	80
Gambar 4. 22 <i>Sketsa Playmat Terpilih</i>	81
Gambar 4. 23 <i>Sketsa Kartu Aksi & Pertanyaan Terpilih</i>	82
Gambar 4. 24 <i>Sketsa Kartu Tebak Terpilih</i>	82
Gambar 4. 25 <i>Sketsa Karakter Terpilih</i>	83
Gambar 4. 26 <i>Sketsa Kemasan Terpilih</i>	84
Gambar 4. 27 <i>Coloring Playmat</i>	85
Gambar 4. 28 <i>Coloring Kartu Aksi</i>	86
Gambar 4. 29 <i>Penjelasan Kartu Temukan Warna</i>	86
Gambar 4. 31 <i>Coloring Kartu Pertanyaan</i>	87
Gambar 4. 32 <i>Coloring Kartu Tebak</i>	89
Gambar 4. 33 <i>Coloring Kartu Depan</i>	90
Gambar 4. 34 <i>Coloring Kartu Tebak</i>	90
Gambar 4. 35 <i>Asset Ilustrasi Visual</i>	92
Gambar 4. 36 <i>Manuscript Grid</i>	92
Gambar 4. 37 <i>Font Sans Serif</i>	93
Gambar 4. 38 <i>Font Dekoratif</i>	93
Gambar 4. 39 <i>Color Palette</i>	93
Gambar 4. 40 <i>Color Palette Pada Objek</i>	94
Gambar 4. 41 <i>Hasil Testing 1</i>	95
Gambar 4. 42 <i>Hasil Prototype 2</i>	96
Gambar 4. 43 <i>Coloring Kemasan</i>	99
Gambar 4. 44 <i>Coloring Buku Panduan</i>	100



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 Teori Psikologi Warna	32
Tabel 3.1 Analisis <i>Board Game</i> di Pasaran	52
Tabel 3.2 Creativ Brief.....	58
Tabel 4.1 <i>Key Word</i>	67
Tabel 4.2 Penjelasan Kartu Tanya Warna.....	88
Tabel 4.3 Pertimbangan Produk Media Utama	102
Tabel 4.4 Pertimbangan Produk Media Pendukung.....	103





DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Bimbingan Tugas Akhir
2. Transkrip Wawancara
3. Dokumentasi
4. Daftar Riwayat Hidup



Hak Cipta :

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



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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam menjalankan kehidupan, setiap manusia akan melalui berbagai periode untuk mengasah dan meningkatkan perkembangan diri mereka, salah satunya saat memasuki usia 4-6 tahun atau masa anak usia dini. Periode tersebut berperan penting sebagai titik awal perkembangan dan pertumbuhan dalam sejarah hidup manusia (Mulyana dkk., 2017). Hal tersebut dikarenakan, anak-anak akan memasuki Periode *The Golden Age*, yaitu masa seorang anak mengenali berbagai rangsangan yang diberikan oleh lingkungan sekitar (Ramadhyono dkk., 2024). Menghadapi periode tersebut, taman kanak-kanak diperlukan untuk mengawasi dan memperhatikan tingkat perkembangan anak, melalui metode permainan edukasi yang menyenangkan.

Taman kanak-kanak merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menerapkan prinsip belajar seraya bermain dan bermain seraya belajar sebagai kegiatan pembelajaran (Safita & Suryana, 2022). Hal tersebut dikarenakan setiap anak memiliki tingkat kemampuan dan kecerdasan yang berbeda (Zaini, 2019). Salah satu cara untuk menciptakan metode belajar seraya bermain, ialah dengan alat permainan edukatif. Alat Permainan Edukatif atau APE sudah banyak tersedia di berbagai toko, bahkan dapat dibuat sendiri selama bermanfaat untuk edukasi anak, seperti *board game* (Maulidiyah, 2022). *Board game* sudah diperkenalkan dari era 90an dan menjadi salah satu permainan yang populer dan digemari oleh setiap kalangan. Hal tersebut, menjadikan *board game* sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif bagi anak, karena dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus mengedukasi.

TK Dua Mei merupakan salah satu jenjang pendidikan Dua Mei Cipta yang dikelola oleh Yayasan Dua Mei dan sudah menerapkan metode belajar seraya bermain sebagai media mengajar anak. Sistem pendidikan TK Dua Mei membagi anak menjadi 2 kelompok, yaitu Kelompok A (usia 4-5 tahun) dan



kelompok B (usia 5-6 tahun). Pembagian dua kelompok tersebut disesuaikan berdasarkan kemampuan dan perkembangan anak, seperti anak usia 4-5 tahun, belajar tentang hal-hal dasar, sedangkan anak usia 5-6 tahun belajar dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi. Dalam menjalankan aktivitas pembelajaran, TK Dua Mei kerap kali menggunakan alat permainan edukatif yang dibuat sendiri sebagai media mengajar anak, sehingga saat ini TK Dua Mei hanya mempunyai beberapa alat permainan edukatif saja yang dapat melatih fisik dan pola pikir anak, seperti pengenalan huruf, angka dan bentuk.

Pada awal pembelajaran, TK Dua Mei sudah memperkenalkan warna untuk membantu merangsang penglihatan mata anak terhadap warna-warna di sekitar. Menurut Sudono (2000), saat anak memasuki usia 2,5 – 6 tahun, perkembangan anak akan berfokus pada panca indera mereka. (Shafariya dkk., 2020). Pengenalan warna pada anak usia dini, dapat merangsang penglihatan anak dan membantu anak untuk mengenal serta mengimplementasikan warna yang terdapat pada lingkungan sekitar, seperti biru pada langit, hijau pada daun, merah pada apel dan sebagainya (Hidayati 2020, dalam (Sari & Syafi'i, 2021). Selain itu, warna juga dapat menyimbolkan/menandakan sesuatu, seperti biru melambangkan perasaan sedih, kuning menggambarkan sifat ceria dan merah menandakan larangan/perintah.

