



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* SEBAGAI INOVASI
KONSELING UNTUK MENGGALI POTENSI SISWA
DI SMAIT TUNAS BANGSA DEPOK**

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

Oleh:
NADHIRA DZIKRI MARDHIYANI
2206421042

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK
2026**



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
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Board Game* sebagai Inovasi Konseling untuk menggali
Potensi siswa di SMAIT Tunas Bangsa Depok
Penulis : Nadhira Dzilri Mardhiyani
Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan
Program Studi : Desain Grafis

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

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Depok, 08 Juli 2025

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds
NIP. 198812152018032001



Hak Cipta :

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

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI INOVASI
KONSELING UNTUK MENGGALI POTENSI SISWA
DI SMAIT TUNAS BANGSA DEPOK**

Oleh:

NADHIRA DZIKRI MARDHIYANI

2206421042

Disahkan:

Depok, 13 Juli 2026

Penguji I

Annisaa Syifa Aqlina, M.Ds
NIP. 199805142025062012

Penguji II

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

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Kepala Program Studi

Dwi Agnes Natalia Bangun, 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 suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

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

**PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI INOVASI
KONSELING UNTUK MENGGALI POTENSI SISWA
DI SMAIT TUNAS BANGSA DEPOK**

Adalah hasil karya saya.

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

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

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Depok, 07 Juli 2026

Yang menyatakan,

METERAI
TEMPEL
55404A0X061306483

Nadhira Dzikri Mardhiyani

2206421042



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

ABSTRAK

Proses konseling konvensional sering membuat siswa kurang nyaman dalam mengenali, mengekspresikan, dan mengembangkan potensi dirinya sehingga diperlukan media yang lebih interaktif. Penelitian ini bertujuan merancang *board game* konseling sebagai media pengembangan potensi diri remaja SMA dengan studi kasus di SMAIT Tunas Bangsa Depok menggunakan metafora perkebunan sebagai representasi proses pertumbuhan diri. Metode yang digunakan adalah *mixed methods* dengan pendekatan *Design Thinking*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, studi pustaka, dan analisis kebutuhan siswa. *Board game* yang dihasilkan mengusung *tone and manner minimalist, fun*, dan *illustrative* dengan gaya *visual modern organik*. Permainan ini merupakan kombinasi *strategy* dan *party game* yang terdiri atas 85 kartu, kemasan, *action plan sheet*, stiker, dan panduan permainan. Hasil pengujian terhadap 12 pengguna menunjukkan bahwa desain dan alur permainan *board game* dinilai mudah dipahami serta membantu pemain dalam proses menggali dan mengembangkan potensi diri, meningkatkan keberanian dalam mengekspresikan diri, memperkuat komunikasi interpersonal.

Kata kunci: desain grafis, *board game*, konseling, media interaktif, potensi diri remaja.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

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

ABSTRACT

Conventional counseling processes can often make students feel uncomfortable when identifying, expressing, and developing their potential, creating a need for more interactive supporting media. This study aims to design a counseling board game as a supporting medium for the development of high school adolescents' potential, with a case study at SMAIT Tunas Bangsa Depok. The design uses a gardening metaphor to represent the process of personal growth and development. A mixed-methods approach was employed using the Design Thinking method, consisting of the empathize, define, ideate, prototype, and testing stages. Data were collected through observation, interviews, literature review, and questionnaire distribution to identify the needs and characteristics of the users. The resulting board game adopts a minimalist, fun, and illustrative tone and manner with a modern organic visual style. The game combines strategy and party game genres and consists of 85 cards, packaging, an Action Plan Sheet, stickers, and a game guide. Testing with 12 users showed that the board game was considered easy to understand and engaging to play, while supporting the process of exploring and developing personal potential through reflective questions and action planning. The media was also considered capable of encouraging users to express themselves more openly and strengthening interpersonal communication among players.

Keywords: *graphic design, board game, counseling, interactive media, adolescent potential.*

**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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga tugas akhir yang berjudul “Perancangan Board Game sebagai Inovasi Konseling untuk Menggali Potensi Siswa di SMAIT Tunas Bangsa Depok” ini dapat diselesaikan dengan baik. Tugas akhir ini dipersembahkan kepada kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dan dukungan selama proses penyusunan tugas akhir ini.

Tugas akhir ini disusun berdasarkan proses perancangan dan pengembangan media board game yang bertujuan untuk mendukung proses konseling di sekolah, sekaligus sebagai pemenuhan persyaratan akademik dalam Program Studi Desain Grafis. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan tugas akhir ini terdapat berbagai tantangan, baik dari segi waktu, tenaga, kesehatan, ekonomi, proses pengumpulan data, analisis, observasi, penyusunan ide, perangkat yang digunakan, dan lain-lain yang tentunya akan menjadi cerita juang di masa depan. Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Syamsurizal, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta, yang telah memberikan fasilitas sehingga mahasiswa dapat melaksanakan kegiatan akademik dengan baik.
2. Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng., selaku Kepala Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, yang telah memandu setiap timeline dan kebutuhan yang ada di jurusan.
3. Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds, selaku Kepala Program Studi Desain Grafis dan dosen pembimbing penulis, yang selalu meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dengan sabar, mendengarkan dengan empati, memberikan masukan konstruktif, serta menuntun dan memotivasi penulis dalam setiap tahapan penyusunan tugas akhir ini.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

4. MRR Tiyas Maheni, selaku dosen dan Pembimbing Akademik penulis di kampus, yang senantiasa memonitor proses perkembangan penulis, melihat potensi penulis dan memberikan motivasi maupun saran untuk kebaikan penulis selama masa perkuliahan berlangsung dari awal hingga akhir.
5. Bapak Ahmad Gojali, S.Pd, Selaku kepala sekolah di SMAIT Tunas Bangsa Depok yang telah memberikan ruang kepada penulis untuk mengembangkan inovasi konseling di sekolah.
6. Bapak Muhammad Iqbal, S.Pd, Selaku Kepala Kesiswaan dan guru di SMAIT Tunas Bangsa yang telah memberikan dukungan tulus dan kesempatan bagi penulis untuk selalu bertumbuh, berkarya dan berdampak baik lewat segala bentuk doa dan inspirasi yang diberikan.
7. Ibu Netyatun Nuraini, selaku guru di SMAIT Tunas bangsa yang telah bersedia menjadi penanggung jawab, memberikan kesempatan, dukungan, hingga memfasilitasi segala proses koordinasi dengan pihak yang berwenang di sekolah dengan segala ketulusan dari awal hingga akhir.
8. Bapak Afriansyah, selaku guru Bimbingan Konseling di SMAIT Tunas Bangsa Depok, yang turut berbagi pengalaman, dukungan dan memberikan masukan terkait kebutuhan siswa di sekolah.
9. Orang tua dan ketiga kakak penulis, yang senantiasa memberikan dukungan pokok, moral, ekonomi, mobilitas, doa, dan motivasi tanpa henti, sedari kecil hingga saat ini dan seterusnya.
10. Shenaeliandra Permana, Najwa Kamila, Bthari Bening O'brillian Ar-rabbani, Adelia Nadwa Kamila Sadikin, Nafilati Nazma, Raissa Ramaniya Putri Malessy, Kezia Meryan Marsaully Tilaar dan Putri Rahmawati, selaku teman-teman seperjuangan penulis, yang selalu memberikan dukungan baik dari segi kebutuhan fisik, emosional maupun perangkat selama proses perancangan dan penulisan tugas akhir berlangsung.



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

11. Hurun Iin, Nisrina Fatimah Parisya, Alia Jennifer Kim Ritzky, Salwahani Marjanis Nashr, dan Allysha Amanda Putri selaku sahabat penulis semasa sekolah, yang kerap memberikan dukungan dari kejauhan selama penulis mengerjakan tugas akhir.
12. Teman-teman UKM Anjangsana Sosial penulis di tempat pengajaran khususnya Karang Taruna RW 14 dan Satuan Pengawas Internal, yang senantiasa memberikan dukungan terhadap karya penulis, memberikan masukan, motivasi serta doa selama penulis mengerjakan tugas akhir.
13. Teman-teman penulis di Gak Kebanyakan Teori, yang mengajarkan banyak hal dari segi mencoba hal baru di luar zona nyaman dan menjadi lebih berani dalam berkarya dan berdampak, juga sebagai tempat relaksasi sekaligus ruang tumbuh bersama selama masa penyusunan tugas akhir ini berlangsung.
14. Teman-teman studi AQMSR penulis, yang senantiasa menjadi ruang belajar dan hidup sadar serta yang menguatkan prinsip kehidupan penulis lewat segala proses belajar dan doa-doa baik yang dilangitkan selama ini.

Penulis berharap laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan desain media edukatif. Selain itu, penulis berharap penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran interaktif lainnya di masa depan.

