



© 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

**LAPORAN TUGAS AKHIR
SPESIFIKASI DESAIN**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGUATAN KARAKTER ISLAM UNTUK RA DARUL HIKMAH**



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

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**
Oleh:
SHENAELIANDRA PERMANA
2206421085

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK
2025**



© 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 PERSETUJUAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Judul Tugas Akhir : Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran
Penguatan Karakter Islam Untuk RA Darul Hikmah
Penulis : Shenaeliandra Permana
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.

Depok, 8 Juli 2026

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

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

**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 PENGESAHAN

PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGUATAN KARAKTER ISLAM UNTUK RA DARUL HIKMAH

Oleh:

SHENAELIANDRA PERMANA

2206421085

Disahkan:

Depok, 15 Juli 2026

Penguji I

Penguji II

Annisaa Syifa Aqlina, M.Ds
NIP. 199805142025062012

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

Kepala Program Studi

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

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

Ketua Jurusan
Teknik Grafika Penerbitan

PEMERINTAH PROVINSI DKI JAKARTA
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

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

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

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

PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGUATAN KARAKTER ISLAM UNTUK RA DARUL HIKMAH

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, 8 Juli 2026



Shenaeliandra Permana
2206421085



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

Pendidikan karakter merupakan aspek penting untuk generasi mendatang. Pemahaman pendidikan karakter tentang ajaran agama islam tidak hanya diajarkan sebagai pengetahuan, tetapi juga sebagai pembentukan karakter dan perilaku yang harus diterapkan anak sejak dini. Namun pembelajaran ilmu agama khususnya tentang rukun iman dan islam kepada anak-anak tidaklah mudah, siswa sering kali mudah bosan dan tidak fokus mengikuti pembelajaran karena kurangnya media pembelajaran yang membantu mereka paham seperti yang terjadi di RA Darul Hikmah. Supaya mereka dapat mengikuti pembelajaran dibutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik dan disenangi oleh anak-anak, salah satunya adalah *board game*. Perancangan *board game* ini bertujuan untuk penguatan nilai karakter islami berdasarkan rukun iman dan islam. Metode penelitian yang digunakan *design thinking* dengan pendekatan kualitatif deskriptif melalui teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara dengan siswa untuk mengumpulkan data tentang pemahaman mereka terhadap ajaran agama serta bagaimana penerapannya dalam sehari-hari. Hasil data yang terkumpul dianalisis sehingga membentuk strategi perancangan desain dan mekanisme *board game* dengan nama Amaland. Proses desain berangkat dari *brainstorming* dengan menyusun *mindmap*, *moodboard*, kemudian membuat bentuk awal dengan sketsa manual, lalu desain alternatif sehingga terpilih desain komprehensif terbaik lalu digitalisasi hingga diaplikasikan dalam bentuk *mock up* untuk *board game* Amaland. Desain pada *board game* Amaland ini menggunakan gaya ilustrasi *cute* dengan *teksture watercolor*, warna kontras, *font* dekoratif, dan *layout* dinamis. Prinsip desain yang digunakan pada desain ini berupa keseimbangan simetris dengan penekanan pada objek warna kuning menggunakan irama dari bawa ke atas (*playmat*) serta *unity* pada penggunaan kombinasi warna kuning dan hijau. Dari tahap testing, *Board game* ini menunjukkan dapat memotivasi siswa untuk belajar memahami dan mempraktikkan rukun iman dan rukun islam.

Kata kunci: *Board game*, Rukun Iman dan Islam, Media Pembelajaran, Desain Grafis. *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

Character education is an essential aspect for future generations. In Islamic teachings, character education isn't only taught as knowledge, but also as character building and behavior that children must apply from an early age. However, teaching religious knowledge—specifically regarding the Pillars of Faith (Rukun Iman) and Islam (Rukun Islam) to children is not easy; students often get bored easily and lose focus during lessons due to a lack of learning media that aids their comprehension, as experienced at RA Darul Hikmah. To keep them engaged in the learning process, an attractive and enjoyable learning medium is needed which is a board game. The design of this board game aims to strengthen Islamic character values based on the Pillars of Faith and Islam. The research method utilized is Design Thinking with a qualitative descriptive approach. Data collection was conducted through direct observation and interviews with students to gather information about their understanding of Islamic teachings and how they apply them in daily life. The collected data was analyzed to form a design strategy and game mechanics for a board game named Amaland. The design process originated from brainstorming by constructing mindmap and moodboards, followed by creating initial forms through manual sketches and alternative designs until the best comprehensive design was selected. This was then digitized and applied into mockups for the Amaland board game. The design of the Amaland board game adopts a cute illustration style with watercolor textures, contrasting colors, decorative fonts, and dynamic layouts. The design principles applied include symmetrical balance with an emphasis on yellow objects, using a bottom-to-top rhythm (playmat), and unity through a color combination of yellow and green. Based on the testing phase, this board game demonstrated that it can motivate students to learn, understand, and practice the Pillars of Faith and Islam.

Keywords: Board game, Pillars of Faith and Islam, Learning Media, Graphic Design, 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 serta syukur dipanjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT. Berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menimba ilmu hingga saat ini dan memiliki kekuatan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Shalawat dan salam tercurahkan kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW, dengan menjunjung tinggi nilai-nilai kebaikan yang telah beliau ajarkan.

Penulisan laporan ini tidak akan terwujud tanpa dukungan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak. Secara khusus, rasa terima kasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan yang setinggi-tingginya disampaikan kepada kedua orang tua tercinta di saat menghadapi rasa lelah, keraguan, maupun kesulitan dalam menyelesaikan tugas ini, kata-kata penyemangat dan kesabaran menjadi kekuatan terbesar untuk terus bangkit dan berusaha sebaik mungkin.

Laporan tugas akhir ini juga dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan yakni dukungan bersifat saran, bimbingan, motivasi serta doa yang dipanjatkan, sehingga penulisan laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat. Untuk itu, penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada pihak yang telah membantu, ditujukan kepada:

1. Dr. Syamsurizal, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng., selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Dwi Agnes Natalia Bangun M. Ds, selaku Kepala Program Studi Sarjana Terapan Desain Grafis sekaligus dosen pembimbing yang telah banyak membantu serta menuntun dan memotivasi penulis dalam setiap tahapan penulisan tugas akhir.
4. Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds selaku Pembimbing Akademik (PA) di kelas, yang senantiasa memonitor proses perkembangan, mengamati potensi dan memberikan motivasi maupun saran untuk kebaikan penulis selama masa perkuliahan berlangsung dari awal hingga akhir.
5. Para Dosen Penguji yang telah membantu menguji kelayakan laporan tugas akhir.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

6. Seluruh Dosen Desain Grafis yang telah memberikan sejuta ilmu selama penulis mengikuti pembelajaran di Program Studi Desain Grafis, Politeknik Negeri Jakarta.
7. Ibu Syamsiah, selaku kepala sekolah sekaligus guru dari RA Darul Hikmah yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan tugas akhir di RA Darul Hikmah.
8. Nadhira Dzikri Mardhiyani, Adelia Nadwa Kamila Sadikin, Najwa Kamila, Bthari Bening O'brillian Ar-rabbani, Nafilati Nazma, Kezia Meryan Marsually Tilaar, Raissa Ramaniya Putri Malessy, Muhammad Wildan Firdaus, dan Ahmad Reza Firmansyah selaku teman-teman seperjuangan dalam menyusun perancangan tugas akhir dan *mental support* yang tidak tergantikan selama kegiatan pembelajaran perkuliahan.
9. Keluarga dan kerabat atas dukungan selama pelaksanaan praktek kerja lapangan.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, memberikan kritik dan saran sangat diharapkan agar dapat membangun penulisan ini. Semoga penulisan ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak termasuk pembaca.