Dalam jurnal 'Perancangan *Board Game* Sebagai Media Bantu Edukasi Untuk Anak Usia 4-6 tahun' karya (Shafariya dkk., 2020), *board game* disebut sebagai media permainan yang dapat mengedukasi, mendidikan dan memberikan pengalaman kepada anak-anak sejak dini dalam menyerap materi pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan *motoric* halus dan *motoric* kasar anak. Selain itu, dalam jurnal 'Perancangan *Board Game* Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun di Surabaya' karya (Setyanugrah & Setyadi, 2017), *board game* dapat menjadi media pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar seraya bermain bagi setiap anak-anak, karena teknik permainan yang mengajarkan anak untuk dapat mengingat dan menyerap informasi/materi pembelajaran sebagai salah satu syarat menjalankan permainan

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



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

Berdasarkan pernyataan di atas, *board game* sangat sesuai digunakan sebagai media pembelajaran anak, selain dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, *board game* juga dapat memberikan pengalaman dan edukasi secara langsung kepada anak. Oleh karena itu, saat ini TK Dua Mei memerlukan media pembelajaran tentang pengenalan warna yang dapat melatih fisik dan pola pikir anak, melalui perancangan *board game* edukatif yang dapat digunakan untuk segala jenis usia dan tingkat kemampuan anak. Menurut TK Dua Mei permainan yang melibatkan fisik atau gerak dapat dimainkan oleh segala jenis usia karena berfokus untuk melatih fisik anak. Sedangkan permainan yang melibatkan pola pikir dapat membantu meningkatkan perkembangan dan kemampuan diri anak. Maka dari itu, TK Dua Mei membutuhkan *board game* edukatif yang tidak hanya melatih daya pikir saja tetapi juga gerak anak untuk dapat digunakan oleh anak usia 4-6 tahun melalui pengenalan warna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, rumusan masalah yang didapatkan adalah bagaimana merancang *board game* edukatif yang dapat melatih daya pikir dan gerak anak usia 4-6 tahun melalui pengenalan warna di TK Dua Mei?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Dalam penyusunan tugas akhir, ruang lingkup pembahasan diperlukan untuk memberi batasan terhadap kajian yang akan tercantum dalam penyusunan tugas akhir yaitu sebagai berikut:

1. Perancangan desain *board game* edukatif bertema pengenalan warna untuk melatih daya pikir dan gerak anak usia 4-6 tahun di TK Dua Mei
2. Penerapan teori, elemen serta prinsip desain yang dibutuhkan dalam pembuatan desain *board game* edukatif bertema pengenalan warna untuk melatih daya pikir dan gerak anak usia 4-6 tahun di TK Dua Mei
3. Pengaplikasian ilustrasi desain *board game* terhadap media utama dan media turunannya.



Hak Cipta :

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

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan perancangan ini, berisikan lampiran jawaban dari rumusan masalah yang didapat, sedangkan manfaat perancangan berisikan dampak yang diperoleh dari perancangan *board game* edukatif bagi akademis, klien, masyarakat dan penulis. Berikut tujuan dan manfaat perancangan:

1. Tujuan

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui proses perancangan desain *board game* edukatif bertema pengenalan warna untuk melatih daya pikir dan gerak anak usia 4-6 tahun di TK Dua Mei
- b. Untuk mengetahui penerapan teori, elemen serta prinsip desain yang dibutuhkan dalam pembuatan desain *board game* edukatif bertema pengenalan warna untuk melatih daya pikir dan gerak anak usia 4-6 tahun di TK Dua Mei
- c. Untuk mengetahui pengaplikasian desain ilustrasi dalam pembuatan media utama dan penerapannya pada media pendukung dalam merancang *board game* edukatif di TK Dua Mei.

2. Manfaat

Adapun manfaat praktis dan akademis dalam penulisan tugas akhir ini yaitu sebagai berikut:

- a. Perancangan *board game* tentang warna diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang mengedukasi sekaligus menyenangkan bagi anak usia 4-6 tahun di TK Dua Mei, untuk mengasah pola pikir dan gerak anak melalui pengenalan warna
- b. Perancangan *board game* edukatif ini diharapkan dapat membantu anak-anak usia dini untuk lebih peka dan tanggap terhadap lingkungan sekitar melalui pengenalan warna-warna yang terdapat pada lingkungan sekitar.
- c. Perancangan *board game* edukatif diharapkan dapat memberikan pemahaman, manfaat serta inspirasi bagi penulis untuk berfikir kritis



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

dalam menyelesaikan permasalahan sehingga memberikan manfaat bagi lingkungan sekitar dan menjadi pengalaman penting untuk diri sendiri.

- d. Perancangan *board game* edukatif diharapkan dapat menjadi bukti kompetensi bagi penulis dalam menguasai ilmu desain grafis yang diterapkan untuk menyelesaikan perancangan karya tugas akhir.

1.5 Sistematikan Penulisan

Dalam penyusunan tugas akhir, diperlukan sistematika penulisan yang baik agar materi dapat tersusun dengan baik dan mudah untuk dipahami. Penyusunan sistematika penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab satu terdapat penjelasan tentang latar belakang pembuatan *broad game* edukatif dengan tema yang sudah ditentukan, dibahas juga rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan manfaat dan sistematika penulisan dalam penyusunan tugas akhir

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Dalam bab dua membahas mengenai teori-teori dasar dalam ilmu desain grafis untuk dipakai dalam penyusunan tugas akhir. Teori dijabarkan akan disesuaikan untuk mendukung pembuatan *board game* edukatif dan tema yang diangkat.

BAB III METODE PERANCANGAN

Pada bab tiga berisi penjelasan terkait metode yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir, berupa kajian pustaka, data dan fakta dari klien, hasil analisis serta arahan kreatif yang dibutuhkan dalam pembuatan *board game* edukatif

BAB IV PEMBAHASAN DESAIN

Bab empat berisi pembahasan terkait proses dan hasil pembuatan *board game* edukatif melalui *mindmap*, *moodboard* dan sketsa. Kemudian, dilakukan digitalisasi atau finalisasi terhadap desain yang terpilih dan menerapkan elemen *key visual* pada media-media pendukung. Terdapat



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

juga penjelasan terkait elemen-elemen *visual* yang dipertimbangkan untuk dipakai dalam perancangan *board game* edukatif.

BAB V PENUTUP

Pada bab lima ini, terdapat kesimpulan mengenai hasil pembuatan desain *board game* edukatif yang dapat melatih daya pikir dan gerak anak usia 4-6 tahun melalui pengenalan warna untuk digunakan oleh TK Dua Mei dan saran yang didapatkan dari penyusunan laporan tugas akhir.