Depok, 02 Juli 2025

Nadhira Dzikri Mardhiyani



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 TUGAS AKHIR.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	7
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.2 Jenis-jenis <i>board game</i>	7
2.3 Komponen Permainan dalam <i>Board game</i>	9
2.4 Ilmu Desain Grafis.....	11
2.4.1 Unsur-Unsur Desain Grafis.....	11
2.4.2 Prinsip-Prinsip Desain Grafis.....	15
2.5 Metode Riset Desain.....	19
BAB III METODE PERANCANGAN.....	20
3.1 Metode Penelitian.....	20
3.2 Data dan Analisis.....	23
3.2.1 Profil klien.....	23
3.2.2 <i>Product Knowledge</i>	24
3.2.3 <i>Target Audience</i>	25
3.2.4 Analisis Media Sejenis.....	26
3.2.5 <i>Consumer Insight</i>	31
3.2.6 Strategi Perancangan.....	32
3.3 Arahan Kreatif.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN.....	35



© 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

4.1 Konsep Visual.....	35
4.1.1 <i>Mind Map</i>	36
4.1.2 <i>Moodboard</i>	36
4.2 Proses Desain.....	38
4.2.1 Sketsa Manual.....	38
4.2.2 Digitalisasi.....	42
4.2.3 Desain Terpilih.....	45
4.3 <i>Prototyping</i>	52
4.4 <i>Testing</i> dan Evaluasi.....	53
4.5 <i>Final Artwork</i>	54
4.6 Pertimbangan Produksi.....	56
BAB V PENUTUP.....	58
5.1 Simpulan.....	58
5.2 Saran.....	59
DAFTAR REFERENSI.....	61
LAMPIRAN	



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 1. Ilustrasi.....	11
Gambar 2. Skema Warna.....	12
Gambar 3. Psikologi Warna.....	13
Gambar 4. Huruf Serif.....	14
Gambar 5. Huruf Sans Serif.....	14
Gambar 6. Huruf Script.....	15
Gambar 7. Huruf Dekoratif/Display.....	15
Gambar 8. <i>Unity</i>	16
Gambar 9. <i>Balance</i>	16
Gambar 10. <i>Emphasis</i>	17
Gambar 11. <i>Rhythm</i>	17
Gambar 12. <i>Proportion</i>	18
Gambar 13. Kontras.....	18
Gambar 14. <i>Design Thinking</i>	19
Gambar 15. Logo dan Sekolah SMAIT Tunas Bangsa Depok.....	23
Gambar 16. <i>Board game</i> Superfood.....	27
Gambar 17. <i>Board game</i> Sandwich Food.....	27
Gambar 18. <i>Board game</i> Skip the small talk.....	28
Gambar 19. <i>Board game</i> Splendor.....	29
Gambar 20. <i>Board game</i> Doodly Quickly.....	29
Gambar 21. <i>Mind map</i>	36
Gambar 22. <i>Moodboard Surface</i>	37
Gambar 23. <i>Moodboard Boardgame</i>	37
Gambar 24. Sketsa Kartu.....	38
Gambar 25. Sketsa Kemasan.....	39
Gambar 26. Sketsa Logo.....	39
Gambar 27. Sketsa Panduan Permainan.....	40
Gambar 28. Sketsa <i>Action Plan Sheet</i>	41
Gambar 29. Sketsa Ilustrasi Kartu.....	41
Gambar 30. Desain Komprehensif Kartu.....	42
Gambar 31. Desain Komprehensif Kemasan.....	43
Gambar 32. Desain Komprehensif Panduan Permainan.....	43
Gambar 33. Desain Komprehensif <i>Action Plan Sheet</i>	44
Gambar 34. Desain Komprehensif Logo.....	44
Gambar 35. <i>Mock up digital</i>	45



© 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 36. Desain kartu terpilih.....	46
Gambar 37. <i>Font Sans serif, Glacial indifference character set</i>	46
Gambar 38. <i>Color Palette</i>	47
Gambar 39. <i>Action plan sheet</i> terpilih.....	48
Gambar 40. Panduan permainan	49
Gambar 41. Desain kemasan terpilih.....	50
Gambar 42. Penerapan Prinsip Kesatuan.....	50
Gambar 43. Penerapan Prinsip Keseimbangan.....	51
Gambar 44. Penerapan Prinsip Penekanan.....	37
Gambar 45. Penerapan Prinsip Irama.....	51
Gambar 46. Penerapan Prinsip Proporsi.....	52
Gambar 47. Penerapan Prinsip Kontras.....	52
Gambar 48. <i>Prototype</i>	52
Gambar 49. Dokumentasi Testing.....	53
Gambar 50. FAW Kartu	55
Gambar 51. FAW Kemasan	55
Gambar 52. FAW <i>Action Plan Sheet</i>	56
Gambar 53. Panduan Permainan.....	56

**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 1. <i>Creative Brief</i>	33
--------------------------------------	----





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

- Lampiran 1. Transkrip Wawancara
- Lampiran 2. Kuisioner
- Lampiran 3. Data Hasil Testing
- Lampiran 4. Dokumentasi Riset
- Lampiran 5. Lembar Bimbingan Tugas Akhir (Notion)
- Lampiran 6. Hasil Cek Turnitin
- Lampiran 7. 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 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

Pendidikan konseling di sekolah berperan penting dalam membantu siswa menumbuhkan kesadaran diri serta menentukan arah hidup yang sesuai dengan karakter dan potensinya, sekaligus mendukung perkembangan pribadi, sosial, belajar, dan karier (Prayitno & Amti, 2017). Layanan konseling juga membantu siswa memahami diri serta menghadapi berbagai permasalahan pribadi maupun akademik (Hidayat, 2021). Namun, pendekatan konseling yang bersifat formal sering kali membuat siswa merasa kaku dan kurang terbuka dalam menyampaikan permasalahan yang dihadapi (Nasyar & Ahmad, 2020).

Perkembangan identitas diri merupakan salah satu tugas penting pada masa remaja yang melibatkan proses eksplorasi dan pembentukan pemahaman mengenai diri (Branje dkk., 2021). WHO (*World Health Organization*) melaporkan bahwa sekitar 14% remaja di dunia mengalami permasalahan kesehatan mental yang dapat berkaitan dengan berbagai tekanan dan tantangan dalam masa perkembangan. Oleh karena itu, diperlukan dukungan yang dapat membantu remaja dalam mengenali dan memahami potensi dirinya sebagai bagian dari proses perkembangan identitas diri. Kondisi serupa ditemukan pada murid di SMAIT Tunas Bangsa Depok, khususnya kelas X–XII dengan rentang usia 15–18 tahun. Berdasarkan observasi awal, wawancara dengan guru Bimbingan Konseling, serta penyebaran kuesioner, diketahui bahwa sebagian siswa masih merasa canggung dan tertekan dalam mengikuti sesi konseling formal. Situasi ini menyebabkan proses pengenalan diri dan eksplorasi potensi belum berjalan secara optimal.

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

Tema ini dipilih karena *self-esteem* dan *self-confidence* merupakan aspek penting dalam perkembangan remaja. *Self-esteem* berkaitan dengan penilaian individu terhadap nilai dan keberhargaan dirinya, sedangkan *self-confidence* merujuk pada keyakinan terhadap kemampuan diri dalam menghadapi tantangan. *Self-esteem* dan *self-confidence* berpengaruh terhadap motivasi belajar, keterlibatan akademik, serta perencanaan masa depan siswa (Zhao dkk., 2021). Remaja dengan tingkat *self-esteem* dan *self-confidence* yang baik juga cenderung lebih mampu mengenali potensi diri serta mengambil keputusan secara lebih matang.

Sebagai alternatif solusi, dibutuhkan media konseling yang mampu menciptakan suasana interaktif, menyenangkan, dan tetap edukatif. *Board game* memiliki potensi sebagai media pembelajaran berbasis pengalaman yang dapat mendorong interaksi dan keterlibatan pemain dalam proses belajar (Wong & Yunus, 2021). Karakteristik ini memungkinkan terciptanya suasana konseling yang lebih non-formal namun tetap terarah.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam konteks bimbingan dan konseling dapat menjadi media yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung proses pengembangan diri (Thalib, 2021). Salah satu contohnya adalah pengembangan *board game* ROPUTRAS Games untuk siswa MTs (setara SMP) yang bertujuan meningkatkan kesadaran diri melalui aktivitas reflektif dan interaksi sosial (Gustama dkk., 2025). Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa media permainan efektif membantu siswa memahami potensi dan karakter pribadinya serta meningkatkan partisipasi dalam konseling kelompok.