Depok, 8 Juli 2026

Shenaeliandra Permana



Hak Cipta :

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

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vi
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Ruang Lingkup Pembahasan.....	3
1.4. Tujuan dan Manfaat	3
1.5. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	6
2.1. Media Pembelajaran.....	6
2.1.1. Tujuan Media Pembelajaran.....	6
2.1.2. Fungsi Media Pembelajaran	8
2.1.3. Manfaat Media Pembelajaran	8
2.2. Board Game	9
2.2.1. Manfaat Board Game	10
2.2.2. Jenis Board Game.....	11



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

2.2.3. Komponen <i>Board Game</i>	13
2.2.4. Mekanisme <i>Board Game</i>	16
2.2.5. Material <i>Board Game</i>	18
2.3. Teori Desain Grafis	20
2.4. Elemen Desain Grafis Pada <i>Board Game</i>	20
2.4.1. Ilustrasi	20
2.4.2. Karakter	23
2.4.3. Tipografi	27
2.4.4. Warna.....	29
2.5. Prinsip Desain Grafis	34
2.6. Metode Perancangan	38
BAB III METODE PERANCANGAN.....	40
3.1. Metode Penelitian.....	40
3.2. Data dan Analisis	41
3.2.1. Profil Klien	41
3.2.2. <i>Produk Knowledge</i>	44
3.2.3. <i>Target Audience</i>	49
3.2.4. Kompetitor / Media Sejenis.....	49
3.2.5. <i>Consumer Insight</i>	52
3.2.6. Strategi Perancangan	55
3.3. Arahkan Kreatif.....	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	60
4.1. Konsep Visual	60
4.1.1. <i>Mindmap</i>	60
4.1.2. <i>Moodboard</i>	62



© 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

4.2. Proses Desain	64
4.2.1. Sketsa Manual.....	64
4.2.2. Desain Komprehensif	78
4.2.3. Desain Terpilih	91
4.2.4. <i>Prototype</i>	95
4.2.5. <i>Testing</i>	97
4.2.6. Desain Final.....	101
4.3. Pertimbangan Produksi	123
BAB V PENUTUP.....	126
5.1. Simpulan	126
5.2. Saran.....	128
DAFTAR REFERENSI	129
LAMPIRAN.....	131

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Gaya Kartun Grafity Falls	21
Gambar 2.2. Gaya Realis	21
Gambar 2.3. Gaya Semirealis.....	22
Gambar 2.4. Gaya Jepang	22
Gambar 2.5. Gaya Amerika	23
Gambar 2.6. Desain Karakter Tahilalats	23
Gambar 2.7. Ragam proporsi tubuh normal (<i>attractive proportions</i>).....	24
Gambar 2.8. Ragam proporsi chibi (<i>super deformed</i>).....	25
Gambar 2.9. Warna Komplemen	29
Gambar 2.10. Warna Triadic.....	29
Gambar 2.11. Warna Split Komplemen.....	30
Gambar 2.12. Warna Tetradic.....	30
Gambar 2.13. Warna Analog	32
Gambar 2.14. Monokrom.....	34
Gambar 2.15. Psikologi Warna.....	32
Gambar 2.16. Keseimbangan simetris	34
Gambar 2.17. Keseimbangan Asimetris.....	34
Gambar 2.18. Keseimbangan Radial.....	34
Gambar 3.2. Ruang kelas RA Darul Hikmah.....	41
Gambar 3.3. Kegiatan di Luar Kelas RA Darul Hikmah	42
Gambar 3.4. Ladies & Slider : Permainan Anak Islami.....	46
Gambar 3.5. Book Board Adventure Museum.....	47
Gambar 3.6. 5 Pilar Edisi Junior	47
Gambar 4.1. Mindmap	57
Gambar 4.2. Moodboard Visual	59
Gambar 4.3. Moodboard Board game	60



© 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

Gambar 4.4. Sketsa Logo Amaland	61
Gambar 4.5. Sketsa Playmat Alternatif 1	63
Gambar 4.6. Sketsa Playmat Alternatif 2	63
Gambar 4.7. Sketsa Playmat Alternatif 3	63
Gambar 4.8. Sketsa Playmat Alternatif 4	64
Gambar 4.9. Sketsa Playmat Alternatif 5	64
Gambar 4.10. Sketsa Karakter Alternatif 1	65
Gambar 4.11. Sketsa Karakter Alternatif 2	65
Gambar 4.12. Sketsa Karakter Alternatif 3	66
Gambar 4.13. Sketsa Karakter Alternatif 4	66
Gambar 4.14. Sketsa Karakter Alternatif 5	67
Gambar 4.15. Sketsa Cover Kartu Amaland	67
Gambar 4.16. Sketsa Layout Isi Kartu Amaland	68
Gambar 4.17. Sketsa Ilustrasi Isi Kartu Amaland	68
Gambar 4.18. Sketsa Spin Wheel	68
Gambar 4.19. Sketsa Brosur Panduan Alternatif 1	69
Gambar 4.20. Sketsa Brosur Panduan Alternatif 2	69
Gambar 4.21. Sketsa Buku Panduan Alternatif 3	70
Gambar 4.22. Sketsa Buklet Panduan Alternatif 4	70
Gambar 4.23. Sketsa Brosur Panduan Alternatif 5	70
Gambar 4.24. Sketsa Cover Kemasan Alternatif 1	71
Gambar 4.25. Sketsa Cover Kemasan Alternatif 2	71
Gambar 4.26. Sketsa Cover Kemasan Alternatif 3	72
Gambar 4.27. Sketsa Cover Kemasan Alternatif 4	72
Gambar 4.28. Sketsa Cover Kemasan Alternatif 5	73
Gambar 4.29. Sketsa Kemasan Alternatif 1	73
Gambar 4.30. Sketsa Kemasan Alternatif 2	73



© 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

Gambar 4.31. Sketsa Kemasan Alternatif 3	74
Gambar 4.32. Sketsa Kemasan Alternatif 4	74
Gambar 4.33. Sketsa Kemasan Alternatif 5	75
Gambar 4.34. Desain Komprehensif Logo 1	75
Gambar 4.35. Desain Komprehensif Logo 2	76
Gambar 4.36. Desain Komprehensif Logo 3	76
Gambar 4.37. Desain Komprehensif Playmat 1	77
Gambar 4.38. Desain Komprehensif Playmat 2	77
Gambar 4.39. Desain Komprehensif Playmat 3	78
Gambar 4.40. Desain Karakter 1	79
Gambar 4.41. Desain Karakter 2	79
Gambar 4.42. Desain Karakter 3	80
Gambar 4.43. Desain Cover Kemasan 1	80
Gambar 4.44. Desain Cover Kemasan 2	81
Gambar 4.45. Desain Cover Kemasan 3	81
Gambar 4.46. Desain Kartu Alternatif 1	82
Gambar 4.47. Desain Kartu Alternatif 1	82
Gambar 4.48. Desain Kartu Alternatif 1	83
Gambar 4.49. Desain Brosur Panduan Alternatif 1	84
Gambar 4.50. Desain Brosur Panduan Alternatif 2	84
Gambar 4.51. Desain Buku Panduan Alternatif 3	85
Gambar 4.52. Desain Kemasan Board Game 1	85
Gambar 4.53. Desain Kemasan Board Game 2	86
Gambar 4.54. Desain Kemasan Board Game 3	87
Gambar 4.55. Desain Komprehensif Spin Wheel	87
Gambar 4.56. Desain Terpilih Logo	88
Gambar 4.57. Desain Terpilih Playmat	88