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 V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses perancangan *board game* edukatif pengenalan warna di TK Dua Mei, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses perancangan desain *board game* edukatif pengenalan warna dilakukan dengan menggunakan metode design thinking (empathise, define, ideate, prototype dan test). Pada tahap empathise dilakukanlah riset dan pengumpulan data melalui studi literatur pada jurnal maupun buku yang relevan, observasi pada *board game* sejenis dan lingkungan TK Dua Mei, serta wawancara yang dilakukan kepada klien dan target untuk mendapatkan data yang valid sebagai acuan untuk menentukan ide. Selanjutnya, data tersebut akan memasuki tahap define yaitu melakukan analisis dari data sebelumnya yang sudah didapatkan untuk menentukannya customer insight sebagai acuan untuk merancang strategi pembuatan *board game* edukatif, sehingga didapatkan strategi perancangan yaitu membuat *board game* edukatif yang dapat dimainkan secara berkelompok atau bersama dan tidak mudah rusak, dengan menampilkan fitur yang interaktif dan desain yang menarik sehingga anak-anak mudah bosan saat memainkannya. Data-data yang sudah didapatkan tersebut akan dilanjutkan pada tahap ideate atau proses menentukan ide konsep *visual*, yang dimulai dengan membuat mind map, menentukan keyword untuk dimasukkan ke dalam referensi mood board dan digambarkan dalam bentuk sketsa manual serta di *coloring* pada tahap digitalisasi. Setelah desain memasuki proses digitalisasi, maka dilanjut pada tahap prototype yaitu pembuatan *board game* dalam bentuk mock up maupun dummy yang akan digunakan pada tahap terakhir yaitu testing. Tahap testing dilakukan terhadap beberapa target yang sesuai, untuk mendapatkan feedback dalam menyempurnakan desain atau final artwork.
2. Penerapan teori, elemen dan prinsip desain pada *board game* edukatif diantaranya, prinsip kesatuan, prinsip keseimbangan, prinsip penekanan, prinsip irama, elemen ilustrasi, elemen warna, elemen tipografi dan elemen layout. Prinsip kesatuan ditampilkan pada ilustrasi dan penggunaan warna 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

terdapat pada papan permainan maupun kartu permainan. Prinsip penekanan ditampilkan papan permainan yaitu penggunaan warna di *spin wheel* dan penggunaan *layout manuscript grid* di kartu permainan untuk menekankan informasi teks. Prinsip keseimbangan ditampilkan pada papan permainan maupun kartu permainan yaitu keseimbangan asimetris pada ilustrasi papan permainan yang cenderung penuh di sisi kiri sedangkan di sisi kanan lebih sedikit, lalu terdapat juga keseimbangan simetris pada kartu permainan tebak warna karena ilustrasi dan informasi yang ditampilkan berada di tengah-tengah sehingga memberi ruang yang seimbang antara sisi kiri dan kanan. Prinsip irama ditampilkan pada ilustrasi yang berulang seperti garis putus-putus, ilustrasi pensil, ilustrasi krayon, ilustrasi garis dan ilustrasi objek lainnya. Elemen *visual* ilustrasi ditampilkan pada penggambaran ilustrasi karakter anak-anak dan benda mati maupun benda hidup (objek). Elemen *visual* layout ditampilkan pada kartu permainan dan buku panduan karena menggunakan menggunakan manuskrip grid. Elemen tipografi ditampilkan pada papan permainan maupun kartu dengan menggunakan dua jenis tipografi yaitu sans series (baloo bhaiuaan reguler dan fontspring) dan dekoratif (super adorable). Elemen *visual* warna yang digunakan pada perancangan *board game*, menggunakan empat warna utama ,yaitu orange, kuning, coklat dan krem, serta warna pendukung yaitu hitam, putih, dan abu-abu.

3. Pengaplikasian desain *board game* edukatif pengenalan warna, dilakukan dengan material dan ukuran yang berbeda-beda, diantaranya papan *board game* yang dibuat dengan menggunakan hardboard ukuran 45x50 cm, kartu permainan yang menggunakan karton 310 gsm dengan ukuran 7x10 cm sebanyak 60 pcs, *spin wheel* yang menggunakan hardboard dengan ukuran 25x5 cm, buku panduan yang menggunakan art paper 150 gsm dengan ukuran 19x13 cm, kemasan yang dibuat dengan hardboard ukuran 40x42x7 cm dan kartu karakter yang dibuat dengan ukuran 9x15 cm menggunakan art carton 210 gsm.

Dengan demikian, diharapkan board game edukatif pengenalan warna dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif serta mampu merangsang minat



belajar anak, tidak hanya dalam mengasah pola pikir saja tetapi juga gerak atau fisik anak.

5.2 Saran

Berdasarkan proses perancangan *board game* edukatif tentang pengenalan warna di TK Dua Mei, terdapat saran dan masukan yang dapat dilakukan untuk penelitian atau perancangan berikutnya:

1. Selama memasuki tahap awal atau final artwork sebaiknya diperiksa dan teliti kembali hasil final design dari segi warna maupun ukuran untuk menghindari terjadinya kesalahan ukuran cetak atau kesalahan cutting saat dilakukan
2. Selama melakukan testing lakukanlah proses review yang berulang kali dengan teliti untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan klien agar materi edukatif tersampaikan dengan jelas.
3. Sebaiknya untuk penelitian selanjutnya, dilakukanlah penelitian tambahan atau lebih lanjut terkait efektivitas penggunaan *board game* edukatif pengenalan warna sebagai media mengajar untuk taman kanak-kanak.

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



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 PUSTAKA

- Abdulhafizh, L. G., & Djatiprambudi, D. (2020). Perancangan Company Profile Jurusan Desain Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Barik*, 1(1), 112–122.
- Andelina, I. R. (2019). Analisis Elemen Visual Pada Desain Kemasan Chitato Rasa Sapi Panggang. *Titik Imaji*, 2(1). <https://doi.org/10.30813/v2i1.1526>
- Anggarini, A. (2021) Desain Layout. *PNJ Press*
- Anggarini, A., & Bangun, D. A. N. (2020). Alternatif Model Penyusunan Mood Board Sebagai Metode Berpikir Kreatif Dalam Pengembangan Konsep Visual. *Journal Printing and Packaging Technology*
- Aprinawati, I. (2018). Penggunaan Model Peta Pikiran (Mind Map) Untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Wacana Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 2(1).
- Audrey Lutfianti & Elda Franzia Jasjfi. (2023). Analisis visual Kemasan Botol Good Day Pada Gaul Creation Competition 2019 Dengan Tema “Indonesia banyak rasa.” *Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa dan Desain*, 8(1), 1–18. <https://doi.org/10.25105/jdd.v8i1.16690>
- Chelsea, F., Yuwono, E. C., & Yusuf, V. (2024). Strategi Penerapan Gaya Ilustrasi Pada Desain Kemasan Board Game Sesuai Referensi Generasi Z. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 9(1), 12. <https://doi.org/10.17977/um037v9i12024p12-25>
- Chumaidi, A. R., & Patria, A. S. (2023). Perancangan Ilustrasi Sebagai Identitas Visual Acara Mahakarya Bonek Kampus #4. *Jurnal Desgrafia*. 1(2).
- Darmo, B., Tashya, A., & Wardhani, A. (2022). Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak. *Jurnal Visual*. 18, 16–27.
- Dyahayu, L. P. (2023). Analisis Visual Pada Kemasan Danish Monde Egg Drop Biscuit Dengan Teori Semiotika. *TUTURRUPA*, 5(2), 89–101. <https://doi.org/10.24167/tuturrupe.v5i2.10813>



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

Fajar Paksi, D. N. (2021). Warna Dalam Dunia Visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, 12(2), 90–97. <https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>

Fatimah, K. (2020). Perancangan Company Profile Sebagai Media Promosi CV. Barotek. *IKONIK : Jurnal Seni dan Desain*, 2(1), 13–20. <https://doi.org/10.51804/ijsd.v2i1.607>

Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). Gaya Dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh Pada Cerita Rakyat Bali. *Segara Widya : Jurnal Penelitian Seni*, 5. <https://doi.org/10.31091/sw.v5i0.189>

Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>

Lesmana, F. (2018). Studi Hermeneutik: Desain Layout Buku Biografi Merry Riana. *Jurnal Komunikasi Visual Nirmana*. 18(1).