Namun, penelitian tersebut dikembangkan pada jenjang SMP, sementara siswa SMA berada pada tahap perkembangan yang lebih kompleks, terutama dalam eksplorasi identitas, perencanaan karier, dan pengambilan keputusan masa di depan. Kebutuhan konseling siswa SMA tidak hanya pada pengenalan diri, tetapi juga pada penguatan *self-esteem*, *self-confidence*, serta perencanaan pengembangan diri yang lebih aplikatif. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih menekankan efektivitas media permainan secara umum dan belum

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

mengintegrasikan pendekatan Desain Komunikasi Visual sebagai sistem komunikasi berbasis pengalaman.

Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini memposisikan diri sebagai perancangan media konseling berbasis Desain Komunikasi Visual yang berorientasi pada pengalaman pengguna siswa SMA. Fokus penelitian tidak hanya pada fungsi permainan, tetapi pada perancangan sistem visual, mekanisme interaksi, serta alur reflektif yang mendukung proses eksplorasi dan perencanaan diri secara terstruktur.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan *board game* konseling yang secara khusus dirancang untuk karakteristik siswa SMA usia 15–18 tahun, dengan integrasi *experience-based design* serta mekanisme reflektif bertahap yang dilengkapi *action plan* sebagai tindak lanjut konkret pengembangan diri. Dengan demikian, penelitian ini tidak sekadar mengembangkan media permainan, tetapi juga menghadirkan sistem pengalaman visual dan reflektif yang relevan dengan kebutuhan perkembangan siswa SMA.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan kesadaran akan pentingnya mendukung proses konseling agar lebih menarik dan efektif bagi siswa SMA, maka rumusan masalah dalam perancangan ini adalah:

1. Bagaimana merancang *board game* yang dapat digunakan sebagai media konseling dalam menggali potensi siswa di SMAIT Tunas Bangsa Depok?
2. Bagaimana menerapkan elemen dan prinsip desain grafis pada perancangan *board game* tersebut agar komunikatif dan sesuai dengan karakteristik siswa SMA?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini difokuskan pada perancangan *board game* konseling berbasis Desain Komunikasi Visual yang interaktif, reflektif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa SMA di

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

SMAIT Tunas Bangsa Depok, guna mendukung proses eksplorasi potensi diri serta penguatan *self-esteem* dan *self-confidence*.

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Untuk menjaga fokus dan kejelasan arah penelitian, perlu ditetapkan batasan yang menjadi acuan dalam proses perancangan. Ruang lingkup penelitian ini mencakup:

1. Media yang dirancang, berupa *board game* yang berfokus pada aspek mekanisme permainan, konten konseling, dan desain visual.
2. Subjek penelitian, terbatas pada siswa SMAIT Tunas Bangsa Depok.
3. Landasan Teori, yang digunakan mencakup teori desain grafis, teori *board game*, teori konseling, serta teori gamifikasi dalam pendidikan sebagai dasar pengembangan konsep media.

Ruang lingkup proyek akhir ini berfokus pada perancangan desain visual dan konten konseling dalam *board game* sebagai media pendukung layanan bimbingan dan konseling di SMAIT Tunas Bangsa Depok untuk membantu siswa menggali potensi diri secara interaktif.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang *board game* yang dapat digunakan sebagai media konseling dalam menggali potensi siswa di SMAIT Tunas Bangsa Depok
2. Menerapkan elemen dan prinsip desain grafis pada perancangan *board game* agar komunikatif dan sesuai dengan karakteristik siswa SMA

Perancangan *board game* ini memiliki beberapa manfaat diantaranya:

1. Manfaat terhadap siswa, membantu siswa mengenali potensi diri, melakukan refleksi, dan merencanakan pengembangan diri melalui kegiatan bermain yang interaktif dan menyenangkan.

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. Manfaat terhadap guru bimbingan konseling, menyediakan media pendukung layanan bimbingan dan konseling yang lebih kreatif, interaktif, dan membantu penyampaian materi pengenalan diri serta pengembangan potensi siswa.
3. Manfaat terhadap sekolah, mendukung pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling melalui penggunaan media alternatif yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa remaja.
4. Manfaat terhadap Bidang Desain Komunikasi Visual, menambah referensi dalam perancangan media interaktif berbasis *board game* yang menggabungkan aspek visual, interaksi, edukasi, dan konseling.
5. Manfaat terhadap peneliti atau perancang selanjutnya, menjadi referensi bagi pengembangan media *board game* atau media interaktif lainnya yang digunakan sebagai sarana pendukung pendidikan, konseling, dan pengembangan karakter remaja.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian tugas akhir ini disusun secara terstruktur dan sistematis untuk memudahkan pembahasan mengenai perancangan *board game* sebagai media pendukung layanan bimbingan dan konseling di SMAIT Tunas Bangsa Depok. Penulisan laporan tugas akhir ini terdiri dari beberapa bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang perancangan *board game* konseling sebagai media interaktif untuk membantu siswa SMAIT Tunas Bangsa Depok dalam mengenali diri, menggali dan mengembangkan potensi pribadi. Selain itu, bab ini mencakup rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat perancangan, serta sistematika penulisan sebagai dasar penyusunan penelitian 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan teori-teori yang menjadi dasar dalam perancangan, meliputi teori desain grafis, teori *board game*, teori konseling remaja, serta teori gamifikasi dalam pendidikan. Seluruh teori tersebut digunakan sebagai acuan dalam menentukan konsep visual, mekanisme permainan, dan pengembangan konten konseling.

BAB III METODE PERANCANGAN

Secara umum, sub bab ini menguraikan metode penelitian yang digunakan, data dan analisis (profil klien, *product knowledge*, *target audience*, *analisis media sejenis*, *consumer insight*, *strategi perancangan*), serta arahan kreatif yang akan dikembangkan sebagai dasar perancangan *board game* konseling di SMAIT Tunas Bangsa Depok pada tahap berikutnya.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Bab ini berisi hasil perancangan *board game* “Pot and See” sebagai media refleksi dan pengembangan potensi diri. Pembahasan mencakup pengembangan konsep visual melalui *mind map* dan *mood board*, proses desain mulai dari pembuatan sketsa manual hingga digitalisasi desain, testing dan evaluasi kepada *target audience*, serta implementasi desain pada media pendukung. Selain itu, bab ini juga menjelaskan pertimbangan produksi yang meliputi material, teknik cetak, final artwork, serta kesiapan media untuk proses produksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi simpulan dari keseluruhan proses perancangan *board game* “Pot and See” berdasarkan tujuan, hasil analisis, dan pembahasan desain yang telah dilakukan. Selain itu, bab ini juga memuat saran yang berkaitan dengan pengembangan media, penyempurnaan mekanisme permainan, serta kemungkinan pengembangan penelitian dan perancangan lanjutan 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

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil perancangan *board game* pot and see yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *Board game* Pot and See dinilai berhasil dirancang sebagai media pendukung layanan konseling yang membantu siswa SMA dalam menggali dan mengembangkan potensi dirinya melalui aktivitas bermain, refleksi, dan perencanaan tindakan. Perancangan menggunakan metode *Design Thinking* melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Pada tahap *empathize*, kebutuhan pengguna diperoleh melalui wawancara dengan guru BK, penyebaran kuesioner kepada 132 siswa SMAIT Tunas Bangsa Depok, observasi, dan studi literatur. Data tersebut dianalisis pada tahap *define* untuk mengidentifikasi permasalahan dan menyusun *creative brief*, kemudian dikembangkan pada tahap *ideate* melalui *brainstorming*, *mind mapping*, *moodboard*, dan pengembangan konsep permainan bertema pertumbuhan tanaman sebagai metafora proses pengembangan diri. Konsep tersebut kemudian direalisasikan melalui tahap *prototype* dan diuji pada tahap *testing* untuk mengetahui pemahaman pengguna, kesesuaian visual, serta kemampuan permainan dalam mendorong refleksi diri. Hasil perancangan berupa *board game* bergenre *strategy party* untuk 2–4 pemain yang terdiri atas 85 kartu, kemasan, panduan permainan, *action plan sheet* dan stiker penanda yang dapat diakses melalui QR code dan diproduksi secara berulang. Mekanisme permainan berupa menjawab pertanyaan reflektif dan menumpuk kartu sesuai dengan proses pertumbuhan tanaman untuk membantu pemain mengenali potensi diri, yang kemudian dikembangkan melalui perencanaan tindakan menggunakan *Action Plan Sheet*.