© 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

Gambar 4.58. Desain Terpilih Karakter	89
Gambar 4.59. Desain Terpilih Kartu	89
Gambar 4.60. Desain Terpilih Cover Kemasan	90
Gambar 4.61. Desain Penyesuaian Cover Kemasan	90
Gambar 4.62. Desain Terpilih Kemasan	91
Gambar 4.63. Desain Terpilih Brosur Panduan	91
Gambar 4.64. Desain Terpilih Spin Wheel	92
Gambar 4.65. Dummy Digital	93
Gambar 4.66. Dummy Cetak	94
Gambar 4.67. Desain Final Playmat	97
Gambar 4.68. Desain Final Kartu	98
Gambar 4.69. Desain Final Brosur Panduan	00
Gambar 4.70. Desain Final Bidak 3D	105
Gambar 4.71. Desain Final Kemasan	105
Gambar 4.72. Warna Primer Desain Amaland	106
Gambar 4.73. Warna Sekunder Desain Amaland	106
Gambar 4.74. Tipografi Desain Amaland	107
Gambar 4.75. Elemen Pijakan Playmat Amaland	108
Gambar 4.76. Elemen Visual Playmat Amaland	108
Gambar 4.77. Elemen Visual Kartu Amaland	108
Gambar 4.78. Elemen Visual Brosur Amaland	109
Gambar 4.79. Character Sheet Zahira	110
Gambar 4.80. Character Sheet Ali	110
Gambar 4.81. Character Sheet Akbar	110
Gambar 4.82. Character Sheet Nisa	110
Gambar 4.83. Elemen Visual Latar Tempat Amaland	111
Gambar 4.84. Prinsip Balance Playmat Amaland	111



© 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

Gambar 4.85. Prinsip Irama Playmat Amaland	112
Gambar 4.86. Prinsip Emphasis Playmat Amaland	112
Gambar 4.87. Prinsip Unity Playmat Amaland.....	113
Gambar 4.88. Prinsip Balance Kartu Permainan Amaland.....	113
Gambar 4.89. Prinsip Hierarcy Kartu Permainan Amaland.....	113
Gambar 4.90. Prinsip Emphasis Kartu Permainan Amaland	114
Gambar 4.91. Prinsip Unity Kartu Permainan Amaland	114
Gambar 4.92. Prinsip Balance Panduan Amaland	115
Gambar 4.93. Prinsip Irama Panduan Amaland.....	115
Gambar 4.94. Prinsip Emphasis Panduan Amaland.....	116
Gambar 4.95. Prinsip Unity Panduan Amaland.....	116
Gambar 4.96. FAW Playmat Amaland	117
Gambar 4.97. FAW Karakter Amaland	117
Gambar 4.98. FAW Kartu Permainan Amaland	117
Gambar 4.99. FAW Spin Wheel Amaland	118
Gambar 4.100. FAW Brosur Panduan Amaland.....	118
Gambar 4.101. FAW Kemasan Amaland	118
Gambar 4.102. Hex Code Warna Amaland	123



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 TABEL

Tabel 3.1. <i>Komponen Board Game</i>	39
Tabel 3.1. <i>Consumer Insight RA Darul Hikmah</i>	46
Tabel 3.1. <i>Creative Brief</i>	49
Tabel 4.1. <i>Spesifikasi Dummy Cetak Board Game Amaland</i>	93
Tabel 4.2. <i>Parameter Penilaian Board Game Amaland</i>	95
Tabel 4.3. <i>Kartu Aksi Board Game Amaland</i>	98
Tabel 4.4. <i>Kartu Tantangan Board Game Amaland</i>	103
Tabel 4.5. <i>Ukuran Cetak Komponen Amaland</i>	118
Tabel 4.6. <i>Pertimbangan Produksi Amaland</i>	121

**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

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Transkrip Wawancara
- Lampiran 2 Dokumentasi Riset
- Lampiran 3 Logbook Bimbingan TA
- Lampiran 4 Hasil Cek Turnitin
- Lampiran 5 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan karakter adalah aspek penting untuk generasi mendatang. Seseorang tidak hanya membutuhkan pembelajaran intelektual, tetapi juga harus dilengkapi dengan aspek spiritual dan moral (Utsmani, 2021). Maka dari itu, penanaman nilai-nilai moral dan spiritual sejak usia dini akan membangun fondasi yang kuat bagi perkembangan kepribadian individu. Dengan pendidikan karakter yang menyeluruh, generasi muda dapat berkembang menjadi pribadi yang tidak hanya pintar secara intelektual, tetapi juga memiliki integritas, empati, dan tanggung jawab sosial (Hidayat dkk., 2024).

Menurut Fahrijal pada usia 0-6 tahun, saat anak lebih terbuka terhadap rangsangan dan cenderung meniru lingkungan sekitar, pengenalan tentang konsep keimanan kepada Allah, Malaikat, Kitab, Rasul, hari kiamat, dan takdir, serta penerapan ajaran Islam seperti syahadat, shalat, zakat, puasa, dan haji, dapat membantu menciptakan dasar spiritual yang kokoh. Pemahaman mendalam tentang ajaran agama tidak hanya diajarkan sebagai pengetahuan, tetapi juga sebagai pembentukan karakter dan perilaku kepada anak sejak dini (Hidayat dkk., 2024). Dengan menanamkan Rukun Iman dan Islam dalam kegiatan sehari-hari, anak-anak akan lebih mudah untuk mendalami nilai-nilai tersebut dan menjadi bagian dari kepribadian yang terus berkembang di masa depan.

Sejalan dengan visi RA Darul Hikmah, sekolah ini berkomitmen untuk memberikan pendidikan berkualitas bagi anak-anak usia dini dengan mengedepankan nilai-nilai Islami untuk mewujudkan generasi muslim yang unggul, sehat, mandiri, cerdas, kreatif, dan berperilaku terpuji. Namun dalam praktiknya, penerapan media pembelajaran yang menarik dan interaktif masih menjadi tantangan di RA Darul Hikmah. Dari hasil pengamatan kegiatan belajar rukun iman dan islam di sekolah, Anak-anak khususnya usia 4 – 6 tahun mudah bosan sehingga saat diuji mereka kesulitan memahami materi rukun iman dan rukun islam. Meski begitu, mengajarkan rukun iman dan rukun islam kepada anak-anak



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

tidaklah mudah karena sifat abstrak dari konsep yang dipelajari (Patonah, 2024). Selama ini RA Darul Hikmah belum memiliki media khusus yang dapat membantu dalam mengajarkan rukun iman dan rukun islam. Kemudian selain dengan lagu, guru juga melakukan praktik bersama anak-anak supaya mereka dapat mengingatnya sampai dewasa. Namun, sering kali anak-anak yang mengikuti pembelajaran tersebut tidak fokus sehingga banyak yang bermain-main saat belajar.

Anak usia 5-6 tahun biasanya mulai berada pada titik jenuh sehingga mereka cepat bosan karena pelajaran yang diulang-ulang, karena itu mereka membutuhkan metode pembelajaran baru (Shafariya, 2020). Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media yang dapat disenangi anak-anak seperti permainan. Media pembelajaran yang dapat disenangi anak-anak berupa permainan adalah *board game*. Menurut Simkin dalam sebuah jurnal *board game* adalah permainan yang interaktif untuk mengenalkan hal baru kepada siswa secara lebih efektif karena dapat menarik minat serta membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran (Ardila, 2025).