Limantara, D., Waluyanto, D. H. D., Pd, M., Zacky, A., & Sn, M. (2015). Perancangan Board game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*

Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. 5.

Maulidiyah, U. M. (2022). 5 Efektivitas Alat Permainan sp Pada Perkembangan Anak TK. 6(1).

Meilani, M. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. *Humaniora*, 4(1), 326. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3443>

Meylana, D. (2021). Penerapan Ilustrasi Dan Desain Grafis Pada Media Sosial PT Semen Indonesia (Persero) TBK.

Monica, M. (2010). Pengaruh Warna, Tipografi, dan Layout pada Desain Situs. *Humaniora*, 1(2), 459. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v1i2.2887>



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

Mulyana, E. H., Nurzaman, I., & Fauziah, N. A. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Warna. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 1(1), 76–91. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7170>

Nasrulloh, M., Noviadji, 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>

Ningsih, Y. A., & Oemar, E. A. B. (2021). Perancangan Company Profile PT Wiradecon Multi Berkah Sebagai Media Promosi. *Jurnal Barik*, 2(3), 97–110.

Nityanasari, D. (2020). Alat Permainan Edukatif Pasak Warna Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini. 4.

Nurchahyo, M. (2022). Kajian Peran Sketsa Dalam Proses Kreatif Dan Pendidikan Desain. *Lintas Ruang: Jurnal Pengetahuan dan Perancangan Desain Interior*, 10(2), 86–97. <https://doi.org/10.24821/lintas.v10i2.7199>

Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Buku Media Pembelajaran. *Badan Penerbit UNM*

Putra Ricky W. (2020). Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan. *ANDI (Anggota IKAPI)*

Prabowo, O. A. (2019). Perancangan Visual Branding Desa Wisata Jambu Kabupaten Kediri. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*, 1(14), 1–10.

Rachmadita Dwi Pramesti & Susilawati. (2021). Analisis Fitur dan Elemen Desain Kemasan Bakpia Kenes Terhadap Persepsi Konsumen. *Wahana*, 73(2), 74–87. <https://doi.org/10.36456/wahana.v73i2.4731>

Ramadhyono, A. W., Jonemaro, E. M. A., & Afirianto, T. (2024). Perancangan Gim Edukasi Anak Usia Dini untuk Meningkatkan Pemahaman Pengenalan Angka. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 11(4), 705–714. <https://doi.org/10.25126/jtiik.1147377>



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

- Ratna, S., & Watini, S. (2022). Implementasi Model Asyik Dalam Pembelajaran Mengenal Konsep Warna Pada Anak Usia Dini. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1737. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1737-1746.2022>
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*. 1.
- Safita, M., & Suryana, D. (2022). Pengembangan Warna Melalui Media Stick Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun.
- Sari, N. S., & Syafi'i, I. (2021). Pengembangan Kemampuan Mengenal Warna Anak Usia Dini Melalui Media Water Beads. 5.
- Sasongko, M. N., Suyanto, M., & Kurniawan, M. P. (2020). Analisis Kombinasi Warna Pada Antarmuka Website Pemerintah Kabupaten Klaten. *Jurnal Teknologi Technoscientia*, 12(2), 125–133.
- Setyanugrah, F., & Setyadi, D. I. (2017). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 6(1), 62–68. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v6i1.22949>
- Shafariya, S., Yuliansyah, H., & Triyadi, A. (2020). Perancangan Board Game Sebagai Media Bantu Edukatif Untuk Anak Usia 4-5 Tahun. 2(1).
- Soechayadi. (2015). Buku Desain Kemasan. *Universitas Sahid Jakarta*
- Syahrul, Y. (2019). Penerapan Design Thinking Pada Media Komunikasi Visual Penenalan Kehidupan Kampus Bagi Mahasiswa Baru STMIK Palcomtech Dan politeknik Palcomtech. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 109–117. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i2.342>
- Syukri. (2021). Peran Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. 4(1), 16–23.
- Tan, S. (2015). Perancangan Board Game Pengenalan Dinosaur Untuk Anak Usia 8 – 12 Tahun.



- Wibawanto, W. (2024). Board game edukasi. *Nas Media Pustaka*
- Yogananti, A. F. (2015). Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna Dalam Website. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(01), 45–54. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v1i01.956>
- Yonanta, V. C. M., Afirianto, T., & Wardhono, W. S. (2020). Pengembangan Aplikasi Permainan Edukasi Untuk Pengenalan Warna Dasar Menggunakan Markerless Augmented Reality. 4(1).
- Yulius, Y. (2016). Peran Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Promosi Kesehatan. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 1(3). <https://doi.org/10.36982/jsdb.v1i2.132>
- Zaini, A. (2019). Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1), 118. <https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>