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. Elemen dan prinsip desain grafis berhasil diterapkan pada seluruh komponen permainan untuk menghasilkan media yang komunikatif dan sesuai dengan karakteristik siswa SMA. Elemen ilustrasi, warna, tipografi, bentuk, dan tata letak digunakan secara konsisten pada seluruh komponen permainan. Prinsip kesatuan diterapkan melalui konsistensi elemen visual, keseimbangan melalui pengaturan komposisi yang simetris, penekanan melalui perbedaan ukuran, warna, dan posisi elemen penting, irama melalui pengulangan bentuk dan variasi ukuran, proporsi melalui pengaturan perbandingan ukuran antar elemen, serta kontras melalui perbedaan warna dan penggunaan white space untuk meningkatkan keterbacaan dan menonjolkan informasi utama. Aspek produksi seperti material, teknik cetak, ukuran media, dan estimasi biaya turut dipertimbangkan agar media mudah diproduksi, dibawa, disimpan, dan digunakan dalam layanan konseling. Hasil pengujian terhadap 12 responden menunjukkan tanggapan yang sangat positif. Board game Pot and See dinilai mudah dipahami dan menarik untuk dimainkan, serta mampu mendorong komunikasi, refleksi diri, dan interaksi antar pemain. Aspek desain, relevansi pertanyaan, dan fungsi *Action Plan Sheet* juga dinilai sesuai dengan kebutuhan pengguna.

5.2 Saran

Penelitian ini dibatasi pada perancangan *board game* yang ditujukan bagi siswa remaja di SMAIT Tunas Bangsa Depok sebagai alat bantu konseling dalam menggali dan mengembangkan potensi diri siswa agar mempermudah arah hidup mereka di masa depan. Permainan dirancang dalam format fisik dan dimainkan secara *offline* agar sesuai dengan kebijakan sekolah yang tidak memperbolehkan penggunaan telepon genggam di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, integrasi media digital tidak dapat diterapkan pada mekanisme inti permainan, sedangkan pemantauan perkembangan dan keberlanjutan proses refleksi pemain hanya dapat difasilitasi melalui tatap muka di luar sesi permainan dan di luar lingkungan sekolah.

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

Selain itu, permainan dirancang untuk dimainkan dalam kelompok kecil dengan jumlah pemain yang terbatas agar tetap menjaga kenyamanan, keterbukaan, dan privasi siswa selama proses refleksi dan diskusi berlangsung. Adapun saran yang dapat diberikan untuk pengembangan selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Penambahan media pendukung berbasis digital, seperti grup komunitas untuk pemantauan secara *online*. Agar siswa tetap merasa terpantau dan termotivasi untuk konsisten walaupun tidak sedang berada di lingkungan sekolah.
2. Penyesuaian mekanisme permainan agar lebih optimal untuk jumlah pemain yang lebih banyak. Dikarenakan setiap manusia memiliki karakter yang berbeda-beda dari segi preferensi komunikasi.
3. Pengembangan dan pengujian lebih lanjut dengan jumlah responden serta karakteristik siswa yang lebih beragam. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan siswa dari tingkat kelas atau sekolah yang berbeda untuk mengetahui tingkat adaptabilitas dan penerapan *board game* pada konteks yang lebih luas.
4. Pelaksanaan evaluasi jangka panjang untuk mengetahui keberlanjutan dampak permainan terhadap kemampuan siswa dalam mengenali potensi diri, melakukan refleksi, serta mengembangkan kebiasaan dan rencana pengembangan diri setelah permainan selesai.



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

- Acar, A. P., & Güler, T. (2025). *Board Game Design As Alternative Educational Material and Frequently Used Game Mechanics. Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*, (64), 1367–1398.
- Alexiou, A., & Schippers, M. C. (2018). Digital game elements, user experience and learning: A conceptual framework. *Education and Information Technologies*, 23(6),
- Branje, S., de Moor, E. L., Spitzer, J., & Becht, A. I. (2021). Dynamics of Identity Development in Adolescence: A Decade in Review. *Journal of Research on Adolescence*, 31(4), 908–927.
- Cardinot, A., McCauley, V., & A Fairfield, J. (2022). Designing physics board games: A practical guide for educators. *Physics Education*, 57(3), 035006.
- Chen, P., Kuo, R., Chang, M., & Heh, J.-S. (2017). The effectiveness of using in-game cards as reward. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 12(1), 15.
- Deng, X., Kahn, B. E., Unnava, H. R., & Lee, H. (2016). A “Wide” Variety: Effects of Horizontal versus Vertical Display on Assortment Processing, Perceived Variety, and Choice. *Journal of Marketing Research*, 53(5), 682–698.
- Doorley, S., Holcomb, S., Klebahn, P., Segovia, K., & Utley, J. (2018). Design thinking bootleg. *Hasso Plattner Institute of Design at Stanford University*. dschool.stanford.edu.
- Edwards, K., & Winkel, J. (2020). Corrigendum to “A method for effect modifier assessment (EMA) in ergonomic intervention research” [Appl. Ergon. 72C (2018) 113–120]. *Applied Ergonomics*, 84, 103004.
- Greenhalgh, S. P., Koehler, M. J., & Boltz, L. O. (t.t.). *The Fun of Its Parts: Design and Player Reception of Educational Board Games*.
- Gustama, R. A., Rahman, D. H., & Setiyowati, A. J. (2025). Development of ROPUTRAS Games in Group Guidance to Foster Self-Awareness among MTs Al-Islam Students. *Indonesian Journal of Counseling and Development*, 7(2), 174–186.



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

- Hasanudin, D., & Adityawan, O. (2020). Perkembangan Flat Design dalam Web Design dan User Interface (UI). *PANTUN: Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 5(2).
- Hidayat, R. (2021). Implementasi model integrasi bimbingan dan konseling dalam pendidikan dan penerapannya di sekolah dan madrasah. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 9(1), 56–64.
- Huang, D., Guo, J., Sun, S., Tian, H., Lin, J., Hu, Z., Lin, C.-Y., Lou, J.-G., & Zhang, D. (2023). *A Survey for Graphic Design Intelligence* (arXiv:2309.01371). arXiv.
- Jonauskaite, D., & Mohr, C. (2025). Do we feel colours? A systematic review of 128 years of psychological research linking colours and emotions. *Psychonomic Bulletin & Review*, 32(4), 1457–1486.
- Jonauskaite, D., Parraga, C. A., Quiblier, M., & Mohr, C. (2020). Feeling Blue or Seeing Red? Similar Patterns of Emotion Associations With Colour Patches and Colour Terms. *i-Perception*, 11(1), 2041669520902484.
- Lai, T., & Zhang, J. (2021). The Influence of Signaling on the Disfluency Effect in Multimedia Learning. *Frontiers in Psychology*, 12, 755804.
- Lazard, A. J., Pikowski, J., Horrell, L., Cornacchione, J., Noar, S. M., & Sutfin, E. L. (2020). Adolescents' and Young Adults' Aesthetics and Functionality Preferences for Online Tobacco Education. *Journal of cancer education : the official journal of the American Association for Cancer Education*, 35(2), 373–379.
- Lonsdale, D. M. dos S. (2016). Typographic features of text and their contribution to the legibility of academic reading materials: An empirical study. *Visible Language*, 50(1).
- Mairena, A., Gutwin, C., & Cockburn, A. (2022). Which emphasis technique to use? Perception of emphasis techniques with varying distractors, backgrounds, and visualization types. *Information Visualization*, 21(2), 95–129.
- Martin, S., Ruiz-Rube, I., López-Martín, E., Calvo, J. L., & Lopez, R. (2020). Design and Evaluation of a Collaborative Educational Game: BECO Games. *Sustainability*, 12(20), 8471.
- Mayer, R. E. (t.t.). *Computer Games in Education*.



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

- Mesquita, C., & Jucá, P. (2026). G.A.M.E.: Guide for the Adaptation of Modern Board Games to Digital Environments. *Journal on Interactive Systems*, 17, 531–546.
- Micheli, P., Wilner, S. J. S., Bhatti, S. H., Mura, M., & Beverland, M. B. (2019). Doing Design Thinking: Conceptual Review, Synthesis, and Research Agenda. *Journal of Product Innovation Management*, 36(2), 124–148.
- Nasyar, A., & Ahmad, R. (2020). Self-Disclosure Students Reveal Problem in Individual Counseling Services. *Jurnal Neo Konseling*, 2(3).
- Oliverio, M., & Wright, D. E. (2025). The art of the graphical abstract—A visual approach to scientific storytelling. *FEBS Letters*, 599(24), 3549–3562.
- Permana, A. O., & Erdansyah, F. (2022). Analisis Penerapan Prinsip-Prinsip Desain, Tipografi, dan Warna pada Instagram Feed Senat Mahasiswa Universitas Negeri Medan Tahun 2019. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 5(1), 102–110.
- Prayitno, H., & Amti, E. (2017). *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling / H. Prayitno, Erman Amti*. pdfcoffe.com.
- Qiu, Q., Watanabe, S., & Omura, K. (2018). Affective Font Selection: The Hybrid of Japanese and Latin Typefaces. *International Journal of Affective Engineering*, 17(2), 89–98.
- Scaltritti, M., Miniukovich, A., Venuti, P., Job, R., De Angeli, A., & Sulpizio, S. (2019). Investigating Effects of Typographic Variables on Webpage Reading Through Eye Movements. *Scientific Reports*, 9(1), 12711.
- Schloss, K. B., Lessard, L., Walmsley, C. S., & Foley, K. (2018). Color inference in visual communication: The meaning of colors in recycling. *Cognitive Research: Principles and Implications*, 3, 5.
- Spiliotopoulos, K., Rigou, M., & Sirmakessis, S. (2018). A Comparative Study of Skeuomorphic and Flat Design from a UX Perspective. *Multimodal Technologies and Interaction*, 2(2), 31.
- Thalib, A. S. (2021). Pengembangan Media Bimbingan Konseling Permainan Monopoli Truth And Dare Untuk Meningkatkan Self Confidence Pada Peserta Didik. *Indonesian Journal of School Counseling: Theory, Application, and Development*, 1(1), 21–32.
- Türk, G. (2023). Illustration as a Communication System: A Theoretical and



© 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

Integrated Review of Visual Meaning Generation in Graphic Design. *Review of Communication Research*, 11, 240–290.