Perancangan *board game* tentu tidak lepas dari visual. Menurut Wibawanto (2024), *board game* yang dirancang dengan baik bisa menciptakan konteks visual/gambar yang mendukung pemahaman konsep yang diajarkan. Menurut Aprianawati dalam kutipan, gambar yang digemari dan dapat menarik perhatian anak yaitu gambar yang berwarna, melukiskan situasi nyata, serta ukuran besar kecil antar gambar terlihat jelas. Anak-anak usia dini cenderung tertarik terhadap warna-warna yang mencolok (Rofi, 2018). Selain itu, menentukan material *board game* yang tepat penting untuk daya tahan *board game* agar dapat terjaga dengan baik dan tidak mudah rusak (Heldy, 2022)

Dari hal tersebut, media *board game* ini penting untuk dirancang karena dapat membantu anak dalam memahami dan menguatkan karakter islam dengan cara yang menyenangkan. Dengan media *board game*, anak-anak akan aktif untuk belajar rukun iman dan rukun islam yang secara tidak langsung meningkatkan kemampuan lain seperti kesabaran, daya ingat, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.



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

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *board game* edukatif tentang rukun iman dan rukun islam yang dapat mudah dipahami untuk siswa-siswa di RA Darul Hikmah?
2. Bagaimana menerapkan teori desain grafis pada perancangan *board game* yang interaktif dan menyenangkan agar sesuai dengan kebutuhan anak-anak di RA Darul Hikmah?

1.3. Ruang Lingkup Pembahasan

Pada proses penyusunan tugas akhir ini, ruang lingkup yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Proses perancangan *board game* tentang rukun iman dan rukun islam untuk anak-anak RA Darul Hikmah.
2. Penerapan teori, elemen, dan prinsip desain grafis yang diperlukan dalam perancangan *board game* rukun iman dan rukun islam untuk anak-anak RA Darul Hikmah.

1.4. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang *board game* yang dapat digunakan anak-anak sebagai media belajar rukun islam dan rukun iman kepada anak-anak RA Darul Hikmah.
2. Menerapkan elemen dan prinsip desain dalam perancangan *board game* sebagai media belajar yang menyenangkan sehingga anak-anak dapat memahami rukun iman dan rukun islam.

Manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. **Bagi Sekolah RA Darul Hikmah**, perancangan *board game* tentang rukun iman dan rukun islam ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran anak-anak.



Hak Cipta :

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

2. **Bagi Guru dan Tenaga Pengajar RA Darul Hikmah**, perancangan *board game* ini dapat digunakan sebagai media yang dapat membantu dalam penguatan konsep rukun iman dan rukun islam kepada anak-anak.
3. **Bagi Siswa**, perancangan *board game* ini diharapkan dapat menjadi media bermain yang menyenangkan dan dapat membantu mereka untuk memahami rukun iman dan rukun islam secara mandiri.
4. **Bagi Pengembangan Ilmu Desain Grafis**, perancangan *board game* ini *output* yang dapat menjadi landasan dalam pengembangan ilmu desain grafis di masa yang akan datang.

1.5. Sistematika Penulisan

Pada tahap pembuatan tugas akhir ini, terdapat lima bagian yang telah disusun dengan sistematis agar semua aspek penelitian dapat disampaikan dengan baik. Berikut adalah tata urutan dari laporan akhir Perancangan *Board Game* Rukun Iman dan Rukun Islam Sebagai Media Belajar Penguatan Karakter Untuk RA Darul Hikmah:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi penjelasan yang didasarkan masalah dan fakta yang dari klien. Dari permasalahan tersebut akan menjadi alasan Perancangan *Board Game* Rukun Iman dan Rukun Islam yang dapat digunakan sebagai media yang dapat membantu pembelajaran anak-anak RA Darul Hikmah.

2. BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi teori dan prinsip yang dikutip dari beberapa sumber seperti jurnal, artikel, buku, dan web yang dapat diterapkan dalam perancangan *board game* ini. Adapun teori-teori yang digunakan dikategorikan menjadi dua yakni Teori Makro dan Teori Mikro serta metode riset yang akan digunakan. Teori Makro mencakup definisi, fungsi, jenis dan kriteria. Sedangkan Teori Mikro mencakup perincian dari teori makro.



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

3. BAB III METODE PERANCANGAN

Pada bab ini berisi menjelaskan metode yang digunakan dalam proses penelitian. Mulai dari teknik pengumpulan data, metode analisis, penggalan ide hingga eksekusi desain. Metode yang digunakan disebutkan dan dijelaskan alasan pemilihannya. Teori serta referensi metode spesifik dijelaskan pada Bab Landasan Perancangan.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan proses perancangan mulai dari membentuk *mindmap* dan *moodboard*, membuat sketsa kasar dan melakukan digitalisasi kemudian memilih desain yang seterusnya dilakukan pembuatan prototype dan melakukan testing terhadap target audience yang akhirnya menyiapkan desain akhir dan dibuatkan FAW serta perhitungan terkait produksi pada karya perancangan.

5. BAB V PENUTUP

Bagian ini berisi kesimpulan dari perancangan yang sudah dilakukan dengan menjawab tujuan dan memberikan saran kepada penelitian selanjutnya.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Hak Cipta :

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

BAB V PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan proses perancangan *board game* Amaland untuk anak-anak RA Darul Hikmah, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembuatan desain *board game* Amaland dirancang menggunakan metode *design thinking* (*empathise, define, ideate, prototype* dan *test*). Pada tahap *empathise* dilakukan riset dan pengumpulan data melalui wawancara yang dilakukan kepada guru dan murid untuk mendapatkan informasi sebagai acuan untuk menentukan ide, observasi pada *board game* sejenis dan kegiatan kelas RA Darul Hikmah, serta studi literatur pada jurnal maupun buku yang relevan. Selanjutnya, data diolah pada tahap *define* untuk menentukannya *consumer insight* sebagai acuan membentuk strategi perancangan *board game* dan disusun menjadi arahan *creative brief*. Data-data yang sudah didapatkan tersebut akan dilanjutkan pada tahap *ideate* untuk menentukan ide konsep visual dengan menyusun *mind map* agar mendapatkan *keyword adventure, arabic, journaling, cute, island* dan dinamis, lalu dimasukkan ke dalam referensi *mood board* dan digambarkan dalam bentuk sketsa manual serta di *coloring* pada tahap digitalisasi. Setelah desain memasuki proses digitalisasi, maka lanjut 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 final dan menyiapkan *final artwork* untuk proses cetak akhir. *Board game* Amaland didesain agar anak-anak dapat memahami rukun iman dan rukun islam melalui mekanisme permainan *race* menggunakan komponen *playmat*, kartu, *spin wheel*, dan bidak. Dimana kartu permainan berisi nilai-nilai rukun iman dan islam, pertanyaan terkait, serta tantangan untuk pemain untuk



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

menambah *insight* dan menguji pemahaman mereka terhadap rukun islam dan rukun iman.

2. Untuk membuat media pembelajaran yang menyenangkan untuk anak, dibuatlah perancangan desain *board game* Amaland dengan mengusung *tone and manner playful*, ilustrasi kartun, dan *colorful* melalui penerapan elemen dan prinsip desain. Penerapan elemen pada *board game* Amaland berupa warna, tipografi, aset visual, karakter, dan latar tempat ilustrasi. Elemen visual ilustrasi menggunakan teknik *watercolor brush* yang ditampilkan pada penggambaran elemen visual desain. Elemen warna pada desain menggunakan empat warna utama yaitu hijau tua, hijau muda, kuning, dan krem. Elemen tipografi ditampilkan pada playmat, kartu, panduan, dan kemasan menggunakan dua jenis tipografi yaitu dekoratif (*dynapuff semibold & regular*) dan script (*mali regular & bold*). Prinsip desain pada *board game* Amaland diantaranya, prinsip kesatuan, keseimbangan, penekanan, dan irama. Prinsip kesatuan ditampilkan pada ilustrasi dan penggunaan warna dan tipografi pada komponen secara konsisten. Prinsip penekanan dilihat pada warna kontras dan skala ukuran yang difokuskan pada desain Amaland. Prinsip keseimbangan desain diletakkan pada posisi tengah atau setara pada setiap komponen *board game*. Prinsip Irama disampaikan baik melalui elemen aset ilustrasi maupun tipografi sehingga mudah dicerna oleh anak-anak. Penerapan desain ini diuji melalui *testing* dan hasilnya desain membuat anak-anak bersemangat dan dapat memahami rukun iman dan rukun islam lebih mudah melalui ilustrasi desain pada *board game*.