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

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Lampiran

Lampiran 1 Lembar Bimbingan Materi Tugas Akhir

A	B	C	D	E	F
LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR					
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS					
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN					
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA					
NAMA MAHASISWA: Mahesa Kirana Putri					
NAMA PEMBIMBING: Wanda Kusuma Putri, S.Sn					
JUDUL TUGAS AKHIR: Perancangan Board Game Edukatif untuk Melatih Daya Fikir dan Gerak Anak melalui Pengenalan Warna di TK Dua Mei					
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	20 Februari 2025	Judul Skripsi belum di ACC karena belum terdapat konten/tema yang ingin diangkat. Solusi yang dilakukan ialah berdiskusi terkait masalah dan kebutuhan yang diinginkan klien (Kepala Sekolah TK Dua Mei) https://drive.google.com/drive/folders/textwv0v0uU4BCAb_9okpEa_GeEBXuWlW	Bertemu secara langsung maupun berkomunikasi secara online dengan klien untuk membahas konten/tema yang ingin diangkat dan permasalahan klien terhadap board game edukatif https://drive.google.com/drive/folders/1MzptsKWulpuhmAzIkM9bw8tuRRS568yn		
2	3 Maret 2025	Membuat abstrak dan latar belakang yang berisikan fenomena dan kebutuhan board game edukatif sebagai media pembelajaran, penjelasan terkait tema yang diambil dan permasalahan yang dihadapi klien https://drive.google.com/drive/folders/1WsnHs-m_Dabkk8FwFMW6tiaI84qjkor	Mencari jurnal dan artikel tentang board game, media pendidikan anak usia dini (TK) dan tema yang diangkat yaitu pengenalan skema warna. Serta menjabarkan hasil diskusi secara langsung terkait masalah yang dihadapi klien untuk dimasukkan dalam bab 1		
3	19 Maret 2025	Terdapat revisi pada abstraksi dan bab 1 karena permasalahan yang diangkat belum disampaikan dengan jelas. Serta, revisi minor pada ruang lingkup, tujuan penelitian dan manfaat https://drive.google.com/drive/folders/1R1e6EhJssKEPF2u0Q8M-6kgOdRQOWHwu	Menganalisis kembali permasalahan yang dihadapi klien dan mengaitkannya kembali dengan jurnal/artikel untuk memperkuat permasalahan pada abstraksi dan bab 1. Serta membuat bab 2 yang berisikan teori tentang elemen dan prinsip desain, penjelasan tentang board game dan media pembelajaran dari buku, jurnal dan artikel yang dikumpulkan		
4	21 Maret 2025	Revisi minor di bab 1 pada bagian manfaat peneltian. Selain itu, pada bab 2 terdapat revisi terkait beberapa teori yang harus dihilangkan karena tidak mendukung perancangan karya, dan beberapa masukan dalam pemilihan foto/gambar yang akan ditampilkan pada laporan https://drive.google.com/drive/folders/legBZM8dIAmpaCMwdXlppbjvI0Zzh6Qd79	Melakukan revisi dari arahan yang sudah didapatkan dan melanjutkan bab 3 dengan mencari data-data yang dibutuhkan untuk wawancara dan observasi		

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



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

22	5	28 Maret 2025	Sejauh ini bab 1 dan bab 2 sudah ACC, tetapi terdapat revisi minor foto dan sub bab teori warna. Selain itu, pada bab 3, terdapat revisi dimetode riset data (design thinking), SWOT, hasil wawancara dan observasi https://drive.google.com/drive/folders/brVAIbVFXPr785qIZzz_3avq9P59ko6H	Melengkapi revisi yang diarahkan terutama pada bab 3 karena penjelasan terkait SWOT, wawancara, observasi masih belum lengkap. Selain itu, merapihkan sub bab dan menambahkan penjelasan sub bab yang belum dijabarkan dalam bab 3 (customer insight dan arahan kreatif)
23	6	22 April 2025	Revisi pada seminar proposal sebaiknya dilakukan, terutama pada bagian latar belakang. Usahakan cari jurnal dan tambahkan data tentang board game agar board game menjadi media yang memang cocok untuk digunakan dalam melatih pola pikir dan gerak. Sisanya, revisi minim sempro yaitu ganti 1 gambar, hapus beberapa data dan ganti data pada creativ brief	Melakukan revisi sesuai arahan dan melanjutkan proses pembuatan desain dan laporan bab 4 dan bab 5
24	7	10 Juni 2025	Pada bab 4, terdapat revisi di bagian mindmap karena tabel dan ketentuan dalam mindmap masih kurang menggambarkan konsep desain.	Melakukan revisi pada bagian tabel mindmap dan melanjutkan proses desain dari sketsa hingga testing
25	8	2 Juli 2025	Sebagian data dari bab 1-5 sudah sesuai, hanya perlu menambahkan sedikit data pada bagian mindmap, elemen visual dan saran	Melakukan revisi dari arahan yang sudah diberikan
26				*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya
27				

Lampiran 2 Lembar Bimbingan Teknis Tugas Akhir

1	LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR		
2	PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS		
3	JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN		
4	POLITEKNIK NEGERI JAKARTA		
5			
6	NAMA MAHASISWA	Mahesa Kirana Putri	
7	NAMA PEMBIMBING	MRR, TIYAS MAHENI DK, S.H.,M.H.	
8	JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan Board Game Edukatif untuk Melatih Daya Fikir dan Gerak Anak melalui Pengenalan Warna di TK Dua Mei	
9			
10	KETERANGAN:		
11	1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa		
12	2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing		
13	3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang		
14			
15			
16			
17	BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING
18	1	14 Maret 2025	Bimbingan teknis dapat dilakukan apabila sudah mendapat acc dari pembimbing materi. Terdapat beberapa masukan yang diarahkan yaitu terkait format, penempatan tata letak dan penggunaan huruf besar, kecil dan kata bahasa Inggris
19	2	22 April	Bimbingan teknis untuk membahas revisi dari seminar proposal, yaitu dengan merapihkan daftar pustaka, ketentuan kutipan dan kerapihan huruf miring pada bahasa asing
20	3	2 Juli 2025	Bimbingan teknis dilakukan saat sudah mendapatkan acc laporan bab 1-5 dari dosen materi. Berdasarkan laporan yang sudah di acc, pembimbing sudah merasa sebagian besar masalah teknis sudah aman, hanya perlu merapihkan sedikit jarak dan spasi pada bab 4
21	4		
22	5		



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 bersama Klien (Kepala Sekolah TK Dua Mei)

Nama : Bu Neni

Jenis Kelamin : Perempuan

Usia/umur : 45 tahun

Domisili : Ciputat

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Selama ini, kegiatan dan metode pembelajaran seperti apa yang biasanya ibu gunakan kepada anak-anak?	Selama ini, anak-anak selalu diajarkan sesuai dengan ajaran umum yang biasanya di terapkan pada taman kanak-kanak, seperti membaca, menulis, menghitung, pemenggalan 2 suku kata untuk anak usia 4-5 tahun dan pemenggalan 3 suku kata untuk anak berusia 5-6 tahun. Selain itu terdapat juga kegiatan yang dilakukan diluar lingkungan sekolah, seperti lomba, bertamasya dan sebagainya.
2.	Bentuk permainan apa saja yang sering ibu gunakan untuk mengedukasi anak-anak?	Sejauh ini, kita, guru-guru biasa menggunakan alat permainan yang dibuat sendiri maupun yang dibeli dipasaran, jika kita tidak bisa membuatnya (balok, holahop, puzzle dan sebagainya). Karena kita, memiliki tujuan, untuk melatih kreativitas guru-guru dalam mendidik anak menggunakan permainan yang dibuat sendiri, permainan pun juga jauh lebih menantang dan unik karena dibuat sendiri