World Health Organization. (2025, September 1). *Mental health of adolescents*. www.who.int.

Wijayanti, N. S., Sutirman, S., Purwanto, P., Hanafi, M., & Rusdiyanto, W. (2018). Analisis Kebutuhan Keterampilan Desain Grafis Perkantoran Bagi Mahasiswa D3 Sekretari UNY. *Efisiensi : Kajian Ilmu Administrasi*, 1–8.

Wong, C. H. T., & Yunus, M. M. (2021). *Board Games* in Improving Pupils' Speaking Skills: A Systematic Review. *Sustainability*, 13(16), 8772.

Yulianto, Y. H. (2017). The Principles of Layout and How Those Apply to Digital Electronic Book Publication. *DeKaVe*, 8(2), 62–68.

Zhao, Y., Zheng, Z., Pan, C., & Zhou, L. (2021). Self-Esteem and Academic Engagement Among Adolescents: A Moderated Mediation Model. *Frontiers in Psychology*, 12.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

LAMPIRAN



© 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





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

TRANSKRIP WAWANCARA

P: Penulis (Nadhira Dzikri Mardhiyani)

N: Narasumber (Ibu Netyatun Nuraini)

P: Selamat siang ibu mohon maaf sebelumnya saya izin menawarkan kontribusi terhadap SMAIT Tunas Bangsa dari segi bidang yang sedang saya tekuni, yaitu bidang desain grafis. Dalam rangka memenuhi tugas akhir saya.

Izin bertanya bu apakah dari segi pembelajaran maupun program yang sudah ada, terdapat kesulitan atau hal yang bisa dikembangkan untuk mendukung sekolah ini agar menjadi lebih baik lagi?, misalnya kebutuhan seperti media interaktif mungkin?

N: Dari kebutuhan sekolah, secara pembelajaran normal belum ada masalah yang gimana-gimana sih. Paling yang masih perlu dikembangkan itu dari bagian bimbingan konseling ya, karena terbilang masih baru. Selama ini pelaksanaan bimbingan konseling juga masih cenderung terlalu formal dan kurang menarik bagi para murid.

P: Masalah utama apa sih yang biasanya ditemukan dalam proses bimbingan konseling di sekolah? Baik dari sisi guru maupun siswanya?

N: Dari sisi guru, bimbingan konseling masih kurang diminati oleh siswa karena kurangnya kesadaran siswa untuk lebih terbuka terkait masalah yang sedang dialami. Dan kebanyakan siswa masih berpikir bahwa mengikuti konseling dengan guru BK itu cenderung menegangkan dan hanya dirancang untuk murid yang bermasalah.

P: Apakah pendekatan yang digunakan saat ini belum cukup efektif?

N: Sebenarnya pendekatan konvensional belum sepenuhnya efektif karena kembali lagi ke kesadaran masing-masing ya. Seringnya murid di sini masih pasif dan sulit mengekspresikan dirinya saat ditanya terkait masalah yang dialami.

P: Jika dibandingkan dengan media pembelajaran pada pelajaran tertentu, mengapa konseling dianggap lebih membutuhkan media interaktif?

N: Karena konseling berhubungan langsung dengan aspek emosional dan pengenalan diri

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

siswa. Sepertinya media interaktif ini dapat membantu mereka dalam mencairkan suasana dan mendorong partisipasi aktif dari para murid.

P: Menurut ibu, apakah media berbasis permainan bisa menjadi solusi?

N: Bisa. karena permainan seperti *board game* biasanya menjadi alternatif bagi siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, dan melakukan refleksi diri tanpa merasa takut.

P: Permasalahan apa yang diharapkan dapat terbantu melalui media seperti *board game*?

N: Biasanya yang ditemukan itu, siswa masih kurang sadar sama potensi dirinya, walaupun sudah tau seringnya mereka bingung langkah apa yang harus dilakukan selanjutnya untuk memaksimalkan potensi dirinya agar bisa mencapai mimpi maupun versi terbaiknya. Biasanya mereka terhambat karena masih merasa belum bisa konsisten dan percaya diri dalam upaya pencapaiannya.

P: Tapi secara keseluruhan bagaimana pandangan ibu terhadap pengembangan *board game* untuk konseling ini? Dan jenis *board game* apa yang kira-kira cocok untuk dirancang kepada teman-teman di SMAIT Tunas Bangsa Depok?

N: *Board game*-nya bisa disesuaikan saja ya, mana yang paling cocok dengan kebutuhan dari permasalahan yang tadi sudah dijelaskan. Jadi untuk jenis dan alur permainannya kami serahkan kepada pihak yang merancang, agar desain yang dibuat juga lebih kuat pesannya. Secara fungsional dalam meningkatkan efektivitas bimbingan konseling ini sangat bagus. Selain itu inovasi media ini juga mendukung penguatan nilai sekolah dan meningkatkan *value* sekolah.



© 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

KUISIONER

Usia

133 jawaban

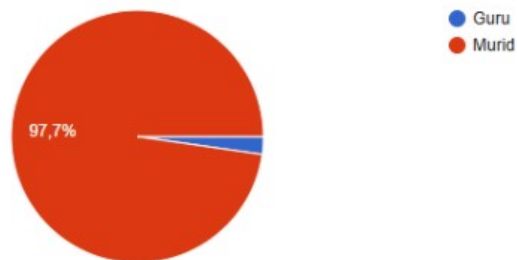
[Salin diagram](#)



Peran di sekolah

133 jawaban

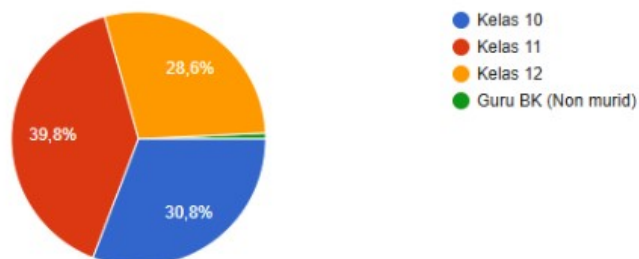
[Salin diagram](#)



Posisi

133 jawaban

[Salin diagram](#)





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

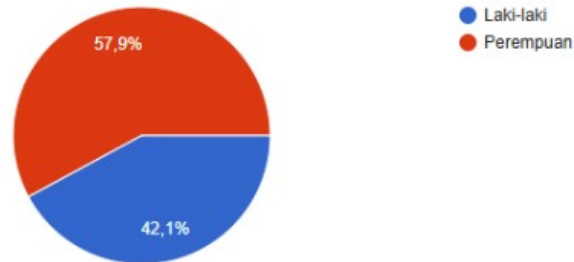
Hak Cipta :

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

Gender

133 jawaban

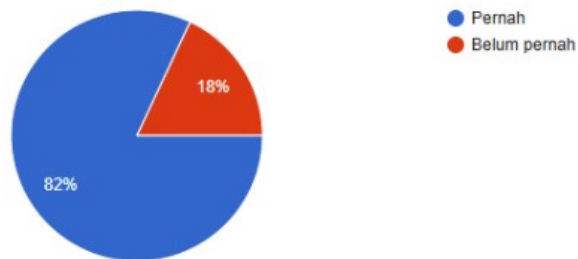
Salin diagram



Apakah sebelumnya sudah pernah bermain *board game*?