© 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

5.2. Saran

Berdasarkan hasil perancangan board game yang telah dilaksanakan, Amaland memiliki kekurangan terutama pada material komponen yang digunakan yaitu seng pada *playmat* yang belum secara maksimal kuat daya tariknya dengan magnet bidak karakter. Selain material, pada desain *board game* masih belum secara maksimal terkait mekanisme nilai rukun iman dan rukun islam yang belum efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Pada perancangan selanjutnya diharapkan dapat pengembangan fitur magnet permainan Amaland yang belum terealisasi sepenuhnya secara sempurna serta menguji mekanisme permainan yang efektif agar pembelajaran rukun iman dan rukun islam dapat diserap secara maksimal oleh *target audience*.

**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

DAFTAR REFERENSI

- Ah, N. M. (2018). Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 4(2), 125-138.
- Anggarini, A. (2023) Mengungkap Kreativitas: Metodologi Desain dari Riset ke Visual. *PNJ Press*
- Ardila, R., Ananta, A., & Qomarats, I. (2025). Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran Bahasa Minangkabau untuk Anak Sekolah Dasar. *Misterius: Publikasi Ilmu Seni dan Desain Komunikasi Visual.*, 2(1), 176-191.
- Bangun, D. A. N. (2023) Dasar-Dasar Desain Grafis: Merancang Karya Desain yang Konseptual. *PNJ Press*.
- Carina, R. (2019). Penggunaan huruf dekoratif dalam tipografi kinetis. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 4(1), 17-32.
- Durisa, A. I., Istiningsih, S., & Widodo, A. (2022). Menciptakan Pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan Di Sekolah Dasar. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 55-63.
- Erlitasari, N. D. (2016). Pengembangan Media Board Game Garis Bilangan Materi Bilangan Bulat Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sdn Ngampelsari Candi Sidoarjo.
- Glory, Y. (2025). Perancangan Maskot 3D Sebagai Upaya Penguatan Identitas Visual Perusahaan Garment “Bintang Permata Sejati” di Kota Pasuruan. (Tugas Akhir) *Universitas Ma Chung*.
- Harsari, R. N., Wahidiat, M. P., Permanasari, D. E., Negoro, A. T., Sutarwiyasa, I. K., Mustikadara, I. S., ... & Judijanto, L. (2024). Dasar-dasar Desain Grafis: Teori dan Panduan Dasar bagi Pemula. *PT. Sonpedia Publishing Indonesia*.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Hidayat, F. T., Faujiyah, F., Fathiyah, F., Rosihah, R., Nofiana, T., Gunadi, S., ... & Rini, A. S. (2024). Penguatan Karakter Anak Usia Dini Melalui Pengenalan Rukun Iman dan Islam di MDTA Al-Jauharotunnaqqiyyah Link. Kedung Baya. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(6), 166-174.
- Hidayat, T. P. (2022). Peran penting palet warna dan semiotika dalam interpretasi poster film. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Media Baru*, 5(1), 34-47.
- 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.



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

- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). Media pembelajaran.
- Patonah, S. (2024). Penerapan Metode Tanya Jawab untuk Meningkatkan Pemahaman Rukun Iman di RA Al-Qomar. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(1), 162-166.
- Putra, D. (2025). Penguatan Nilai-Bilai Rukun Islam dalam Membentuk Karakter Islami Siswa Melalui Pendidikan Agama Islam di SMP IT Tahfizul Qur'analumm Smart Centre (Doctoral dissertation, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Sumatera Utara).
- Putri, Mahesa Kirana. (2025). Perancangan Board Game Edukatif untuk Melatih Daya Pikir dan Gerak Anak Melalui Pengenalan Warna di TK Dua Mei. (D4 thesis). *Politeknik Negeri Jakarta*.
- Rori, R. A. Y., & Wahyudi, A. T. (2022). Proses kreatif pembuatan desain karakter dalam karya ilustrasi. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 9.
- Rozi, F., & Rahayu, S. (2022). Implementasi Media Gambar Ilustrasi Naturalis dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak. *Manazhim*, 4(2), 505-516.
- Saragih, P., Kurnia, M., & Amir, F. (2021). Komposisi Jenis Hasil Tangkapan Bagan Tancap Berdasarkan Kombinasi Warna Lampu di Perairan Kabupaten Pangkajene Provinsi Sulawesi Selatan. *Journal of Fisheries and Marine Science*, Torani, 4(2), 100-109.
- Setyowulan, A., & Aaqilah, F. S. (2025). Strategi Visual Desain Karakter dalam Media Pembelajaran Interaktif Anak Usia Dini (4-6 Tahun). *Jurnal Edu Aksara*, 4(1), 65-76.
- Shafariya, S., Yuliansyah, H., & Triyadi, A. (2020). Perancangan Board Game Sebagai Media Bantu Edukasi Untuk Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Wacadesain*, 2(1).
- Simbolon, E. P. M., Sari, I. M., Pratiwi, W. P., & Susilo, A. (2024). Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Sejarah. *Danadyaksa Historica*, 4(2), 36-42.
- Utsmani, M. M. (2021). Penguatan Karakter Anak Usia Dini dalam Perspektif Al-Qur'an dan Hadits. *Seling: Jurnal Program Studi PGRA*, 7(1), 54-64.
- Victoria, J. (2022). Penerapan Style "Chibi" dalam Perancangan Aset Karakter Video Learning Project Ruangguru (MBKM Thesis, Universitas Multimedia Nusantara). *UMN Knowledge Center*.
- Wibawanto, W. (2024). Board Game Edukasi. *Nas Media Pustaka*.
- Wiranita, C. (2023, 9 November). *Yellow Board? Apaan Tuh? Yuk, Kenali Bahan Packaging Satu Ini!*. Diakses pada 17 Desember 2025, dari <https://paperlicious.id/apa-itu-yellow-board/>



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

Lampiran 1

Transkrip Wawancara Guru dan Murid

Transkrip Wawancara kepada Wakil Kepala Sekolah (Klien)