© 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.	Kesulitan apa saja yang ibu hadapi saat mengajak dan mengajarkan anak untuk belajar?	Karena anak-anak. Saat mengajar, pasti antar anak tk, sd, smp dan sma itu berbeda, anak-anak tidak dapat diajarkan pembelajaran seperti yang anak sd maupun smp, karena anak-anak cenderung mudah sekali bosan dan teralihkannya perhatiannya. Apalagi bila permainannya terlalu mudah dikuasai, biasanya anak tidak akan tertarik memainkannya lebih lama
4.	Apakah TK Dua Mei pernah menggunakan media edukasi berupa board game edukatif dalam aktivitas pembelajaran?	Jarang, bahkan mungkin tidak pernah menggunakannya akhir-akhir ini, karena di khawatirkan board game tidak bisa dimainkan bersama-sama, pasti hanya bisa dimainkan 4-6 orang saja. Belum lagi masalah usia, anak umur 4 tahun cenderung sulit memahami sesuatu sendiri
5.	Apa topik atau pesan yang ibu harapkan ada dalam board game edukatif yang akan dimainkan oleh anak-anak?	Sesuai dengan kebutuhan saya, saya mengharapkan permainan baru yg membuat anak fokus, tertarik, happy. Tdk hanya berfikir tapi juga bergerak.
6.	Mekanisme permainan board game seperti apa yang ibu inginkan untuk dapat dimainkan oleh anak-anak?	Saya hanya membutuhkan permainan atau yang mau dibuat sekarang, board game, yang seru agar anak tidak mudah bosan, dan dapat dimainkan oleh anak usia 4-6 tahun, jadi anak-anak dapat memainkannya bersama. Selain itu seperti yang sebelumnya saya katakan, saya berharap permainan tersebut dapat mengedukasi juga melatih fisik anak
7.	Apakah terdapat mandatory element yang harus diletakkan di pada board game?	Yang pasti logo Yayasan Dua Mei dan logo TK Dua Mei, kalau terdapat tambahan akan saya kabari



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

8.	Kalau terkait desain atau <i>visual</i> , apa ibu ada masukkan atau gambaran ingin desain yang seperti apa untuk dibuat?	Saya menyerahkan kepada ibu saja, desainnya yang seperti apa, hanya saya harap, desainnya dapat menarik perhatian anak, mungkin dengan bentuk yang penuh warna, ramai dan bentuk-bentuk yang menarik dimata anak
----	--	--

Lampiran 4

Transkrip Wawancara dengan Target (Anak-anak Usia 4-6 tahun)

NARASUMBER 1

Nama : Aqilla Shayna Abdullah

Jenis Kelamin : Perempuan

Usia/umur : 4 tahun

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu suka bermain? Biasanya permainan jenis apa yang sering kamu mainkan?	Suka bermain, suka permainan masak-masakan
2.	Kalau belajar, apakah kamu menyukainya? Biasanya kamu suka pembelajaran seperti apa? (menulis, menggambar, membaca atau olahraga)	Suka belajar, nulis-gambar tapi gak suka gerak/olahraga
3.	Apakah kamu sudah mengetahui pengenalan warna, seperti merah, kuning, hijau dan biru?	Tau
4.	Melalui apa kamu belajar tentang pengenalan warna? (youtube, orang tua atau mengetahui sendiri)	Youtube
5.	Warna-warna apa saja yang sudah kamu ketahui? Apakah kamu sudah mengetahui semua warna pelangi?	Tau warna Pelangi, pink, hitam, putih juga tau. Semua tau
6.	Menurut kamu, belajar tentang warna, mudah atau sulit?	Gak sulit
7.	Kalau permainan board game seperti ular tangga/monopoli, apakah kamu tau dan pernah memainkannya?	Tau



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

8.	Menurut kamu dari 3 gambar tersebut, kamu lebih menyukai warna yang seperti apa? (warna soft, terang/warm dan gelap/cold)	Warna soft
9.	Kalau gambar/ <i>visual</i> permainannya, kamu menyukai gambar/ <i>visual</i> yang seperti apa dari 3 gambar ini? (hanya ikon ilustrasi, full ilustrasi, semi-full ilustrasi)	Semi-full ilustrasi
10.	Dari 2 gambar ini, kamu menyukai bentuk permainan yang seperti apa? (menggunakan dadu atau <i>spin wheel</i>)	Dadu
11.	Kalau bentuk gambarnya/ <i>style</i> ilustrasi, kamu menyukai gambar yang seperti apa? (simple style ilustrasi atau detail style ilustrasi)	Simple style ilustrasi

NARASUMBER 2

Nama : Ziel

Jenis Kelamin : Laki-laki

Usia/umur : 6 tahun

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu suka bermain? Biasanya permainan jenis apa yang sering kamu mainkan?	Suka
2.	Kalau belajar, apakah kamu menyukainya? Biasanya kamu suka pembelajaran seperti apa? (menulis, menggambar, membaca atau olahraga)	Suka, menulis
3.	Apakah kamu sudah mengetahui pengenalan warna, seperti merah, kuning, hijau dan biru?	Sudah
4.	Melalui apa kamu belajar tentang pengenalan warna? (youtube, orang tua atau mengetahui sendiri)	Dari youtube sama tau sendiri
5.	Warna-warna apa saja yang sudah kamu ketahui? Apakah kamu sudah mengetahui semua warna pelangi?	Sudah tau
6.	Menurut kamu, belajar tentang warna, mudah atau sulit?	Mudah
7.	Kalau permainan board game seperti ular tangga/monopoli, apakah kamu tau dan pernah memainkannya?	Tau



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

8.	Menurut kamu dari 3 gambar tersebut, kamu lebih menyukai warna yang seperti apa? (warna soft, terang/warm dan gelap/cold)	Warna soft
9.	Kalau gambar/ <i>visual</i> permainannya, kamu menyukai gambar/ <i>visual</i> yang seperti apa dari 3 gambar ini? (hanya ikon ilustrasi, full ilustrasi, semi-full ilustrasi)	Full ilustrasi
10.	Dari 2 gambar ini, kamu menyukai bentuk permainan yang seperti apa? (menggunakan dadu atau <i>spin wheel</i>)	Dadu
11.	Kalau bentuk gambarnya/ <i>style</i> ilustrasi, kamu menyukai gambar yang seperti apa? (simple style ilustrasi atau detail style ilustrasi)	Detail style ilustrasi

NARASUMBER 3

Nama : Karin

Jenis Kelamin : Perempuan

Usia/umur : 5 tahun

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu suka bermain? Biasanya permainan jenis apa yang sering kamu mainkan?	Suka main
2.	Kalau belajar, apakah kamu menyukainya? Biasanya kamu suka pembelajaran seperti apa? (menulis, menggambar, membaca atau olahraga)	Tidak terlalu suka belajar
3.	Apakah kamu sudah mengetahui pengenalan warna, seperti merah, kuning, hijau dan biru?	*mengganggu*
4.	Melalui apa kamu belajar tentang pengenalan warna? (youtube, orang tua atau mengetahui sendiri)	Diajarin orang tua
5.	Warna-warna apa saja yang sudah kamu ketahui? Apakah kamu sudah mengetahui semua warna pelangi?	Sudah tau warna pelangi
6.	Menurut kamu, belajar tentang warna, mudah atau sulit?	Enggak susah
7.	Kalau permainan board game seperti ular tangga/monopoli, apakah kamu tau dan pernah memainkannya?	Gak terlalu tau