133 jawaban

Salin diagram



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

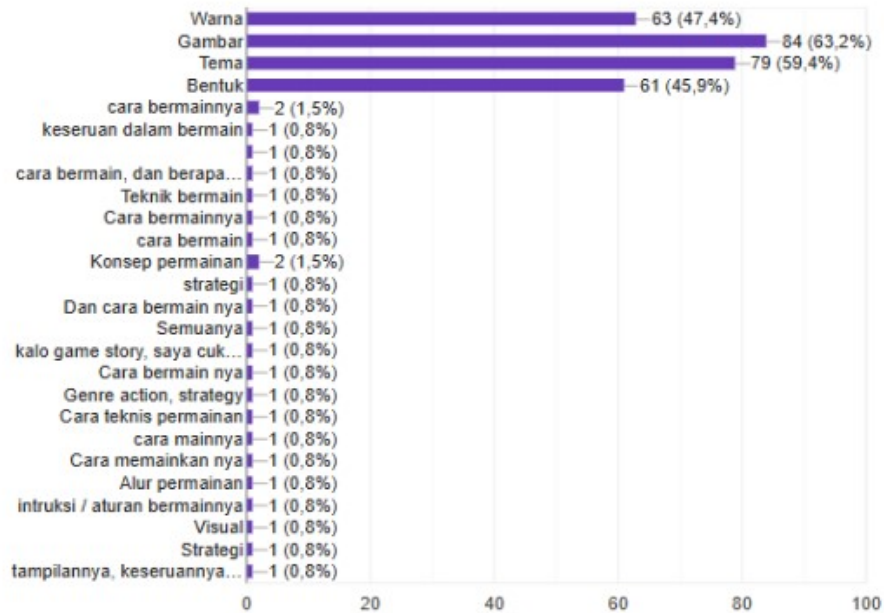
Hak Cipta :

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

Saat melihat sebuah permainan, hal apa yang paling menarik perhatian anda?

[Salin diagram](#)

133 jawaban



[Selengkapnya klik di sini](#)

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

DATA HASIL *TESTING*

Data User Testing

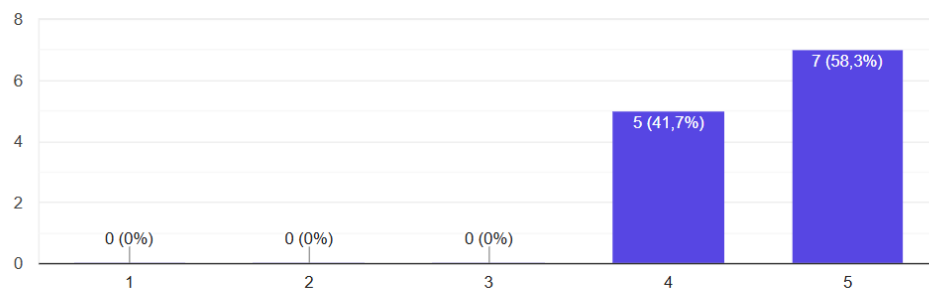
No.	Nama	Usia	Jenis Kelamin	Riwayat Konseling
1	Nad	21 tahun	Perempuan	Belum
2	Nida	20 tahun	Perempuan	Sudah
3	Fajar Rizky Pratama	19 tahun	Laki-laki	Sudah
4	Marlya Atikah Mawarni D	20 tahun	Perempuan	Belum
5	Ilma Auliya	21 tahun	Perempuan	Belum
6	Reva Azzahra	19 tahun	Perempuan	Sudah
7	Salva Eka Ramadhani	19 tahun	Perempuan	Sudah
8	Eydel	20 tahun	Perempuan	Belum
9	Elya Aziza	20 tahun	Perempuan	Belum
10	Likaila Ajrin	19 tahun	Perempuan	Sudah
11	Farah Fitria	20 tahun	Perempuan	Belum
12	Hafid Fathurrahman	22 tahun	Laki-laki	Sudah

PENILAIAN PRODUK

Desain kemasan Pot & See menarik dan sudah sesuai dengan target audiensnya (Gen Z)

 Salin diagram

12 jawaban





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

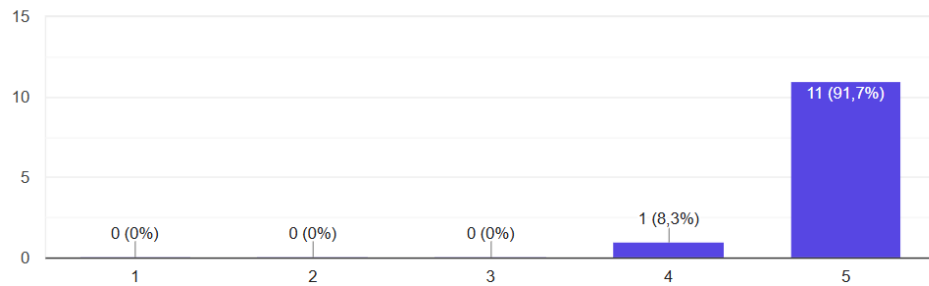
Hak Cipta :

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

Ukuran kartu permainan sudah sesuai dan nyaman untuk digunakan

[Salin diagram](#)

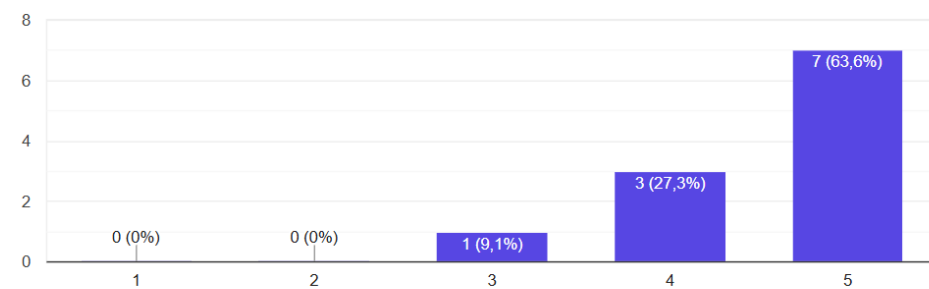
12 jawaban



Warna yang digunakan sudah sesuai dengan tema konseling pengembangan diri

[Salin diagram](#)

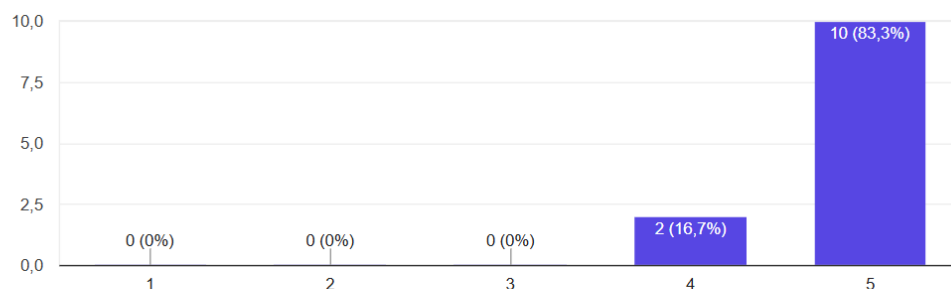
11 jawaban



Setiap tulisan mudah dibaca (*logotype, tagline, title, body text*)

[Salin diagram](#)

12 jawaban





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

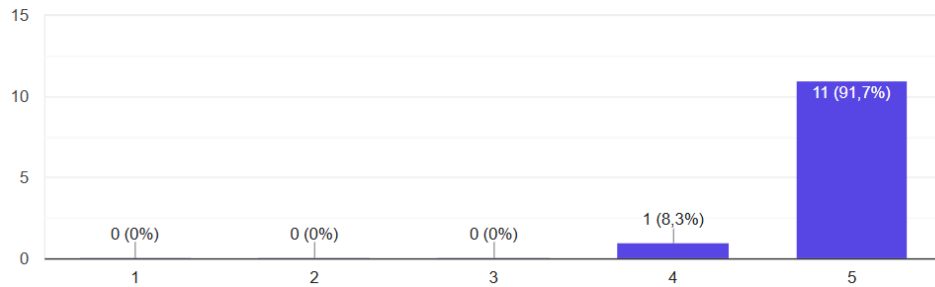
Hak Cipta :

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

Action Plan Sheet membantu pemain menyusun langkah pengembangan diri dengan lebih termotivasi dan menyenangkan

[Salin diagram](#)

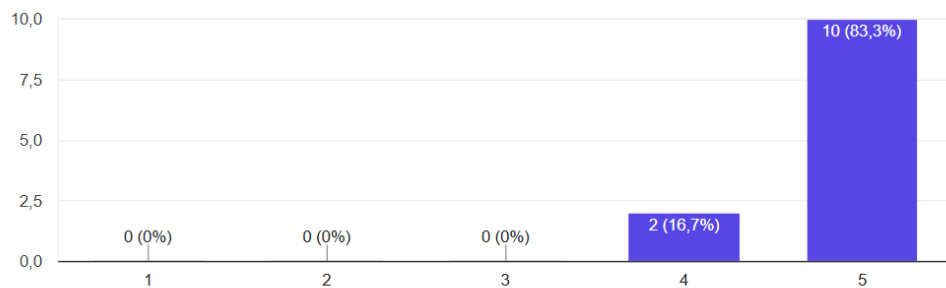
12 jawaban



Alur permainan mudah diikuti

[Salin diagram](#)