Nama : Syamsiyah
Jenis Kelamin : Perempuan
Usia : 46 Tahun
Domisili : Depok

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Materi apa yang biasanya ibu ajarkan kepada anak-anak?	Untuk materi biasanya kita bagi berdasarkan kelas, misal kelas A (Abu Bakar As-shiddiq) masih bersifat hal-hal dasar seperti pengenalan huruf, angka, yang gampang buat mereka. Lalu untuk Kelas B (Umar bin Khattab & Usman bin Affan) biasanya sudah mulai dikenalkan membaca, menulis kalimat, dan berhitung.
2.	Metode apa saja yang digunakan untuk mengajarkan anak-anak?	Saat belajar dikelas,
3.	Berapa lama waktu belajar anak di kelas?	Kurang lebih 45 menit, lalu dilanjut dengan kegiatan pembiasaan seperti solat dhuha, tadarus, doa, lalu ditutup dengan makan siang. Biasanya kelas di mulai jam 8 paling lama sampai jam 10.
4.	Apa yang menjadi kendala dari pelaksanaan pelajaran kepada anak?	Alhamdulillah kita biasanya belajar pake apa adanya.
5.	Materi apa yang paling sulit dipahami oleh anak?	Ga ada, Alhamdulillah anak-anak biasanya cepat paham materinya.
6.	Media apa yang biasanya digunakan selama pembelajaran di kelas?	Macam-macam, kalau yang disediakan sekolah biasanya berbentuk LKS atau buku paket. Selain itu, untuk media praktek di luar LKS biasanya menggunakan kertas cetak untuk anak belajar mencocokkan gambar, mewarnai, menempel dan sebagainya.
7.	Apakah ibu pernah menggunakan <i>board game</i> sebagai media pembelajaran?	Belum pernah, untuk mainan kita adanya cuma balok-balokan, <i>Lego</i> , sama yang di luar tuh perosotan, ayunan aja.
8.	Apakah ibu mau menggunakan <i>board game</i> sebagai media pembelajaran?	Mau



© 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

Transkrip Wawancara kepada guru

Nama : Sofiah
Jenis Kelamin : Perempuan
Usia : 38 Tahun
Domisili : Depok

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Materi apa yang biasanya ibu ajarkan kepada anak-anak?	Saya ngajar Kelas B (Usman bin Affan), untuk materinya macam-macam kak, kayak agama, anggota tubuh, sains dan sebagainya.
2.	Metode apa saja yang digunakan untuk mengajarkan anak-anak?	Saat belajar di kelas,
3.	Berapa lama waktu belajar anak di kelas?	Biasanya 45 menit sih kak, bentar aja
4.	Apa yang menjadi kendala dari pelaksanaan pelajaran kepada anak?	Biasanya anak-anak itu susah fokus dalam kelas, apalagi kalau materinya banyak seperti sains, surat-surat. Anak-anak masih suka berlarian terus main-main dan itu wajar di usia mereka. Jadi bukan hal yang bisa kita paksakan.
5.	Materi apa yang paling sulit dipahami oleh anak?	Sains dan penerapan ibadah kak, kadang anak-anak susah tertib mengikuti kegiatan.
6.	Media apa yang biasanya digunakan selama pembelajaran di kelas?	Macam-macam, kalau yang disediakan sekolah biasanya berbentuk LKS atau buku paket. Selain itu, untuk media praktek di luar LKS biasanya menggunakan kertas cetak untuk anak belajar mencocokkan gambar, mewarnai, menempel dan sebagainya.
7.	Apakah ibu pernah menggunakan board game sebagai media pembelajaran?	Belum pernah, untuk mainan kita adanya cuma balok-balokan, Lego, sama yang di luar tuh perosotan, ayunan aja.



© 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

Nama : Afifah
Jenis Kelamin : Perempuan
Usia : 42 Tahun
Domisili : Depok

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Materi apa yang biasanya ibu ajarkan kepada anak-anak?	Saya ngajar Kelas A (Abu Bakar As-Shiddiq), untuk materinya macam-macam kak, kayak agama, anggota tubuh, sains dan sebagainya.
2.	Metode apa saja yang digunakan untuk mengajarkan anak-anak?	Saat belajar dikelas,
3.	Berapa lama waktu belajar anak di kelas?	45 menit
4.	Apa yang menjadi kendala dari pelaksanaan pelajaran kepada anak?	Biasanya anak-anak itu susah fokus dalam kelas, apalagi kalau materinya banyak seperti sains, surat-surat. Anak-anak masih suka berlarian terus main-main dan itu wajar di usia mereka. Jadi bukan hal yang bisa kita paksakan.
5.	Materi apa yang paling sulit dipahami oleh anak?	Sains dan
6.	Media apa yang biasanya digunakan selama pembelajaran di kelas?	Untuk kelas A sih kita belum kasih buku paket atau LKS, paling itu sering ngasih tugas di buku tulis. Kadang pula kita kasih semacam kertas untuk mewarnai, tarik garis, tempel kertas gitu. Kalo untuk pelajaran agama sih kita langsung praktek sih.
7.	Apakah ibu pernah menggunakan board game sebagai media pembelajaran?	Belum pernah

Wawancara Anak-anak

Kelas A (7 murid) : **Fattan** (4 tahun), **Raffi** (4 tahun), **Hafiz** (5 tahun), **Syarul** (5 tahun), **Kirana** (4 tahun), **Ziwa** (4 tahun), **Daniya** (4 tahun).
 Kelas B (6 murid) : **Zahira** (5 tahun), **Nasywa** (6 tahun), **Adissa** (6 tahun), **Nadhira** (5 tahun), **Hifza** (5 tahun), **Ghafar** (7 tahun).

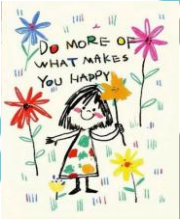
No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Kelas A	Kelas B
1.	Gambar apa ini? 	“Kelinci” = 7 Anak Gambar 1 = 0 Gambar 2 = 3 anak Gambar 3 = 1 anak Gambar 4 = 1 anak Gambar 5 = 2 anak	“Kelinci” = 6 Anak Gambar 1 = 1 anak Gambar 2 = 2 anak Gambar 3 = 1 anak Gambar 4 = 0 Gambar 5 = 3 anak
2.	Gambar apa ini? 	“Anjing” = 4 “Beruang” = 3 “ada bunganya”	“Anjing” = 5 “Beruang” = 1 “Pegang bunga”
3.	Dari 3 gambar ini, mana yang paling disukai? 	Gambar 1 = 0 Gambar 2 = 5 anak Gambar 3 = 2 anak Alasannya, Main Layang-Layang	Gambar 1 = 0 Gambar 2 = 6 anak Gambar 3 = 0 anak Alasannya, Anak-anaknya seru main layang-layangan
4.	Terdapat warna apa saja pada gambar? 	Gambar 1 “Warna merah, terus bunga kuning, sama kucing putih” Gambar 2 Warna Biru Warna Kuning Ada anak kecil di tengah.	Gambar 1 “Warna merah, terus bunga kuning, sama kucing putih” Gambar 2 Warna Biru Terus ada anak kecil bersinar di tengahnya.
5.	Pada gambar ini, mereka sedang apa?	Gambar 1 : Petik Apel Gambar 2 : Ada anak sama anjing Gambar 3 : di kebun	Gambar 1 : Anak Petik Apel sama Kakek Gambar 2 : Ada anak bawa sayur berlari

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

			sama anjingnya Gambar 3 : kayak lagi bantu menanam di kebun
6.	Bisakah membaca kata-kata pada gambar ini? 	7 anak bisa mengenal huruf namun tidak paham arti kalimatnya.	6 Anak bisa membaca dan namun masih kesulitan mengartikan kalimat
7.	Pernahkah kamu bermain ular tangga? 	Pernah = 4 anak Belum = 3 anak	Pernah = 5 anak Belum = 1 anak 2 diantaranya pernah main ular tangga di roblox
8.	Pernahkah kamu bermain 5 Pilar? 	Pernah = 0 Belum = 7 anak	Pernah = 0 Belum = 6 anak



Hak Cipta :

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

Transkrip Testing

Kelompok 1

Nama	Jenis Kelamin	Usia
Brandon	Laki-laki	9 tahun
Elsa	Perempuan	8 tahun
Ruri	Perempuan	8 tahun
Arka	Laki-laki	7 tahun