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

8.	Menurut kamu dari 3 gambar tersebut, kamu lebih menyukai warna yang seperti apa? (warna soft, terang/warm dan gelap/cold)	Warna gelap/cold
9.	Kalau gambar/ <i>visual</i> permainannya, kamu menyukai gambar/ <i>visual</i> yang seperti apa dari 3 gambar ini? (hanya ikon ilustrasi, full ilustrasi, semi-full ilustrasi)	Full ilustrasi
10.	Dari 2 gambar ini, kamu menyukai bentuk permainan yang seperti apa? (menggunakan dadu atau <i>spin wheel</i>)	Gak ada yang aku suka
11.	Kalau bentuk gambarnya/style ilustrasi, kamu menyukai gambar yang seperti apa? (simple style ilustrasi atau detail style ilustrasi)	Detail style ilustrasi

NARASUMBER 4

Nama : Hanin

Jenis Kelamin : Perempuan

Usia/umur : 4 tahun

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu suka bermain? Biasanya permainan jenis apa yang sering kamu mainkan?	Suka main
2.	Kalau belajar, apakah kamu menyukainya? Biasanya kamu suka pembelajaran seperti apa? (menulis, menggambar, membaca atau olahraga)	Enggak terlalu suka, Sukanya dengerin dongeng
3.	Apakah kamu sudah mengetahui pengenalan warna, seperti merah, kuning, hijau dan biru?	Tau warna-warna
4.	Melalui apa kamu belajar tentang pengenalan warna? (youtobe, orang tua atau mengetahui sendiri)	Aku belajar sendiri
5.	Warna-warna apa saja yang sudah kamu ketahui? Apakah kamu sudah mengetahui semua warna pelangi?	Aku tau warna Pelangi, tau semua warna
6.	Menurut kamu, belajar tentang warna, mudah atau sulit?	Gak susah
7.	Kalau permainan board game seperti ular tangga/monopoli, apakah kamu tau dan pernah memainkannya?	Tau, tapi aku belum pernah main



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

8.	Menurut kamu dari 3 gambar tersebut, kamu lebih menyukai warna yang seperti apa? (warna soft, terang/warm dan gelap/cold)	Warna terang/warm
9.	Kalau gambar/ <i>visual</i> permainannya, kamu menyukai gambar/ <i>visual</i> yang seperti apa dari 3 gambar ini? (hanya ikon ilustrasi, full ilustrasi, semi-full ilustrasi)	Semi-full ilustrasi
10.	Dari 2 gambar ini, kamu menyukai bentuk permainan yang seperti apa? (menggunakan dadu atau <i>spin wheel</i>)	Dadu
11.	Kalau bentuk gambarnya/ <i>style</i> ilustrasi, kamu menyukai gambar yang seperti apa? (simple style ilustrasi atau detail style ilustrasi)	Detail style ilustrasi

NARASUMBER 5

Nama : Edward

Jenis Kelamin : Laki-laki

Usia/umur : 4 tahun

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu suka bermain? Biasanya permainan jenis apa yang sering kamu mainkan?	Suka main perosotan ditaman
2.	Kalau belajar, apakah kamu menyukainya? Biasanya kamu suka pembelajaran seperti apa? (menulis, menggambar, membaca atau olahraga)	Enggak terlalu suka
3.	Apakah kamu sudah mengetahui pengenalan warna, seperti merah, kuning, hijau dan biru?	*mengangguk*
4.	Melalui apa kamu belajar tentang pengenalan warna? (youtobe, orang tua atau mengetahui sendiri)	Diajarin orang tua
5.	Warna-warna apa saja yang sudah kamu ketahui? Apakah kamu sudah mengetahui semua warna pelangi?	Aku tau semua warna
6.	Menurut kamu, belajar tentang warna, mudah atau sulit?	Sulit kadang-kadang
7.	Kalau permainan board game seperti ular tangga/monopoli, apakah kamu tau dan pernah memainkannya?	Tau, aku pernah mainin

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

8.	Menurut kamu dari 3 gambar tersebut, kamu lebih menyukai warna yang seperti apa? (warna soft, terang/warm dan gelap/cold)	Warna soft
9.	Kalau gambar/ <i>visual</i> permainannya, kamu menyukai gambar/ <i>visual</i> yang seperti apa dari 3 gambar ini? (hanya ikon ilustrasi, full ilustrasi, semi-full ilustrasi)	Hanya ikon ilustrasi
10.	Dari 2 gambar ini, kamu menyukai bentuk permainan yang seperti apa? (menggunakan dadu atau <i>spin wheel</i>)	<i>Spin wheel</i>
11.	Kalau bentuk gambarnya/ <i>style</i> ilustrasi, kamu menyukai gambar yang seperti apa? (simple style ilustrasi atau detail style ilustrasi)	Detail style ilustrasi

Lampiran 5

Sampel wawancara untuk menentukan *visual* desain

Warna apa yang kamu suka?



Lebih suka full gambar atau tidak?



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

Lebih suka bentuk permainan seperti apa?



Lebih suka gambar yang seperti apa?



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

Lampiran 6

Cek plagiat

Similarity Report ID: oid:3618:102977240

<p>PAPER NAME</p> <p>DG 8E_Mahesa Kirana Putri_PERANCAN BOARD GAME EDUKATIF UNTUK MELATIH DAYA PIKIR DAN GERAK ANAK ME</p>	<p>AUTHOR</p> <p>Mahesa Kirana Putri</p>
<p>WORD COUNT</p> <p>21150 Words</p>	<p>CHARACTER COUNT</p> <p>130418 Characters</p>
<p>PAGE COUNT</p> <p>114 Pages</p>	<p>FILE SIZE</p> <p>3.7MB</p>
<p>SUBMISSION DATE</p> <p>Jun 30, 2025 9:15 AM GMT+7</p>	<p>REPORT DATE</p> <p>Jun 30, 2025 9:19 AM GMT+7</p>

8% Overall Similarity

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

- 8% Internet database
- 3% 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 mengunumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Dokumentasi



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

Data Riwayat Hidup

MAHESA KIRANA PUTRI Design Graphic Junior

Jl. Akses UI GG. Bhakti 3 RT/RW 02/06 Tugu Cimanggis Depok | +6287887311428 |
linkedin.com/in/mahesa-kirana-putri-25397624b | kiranamahesa2020@gamil.com |
@kiraanamahesaa