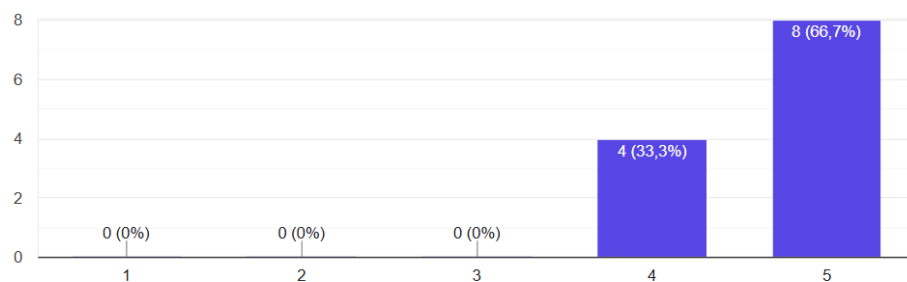
12 jawaban



Kemasan sliding box mudah dibuka tutup

[Salin diagram](#)

12 jawaban





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

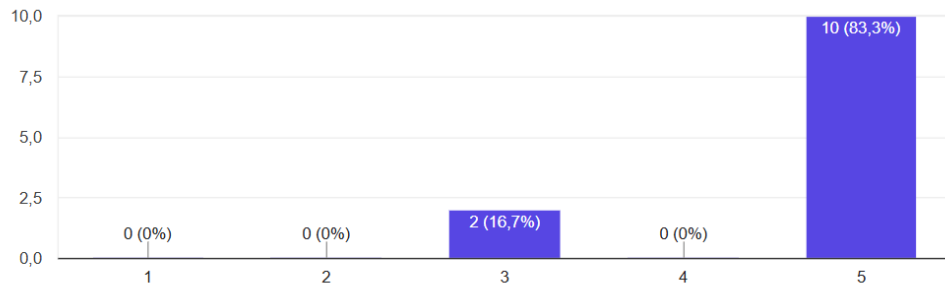
Hak Cipta :

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

Kartu mudah untuk di-suffle

[Salin diagram](#)

12 jawaban

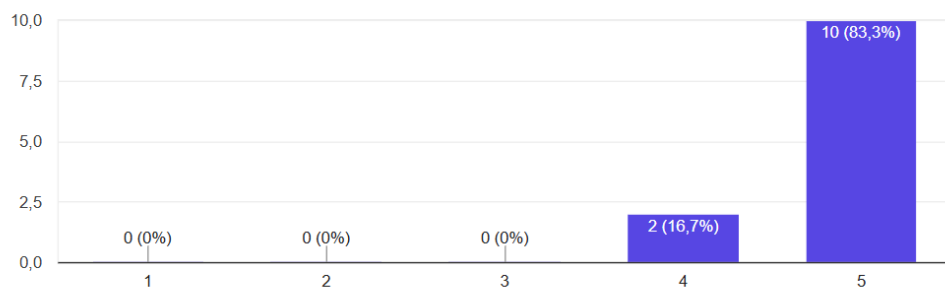


PENGALAMAN PENGGUNA

Pot & See membantu pemain mengenali potensi diri lewat mengenali diri mereka lebih jauh

[Salin diagram](#)

12 jawaban





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

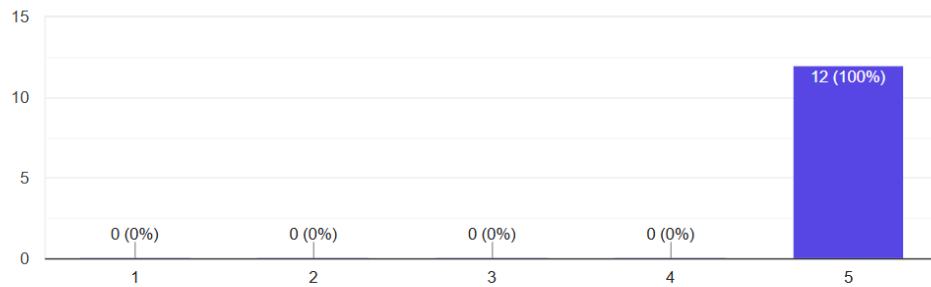
Hak Cipta :

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

Permainan Pot & See membantu meningkatkan bonding antar pemain

[Salin diagram](#)

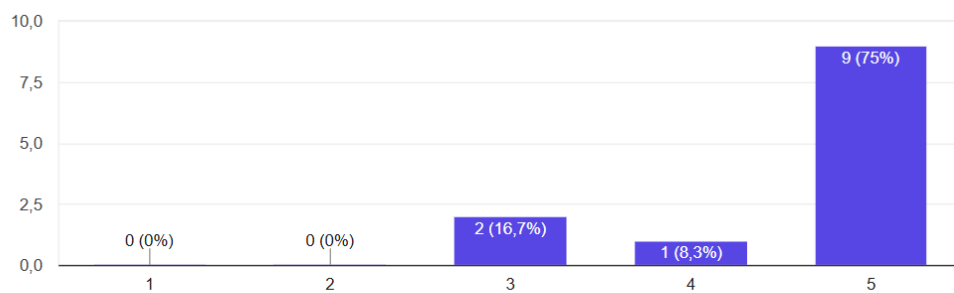
12 jawaban



Action Plan Sheet mudah dipahami dan digunakan

[Salin diagram](#)

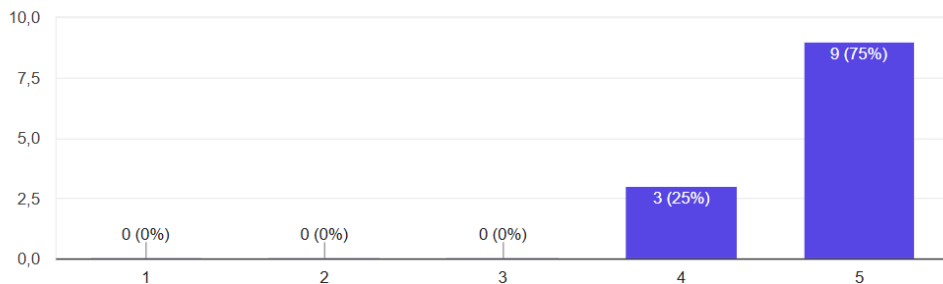
12 jawaban



Isi buku panduan mudah dipahami

[Salin diagram](#)

12 jawaban





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

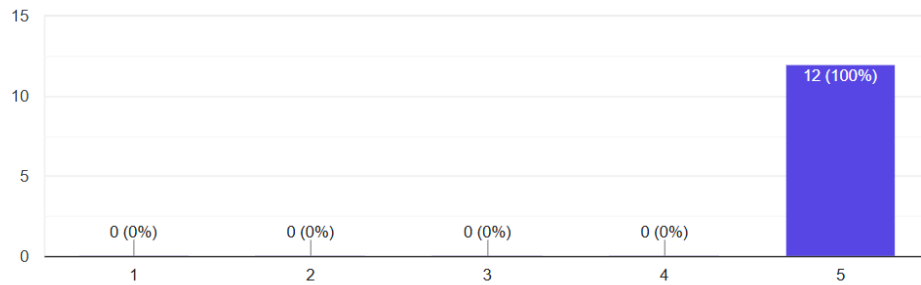
Hak Cipta :

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

Tujuan permainan mudah dipahami

[Salin diagram](#)

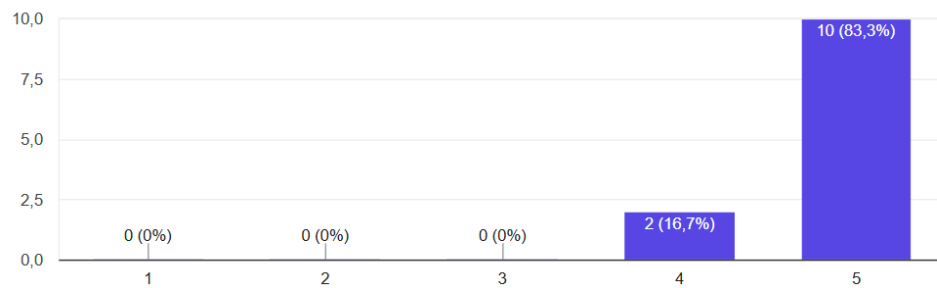
12 jawaban



Bahasa yang digunakan pada informasi mudah dipahami dan tersusun dengan jelas

[Salin diagram](#)