Hasil Testing

No.	Pertanyaan	Respon
Ilustrasi		
1.	Pernahkah kalian main board game?	Pernah = 4 Belum = 0
2.	Apa yang kalian ketahui ketika melihat Amaland pertama kali?	Mainan besar dengan gambar anak-anak
3.	Apa saja yang kalian lihat pada ilustrasi board game Amaland?	Ada masjid, ka'bah, ada jalan, sungai, padang pasir. Karakternya pakai kerudung
4.	Apa pendapat kalian soal ilustrasi pada board game Amaland? (playmat, kartu, bidak, panduan, & kemasan)	Playmat : Bagus tapi terlalu polos Kartu : gambarnya terlalu gelap Bidak : bagus tapi ngga ada warnanya. Panduan : mudah dipahami, terlalu gelap Kemasan : bagus tapi gelap.
Material		
5.	Menurut kalian, bagaimana material pada komponen board game?	Playmat : Papannya halus tapi berat untuk dibuka. Kartu : Kartunya Halus, tipis, dan enak dipegang Bidak : Berat dan mudah patah/hancur Spin wheel : Lucu, kokoh, ringan, & aman diputar Panduan : Biasa aja, sama kayak kartu Kemasan : Berat, permukaannya halus
6.	Menurut kalian apakah ukuran pada komponen board game nyaman untuk kalian gunakan?	Playmat : Kurang besar Kartu : Pas ditangan Bidak : Oke ditangan, agak kecil Spin wheel : Kecil Panduan : pas di tangan Kemasan : Terlalu besar & berat
7.	Adakah saran untuk material board game yang lebih baik?	Semuanya sudah bagus, bidak saja yang mau lebih ringan dan kokoh.
8.	Bagaimana pendapat kalian saat membuka kemasan dan mengeluarkan isi board game?	Mudah
Mekanisme Permainan		
8.	Menurut kalian, apa yang kalian rasakan saat bermain board game Amaland?	Seru banget
9.	Menurut kalian, apakah aturan board game mudah dipahami?	Terlalu mudah untuk dimenangkan, mudah dipahami sih.
10.	Apa yang kurang dari mekanisme permainan Amaland?	Kurang challenge, terlalu mudah untuk menyelesaikan permainan.
11.	Adakah saran untuk board game agar menjadi lebih baik?	Buat lebih kecil atau lebih tipis aja
Desain		
12.	Apakah secara keseluruhan desain board game	iya warna warni.



© 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

	menggambarkan ceria (playful), ilustratif, dan colorful?	
13.	Apakah alur trek dan tulisan pada setiap komponen board game terbaca?	iyaa

Kelompok 2

Nama	Jenis Kelamin	Usia
Putri	Perempuan	6 tahun
Laila	Perempuan	5 tahun
Sora	Laki-laki	5 tahun
Killua	Laki-laki	5 tahun

Hasil Testing

No.	Pertanyaan	Respon
Ilustrasi		
1.	Pernahkah kalian main board game?	Pernah = 2 Belum = 2
2.	Apa yang kalian ketahui ketika melihat Amaland pertama kali?	Mainan
3.	Apa saja yang kalian lihat pada ilustrasi board game Amaland?	Ada karakternya pakai kerudung, ada tanah, ada pohon
4.	Apa pendapat kalian soal ilustrasi pada board game Amaland? (playmat, kartu, bidak, panduan, & kemasan)	Playmat : Bagus tapi terlalu polos Kartu : gambarnya terlalu gelap Bidak : bagus tapi ngga ada warnanya. Panduan : mudah dipahami, terlalu gelap Kemasan : bagus tapi gelap.
Material		
5.	Menurut kalian, bagaimana material pada komponen board game?	Playmat : Papannya berat Kartu : Kartunya Halus, tipis, dan enak dipegang Bidak : Mudah patah/hancur Spin wheel : Lucu, kokoh, ringan, & aman diputar Panduan : Lucu, suka. Kemasan : Berat, permukaannya halus
6.	Menurut kalian apakah ukuran pada komponen board game nyaman untuk kalian gunakan?	Playmat : Kurang besar Kartu : Pas Bidak : besar Spin wheel : suka Panduan : pas di tangan Kemasan : Terlalu besar & berat
7.	Adakah saran untuk material board game yang lebih baik?	Semuanya sudah bagus, bidak saja yang mau lebih ringan dan kokoh.
8.	Bagaimana pendapat kalian saat membuka kemasan dan mengeluarkan isi board game?	Mudah
Mekanisme Permainan		
8.	Menurut kalian, apa yang kalian rasakan saat bermain board game Amaland?	Seru banget
9.	Menurut kalian, apakah aturan board game mudah dipahami?	Mudah, kegampangannya mainnya
10.	Apa yang kurang dari mekanisme	Ga ada



© 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 Amaland?	
11.	Adakah saran untuk board game agar menjadi lebih baik?	Buat lebih kecil atau lebih tipis aja
Desain		
12.	Apakah secara keseluruhan desain board game menggambarkan ceria (playful), ilustratif, dan colorful?	iya warna warni.
13.	Apakah alur trek dan tulisan pada setiap komponen board game terbaca?	iyaa

Kelompok 3

Nama	Jenis Kelamin	Usia
Brandon	Laki-laki	5 tahun
Aruna	Perempuan	4 tahun
Zaflan	Perempuan	4 tahun
Nino	Laki-laki	4 tahun

Hasil Testing

No.	Pertanyaan	Respon
Ilustrasi		
1.	Pernahkah kalian main board game?	Pernah = 2 Belum = 2
2.	Apa yang kalian ketahui ketika melihat Amaland pertama kali?	Mainan
3.	Apa saja yang kalian lihat pada ilustrasi board game Amaland?	Ada buletan, ada kartu, ada masjid.
4.	Apa pendapat kalian soal ilustrasi pada board game Amaland? (playmat, kartu, bidak, panduan, & kemasan)	Playmat : Bagus, banyak karakternya Kartu : gambarnya lucu Bidak : warna putih Panduan : gambarnya besar Kemasan : besar
Material		
5.	Menurut kalian, bagaimana material pada komponen board game?	Playmat : Papannya halus tapi berat untuk dibuka. Kartu : Kartunya Halus, tipis, dan enak dipegang Bidak : kayak patung Spin wheel : bisa diputar Panduan : Biasa aja, sama kayak kartu Kemasan : besar
6.	Menurut kalian apakah ukuran pada komponen board game nyaman untuk kalian gunakan?	Playmat : Kurang besar Kartu : Pas ditangan Bidak : kecil Spin wheel : Kecil Panduan : pas di tangan Kemasan : Terlalu besar & berat
7.	Adakah saran untuk material board game yang lebih baik?	Udah bagus
8.	Bagaimana pendapat kalian saat membuka kemasan dan mengeluarkan isi board game?	Mudah
Mekanisme Permainan		



© 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

8.	Menurut kalian, apa yang kalian rasakan saat bermain board game Amaland?	Seru banget
9.	Menurut kalian, apakah aturan board game mudah dipahami?	Hmm.. paham kak
10.	Apa yang kurang dari mekanisme permainan Amaland?	Ga ada minusnya
11.	Adakah saran untuk board game agar menjadi lebih baik?	Buat ada turunan, bikin orangnya
Desain		
12.	Apakah secara keseluruhan desain board game menggambarkan ceria (playful), ilustratif, dan colorful?	iya warna warni, banyak gambarnya
13.	Apakah alur trek dan tulisan pada setiap komponen board game terbaca?	iyaa