RINGKASAN

Seorang Desainer Grafis yang memiliki 4+ tahun pengalaman memegang project design dan freelance. Mahir menggunakan software Adobe Creative, seperti Illustrator, Photoshop dan Indesign. Berpengalaman dalam membuat desain ilustrasi dan keahlian dalam membuat rencana content media social

PENGALAMAN

Pertamina Corporate University (PCU) – Jakarta, Indonesia

Magang (Mei, 2024 – April, 2025)
Desain Grafis

- Membuat merchandice dalam project LCV AKLHAK dan SPEAK
- Merancang keyvisual berupa broadcast untuk program Bulan Komet 2024
- Membuat keyvisual untuk program opening Magenta 2024
- Membuat desain banner dan spanduk dalam event dan program PCU
- Mendesain broadcast-broadcast yang dijalankan oleh PCU
- Membuat mascot PCU untuk keperluan media sosial
- Merumuskan dan memahami kebutuhan dan keinginan yang diharapkan klien
- Menerapkan sikap bertanggungjawab dan professional untuk memenuhi kebutuhan klien
- Meningkatkan skill berkomunikasi dan berbicara didepan umum sebagai perwakilan dan MC

KRILA milik Diah Melati – Jakarta, Indonesia

Rebranding Kemasan KRILA (April, 2022 – Juli, 2022)
Desain Grafis

- Belakukan rebranding pada logo, label dan kemasan produk
- Membuat desain label pada kemasan krila yang mewakili citra rasa Krila dan menarik
- Merancang media promosi berupa poster untuk mempromosikan Krila
- Keberhasilan proyek melibatkan langkah-langkah berikut : memahami brief, melakukan riset brand, menentukan konsep desain, membuat sketsa kasar dan digitalisasi final, melakukan ujicoba cetak, menyempurnakan desain dan cetak akhir.

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA (PNJ) – Depok, Indonesia

Packging Desain Politeknik Negeri Jakarta (September, 2022 – Januari, 2023)
Desain Grafis

- Merancang kemasan snack box dan lunch box yang praktis dan mudah digunakan untuk Kantin Spirit dan penjamuan tamu PNJ
- Membuat desain visual yang unik, menarik dan seru sehingga berbeda dengan kemasan snack box dan lunch box pada umumnya
- Berhasil menerapkan desain visual yang menjadi signatur PNJ pada kemasan snack box dan lunch box
- Keberhasilan proyek melibatkan langkah-langkah berikut : pengembangan konsep, riset dan penelitian target, sketsa desain alternatif, finalisasi desain digital, mock-up digital, melakukan ujicoba cetak, dan melakukan testing terhadap kemasan yang sudah siap cetak, penyempurnaan desain dan produksi massal.

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA (PNJ) – Depok, Indonesia

Design Kalender Politeknik Negeri Jakarta (September, 2022 – Januari, 2023)
Desain Grafis

- Merancang media cetak berupa kalender dinding dan kalender meja untuk rebranding PNJ dengan tagline PNJ
- Berhasil menciptakan desain visual yang modern, up to date dan sesuai signatur PNJ
- Menciptakan konsep desain interaktif pada desain kalender dengan mini game yang unik dan seru
- Keberhasilan proyek melibatkan langkah-langkah berikut: memahami brief, melakukan riset dan penelitian, pengembangan konsep desain, membuat sketsa kasar dan desain digital,





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

membuat mock-up digital, melakukan uji coba cetak dan prototype, finalisasi dan penyempurnaan desain dan cetak akhir.

TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN (TGP) – Depok, Indonesia

Branding Company Profile Teknik Grafika dan Penerbitan (Maret, 2023 – Juli, 2023)
Account executive (AE) dan Desain Grafis

- Merumuskan dan memahami kebutuhan dan keinginan yang diharapkan klien
- Menerapkan sikap bertanggung jawab dan professional untuk memenuhi kebutuhan klien
- Merancang klien brief dan creativ brief untuk kebutuhan tim desain dalam mengembangkan konsep desain berdasarkan diskusi bersama klien
- Memberikan arahan selama proses pembuatan proyek hingga final proyek
- Berhasil menciptakan buku company profile yang informatif, up to date dan menarik dengan desain dan bentuk yang unik
- Merancang kebutuhan media promosi cetak berupa brosur
- Keberhasilan proyek melibatkan langkah-langkah berikut : bertemu dan berdiskusi bersama klien, melakukan riset dan penelitian, membuat client dan creativ brief, melakukan diskusi dengan tim desain terkait konsep, membuat sketsa dan digitalisasi, melakukan uji coba cetak dan prototype, menyempurnakan desain dan siap cetak akhir.

CHIC CLAWS – Jakarta, Indonesia

Rebranding Brand ChicClaws (September, 2023 – Januari, 2024)
Desain Grafis

- Merancang konsep visual logo untuk rebranding brand Chic Claws
- Menciptakan desain visual dan konsep kemasan yang menarik, unik dan inovatif
- Berhasil menerapkan desain visual pada kemasan dan media promosi lainnya sesuai citra 'keren' yang diinginkan brand Chic Claws
- Merancang konsep dan desain media promosi cetak berupa brosur, poster dan x banner serta media promosi digital berupa feed Instagram

TERIAK – Depok, Indonesia

Design Media Sosial Teriak (Maret, 2023 - sekarang)
Desain Grafis

- Menciptakan desain media promosi berupa poster untuk konser berteriak
- Berhasil membuat desain merch berupa lanyard
- Menciptakan desain visual untuk platform media social berupa postingan-postingan feeds Instagram seperti artikel dan hari peringatan
- Membuat desain visual berupa story Instagram untuk hari-hari besar seperti Ramadhan

ARTISTION – Depok, Indonesia

Design Event Artistion (Agustus, 2023)
Desain Grafis

- Berhasil membuat desain visual proposal yang sesuai dengan tema event
- Menciptakan desain-desain visual untuk keperluan event seperti lanyard, ilustrasi, id card dan sertifikat

FREELANCER – Depok, Indonesia

Designer Freelancer (Mei, 2023 - sekarang)
Desain Grafis

Membuat desain-desain yang sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan klien, selama menjadi desainer freelancer proyek yang diambil disesuaikan dengan acara event, seperti kebutuhan desain lanyard, banner, watermark dan id card

PENDIDIKAN

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA (September, 2021 - sekarang)

D-4 Teknik Grafika Penerbitan/Desain Grafis – 3,88

KEMAMPUAN

- Software Adobe seperti Illustrator, Photoshop, Indesign, Ibispaint
- Illustration Digital
- Creative Thinking





- Design Packaging
- Design Content Media Social
- Branding Design
- Mini Comic
- Bekerja dalam team

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