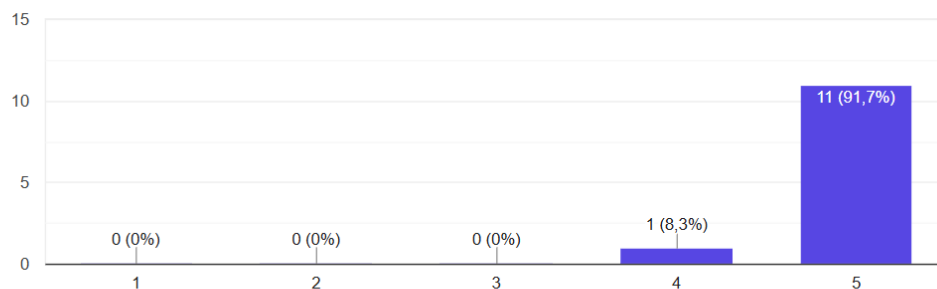
12 jawaban



Pertanyaan pada kartu mendorong pemain untuk melakukan refleksi diri

[Salin diagram](#)

12 jawaban





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

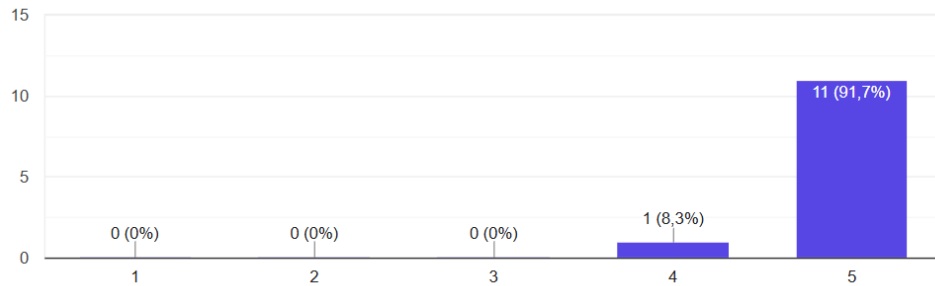
Hak Cipta :

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

Saya bersedia memainkan atau merekomendasikan Pot & See kepada orang lain

[Salin diagram](#)

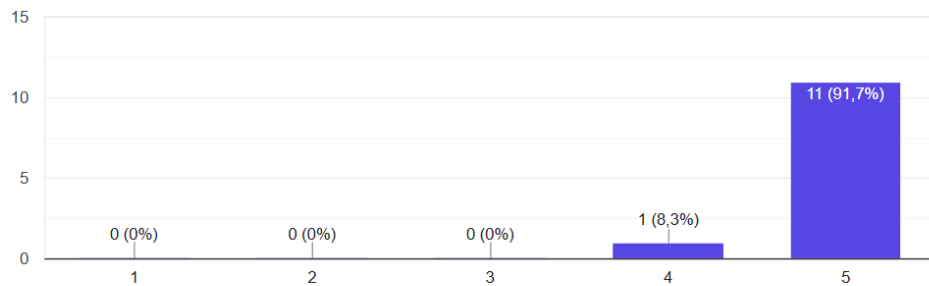
12 jawaban



Pertanyaan pada kartu relevan dengan pengalaman saya sebagai seorang remaja yang sedang mencari jati diri

[Salin diagram](#)

12 jawaban



Apakah Anda memiliki saran atau masukan lain untuk pengembangan Pot & See?

11 jawaban

Lebih maksimalkan lagi untuk permainan banyak pemain

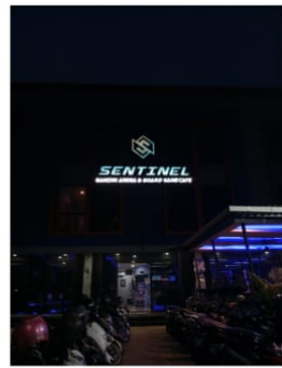
Dibuat komunitasnya dan challange digital supaya progressnya lebih memotivasi satu sama lain

[Selengkapnya klik di sini](#)

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

DOKUMENTASI RISET





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

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR (NOTION)

Ao Name	Tahap Penelitian	Materi yang dibahas	Status	Tanggal Bimbingan	Catatan Pembimbing
Bimbingan ke-1	Bab 1 Pendahuluan	Profil klien Latar Belakang Rumusan Masalah Ruang Lingkup dan Batasan Tujuan penelitian	Done	September 22, 2025	- Cari Studi Literatur - Buat Logbook Notion - Kumpulkan Link Notion
Bimbingan ke-2	Bab 2 Landasan Perancangan	Penulisan Bab 2 Analisis kompetitor	Done	October 9, 2025	- Revisi Latar Belakang - Revisi Rumusan Masalah - Buat Intro untuk Rumusan Masalah - Buat Intro untuk Ruang Lingkup Masalah - Kerjakan BAB 2
Bimbingan ke-3	Bab 2 Landasan Perancangan	Latar Belakang Tujuan penelitian Rumusan Masalah Ruang Lingkup dan Batasan Metode Penelitian	Done	November 7, 2025	- Hapus bab 4 dan 5 dan sistematika penulisan - Sejaran bagian bab di sistematika penulisan - Tambahin lagi landasan teorinya (Bab 2) - tukar urutan landasan teorinya (prinsip ditaro setelah elemen) - Tabel creative brief dan Analisis SWOT pale yang outline aja - Susun pertanyaan wawancara dan gambar untuk mengukur preferensi target audience di gform - Tambahin foto dari media sejenisnya dan jelasin apa yang dianalisis dari observasi media sejenis itu.
Bimbingan ke-4	Bab 3 Metode Perancangan	Mencari data consumer insight	Done	November 20, 2025	- Tambahin gambar preferensi yang dibuat (Style design, zici)
Bimbingan ke-5	Bab 3 Metode Perancangan	Mencari data consumer insight	Done	November 27, 2025	- Minta surat perizinan skripsi buat ke sekolah aja
Bimbingan ke-6	Bab 2 Landasan Perancangan Bab 3 Metode Perancangan	Analisis SWOT Creative Brief Target Audience Analisis consumer insight Analisis kompetitor Analisis Positioning Product Knowledge Metode Penelitian	Done	December 11, 2025	- take out lembar pengesahan - take out abstrak - bagian metode riset desain diganti semua dengan teori Design thinking - Mentioned hasil kuisionernya di Consumer insight
Bimbingan ke-7	Bab 3 Metode Perancangan		Done	December 16, 2025	- Tambahin logo dan foto sekolah di profile klien - bagian product knowledge isinya rangkuman dari gameplay dan penyebutan komponen game aja - tambah kesimpulan dari analisis media sejenisnya. - lengkapi detail penulisan strategi perancangannya - untuk nama produk kalau sudah ada gapapa disubutin aja - dirapihin keseluruhannya

Ao Name	Tahap Penelitian	Materi yang dibahas	Status	Tanggal Bimbingan	Catatan Pembimbing
Bimbingan ke-1			Done	April 3, 2026	Revisi Sempro
Bimbingan ke-2			Done	May 8, 2026	Mindmap
Bimbingan ke-3			Done	May 29, 2026	Moodboard Sketsa
Bimbingan ke-4	No access		Done	May 30, 2026	Abstrak
Bimbingan ke-5	No access		Done	June 25, 2026	Paper
Bimbingan ke-6	No access		Done	June 26, 2026	Revisi finalisasi
Bimbingan ke-7	No access		Done	June 30, 2026	Revisi finalisasi
Bimbingan ke-8			Done	July 2, 2026	Revisi finalisasi
Bimbingan ke-9			In progress	July 7, 2026	Revisi finalisasi

Logbook 1: [Selengkapnya klik di sini](#)

Logbook 2: [Selengkapnya klik di sini](#)



© 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

HASIL CEK TURNITIN

**Similarity Report ID: oid:3618:144791023**

PAPER NAME

**Desain Grafis_Nadhira Dzikri Mardhiyani.
pdf**

WORD COUNT	CHARACTER COUNT
9324 Words	61142 Characters
PAGE COUNT	FILE SIZE
38 Pages	409.4KB
SUBMISSION DATE	REPORT DATE
Jul 3, 2026 7:46 AM GMT+7	Jul 3, 2026 7:46 AM GMT+7

● **6% Overall Similarity**

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

• 5% Internet database	• 1% Publications database
• Crossref database	• Crossref Posted Content database
• 0% Submitted Works database	

● **Excluded from Similarity Report**

• Bibliographic material	• Quoted material
--------------------------	-------------------

Summary



© 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

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nadhira Dzikri Mardhiyani

Graphic Designer



Education

- ♦ **Politeknik Negeri Jakarta** 2022 - Present
Graphic Design
- ♦ **SMA IT Tunas Bangsa Depok**
Science

Experience

- * **Anjangsana Sosial** 2023 - Present
Staff of Public Relation Division
- * **Gamification Research Team (P3M)** 2024 - Present
Illustrator and Packaging Designer
- * **Semarak Ramadhan 2024** Feb-Mar 2024
Head of Public Relations, Publication, and Design Division (HPDD)

Skills

Communication, Teamwork
Analytical, Copywriting, etc.

About

Passionate about creating aesthetic and functional designs. Always striving to deliver my best and open to creative collaborations!

- ✿ Creative
- ✿ Learner
- ✿ Detail Oriented