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 2

Dokumentasi Riset



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

Lampiran 3

Logbook Bimbingan TA

Shenaeliandra Permana_Perancangan...					
Shenaeliandra Permana_Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Penguatan Karakter Islam Untuk RA Darul Hikmah					
Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Penguatan Karakter Islam Untuk RA Darul Hikmah					
Nama: Shenaeliandra Permana					
Kelas: DG8D					
Logbook Bimbingan					
Table Feed					
Aa Name	Tahap Penelitian	Materi yang dibahas	Status	Tanggal Bimbi...	Catatan Pembimbing
Bimbingan ke-1	Sosialisasi Penelitian		Done	September 22, 2025	
Bimbingan ke-2	Outline		Done	October 9, 2025	Perubahan Magang menjadi Penelitian
Bimbingan ke-3	Bab 1 Pendahuluan	Latar Belakang Tujuan penelitian Rumusan Masalah	Done	November 7, 2025	Pilih Tema Lebih Spesifik ACC Pertanyaan Wawancara
Bimbingan ke-4	Bab 1 Pendahuluan	Latar Belakang Penulisan Bab 2	Done	November 20, 2025	Landasan Perancangan Berisi Landasan yang akan digunakan dalam perancangan Board Game
Bimbingan ke-5	Bab 2 Landasan Perancangan	Penulisan Bab 2 Profil Klien	Done	November 27, 2025	Lengkapi Landasan dan Profile Klien
Bimbingan ke-6	Bab 3 Metode Perancangan	Product Knowledge Mencari data consumer insight	Done	December 8, 2025	Perkuatkan Consumer Insight, Tidak Perlu SWOT
Bimbingan ke-7	Bab 3 Metode Perancangan	Analisis consumer insight	Done	December 16, 2025	Dari Consumer Insight Susun Strategi Perancangan
Seminar Proposal			Done	December 24, 2025	
Bimbingan ke-9	Bab 4 Hasil dan Pembahasan		Done	March 4, 2026	(Online) Revisi Bab 1-3 Konsep visual saja dijelaskan menggunakan mind map dan mood board
Bimbingan ke-10	Bab 4 Hasil dan Pembahasan		Done	April 9, 2026	Asistensi Mind map dan Moodboard, Moodboard buat 2 referensi untuk visual dan
Bimbingan ke-11	Bab 4 Hasil dan Pembahasan		Done	April 17, 2026	Asistensi PMTA Asistensi Sketsa Manual
Bimbingan ke-12	Bab 4 Hasil dan Pembahasan		Done	May 6, 2026	Asistensi Desain Komprehensif dan penentuan Desain Terpilih
Bimbingan ke-13	Abstrak		Done	May 30, 2026	Asistensi Abstrak untuk Full Paper Semnas
Sertifikasi Kompetensi Desain			Done	June 3, 2026	
Bimbingan ke-14	Bab 4 Hasil dan Pembahasan		Done	June 17, 2026	(Online) Revisi desain terpilih, tambahkan keterangan tone & manner pada setiap desain



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Bimbingan ke-15	Full Paper Semnas	Done	June 22, 2026	Asistensi Full Paper Semnas, tidak perlu memasukkan design thinking, cukup sampai desain terpilih
Seminar Nasional		Done	June 25, 2026	
Bimbingan ke-16	Bab 4 Hasil dan Pembahasan Bab 5 Penutup	Done	June 29, 2026	Asistensi Turnitin
Bimbingan ke-17	Bab 1 Pendahuluan Bab 2 Landasan Perancangan Bab 3 Metode Perancangan Bab 4 Hasil dan Pembahasan	In progress	July 7, 2026	Asistensi Final Laporan Tugas Akhir





Lampiran 4

Hasil Cek Turnitin

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



iThenticate®

Similarity Report ID: oid:3618:144750739

PAPER NAME

DG8D_Shenaeliandra Permana_Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Penguatan Karakter Islam Untuk R A Darul Hikmah.pdf

WORD COUNT

22481 Words

CHARACTER COUNT

137267 Characters

PAGE COUNT

115 Pages

FILE SIZE

1.5MB

SUBMISSION DATE

Jul 2, 2026 3:31 PM GMT+7

REPORT DATE

Jul 2, 2026 3:33 PM GMT+7

● 16% Overall Similarity

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

- 16% Internet database
- 5% 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5

Daftar Riwayat Hidup



Shenaeliandra Permana

Graphic Designer

Seorang desainer grafis lulusan Politeknik Negeri Jakarta program studi desain grafis. Memiliki pengalaman dalam pembuatan aset visual yang diterapkan dalam key visual promosi digital dan perancangan cetak serta berkomitmen untuk beradaptasi dan berkolaborasi dalam pekerjaan agar mencapai target.

PENGALAMAN

PT Telekomunikasi Selular, South Jakarta — Freelance Graphic Design — Video Bussiness

August 2025 - 30 April 2026

- Membuat *template key visual* promosi yang dapat digunakan berulang dan tetap mempertahankan brand guideline mitra dan perusahaan.
- Mampu mengerjakan beberapa key visual dalam waktu tertentu untuk memenuhi target.
- Mampu menerjemahkan creative brief menjadi key visual promosi.

PT Telekomunikasi Selular, South Jakarta — Intern — Video Growth & Strategy Bussiness

March 2025 - July 2025

- Mengubah size key visual promosi ke dalam beberapa skala yang disesuaikan pada media aplikasi, sosial media (feed, story, landscape), dan media lain yang dipromosikan.
- Melakukan redesign backdrop milestone perjalanan Telkomsel 30 tahun ukuran 3 x 10 meter.
- Membuat motion sederhana untuk kebutuhan promosi dan backdrop acara.
- Membuat pop up loop di aplikasi MyTelkomsel untuk meningkatkan awareness series OTT kepada pengguna.

PT Folk Youth Education, East Java — Intern Graphic Design — (WFH)

August 2025 - December 2025

- Membuat key visual poster digital sosial media dalam bentuk feed dan story untuk acara webinar yang menonjol dan mudah dibaca agar meningkat awareness.
- Menyusun content planning untuk promosi acara agar promosi dilakukan dengan efisien dan efektif sesuai target.

Cilandak
Jakarta Selatan, Indonesia
(+62) 816 4601 6679
shena12permana@gmail.com

KETERAMPILAN

Adobe Illustrator

Mampu menciptakan aset desain berbasis vector cocok untuk digital dan cetak

Adobe Photoshop

Mampu mengedit foto dan gambar untuk kebutuhan sosial media.

Adobe Indesign

Mampu menyunting layout isi buku agar menarik secara visual

Adobe After Effect

Mampu membuat video motion sederhana untuk backdrop acara.

Canva

Mampu menyiapkan data melalui presentasi yang mudah dipahami menggunakan visual.

Capcut

Mampu menggabungkan dan mengedit video untuk kebutuhan sosial media.

Blender 3D

Mampu menciptakan aset dalam bentuk 3D dan siap dicetak.

PENGHARGAAN

Juara 1 [Inpack] Indonesia
Packaging Competition 2025

BAHASA YANG DIKUASAI

Bahasan Indonesia
English (Toeic)
Japanese (JPLT N5)



© 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

PENDIDIKAN

Politeknik Negeri Jakarta, West Java
— *D4 Graphic Design*

2022 - 2026

GPA : 3.9

SMA Negeri 49 Jakarta, South Jakarta
— *MIPA*

2019 - 2022

GPA : 82.5

ORGANISASI

KMDGI PNJ — periode 2025

Menjadi peserta KMDGI 15 yang diadakan di ISI Yogyakarta sebagai representasi PNJ, mampu beradaptasi dengan kondisi dan situasi untuk menampilkan karya.

KSM Comic Club — periode 2023/2024

Sebagai Ketua Koordinator Divisi Mentoring, mampu menyusun alur pembelajaran pembuatan komik serta menerapkannya baik dalam bentuk digital dan cetak. Hadir dalam Comic Frontier / Comifuro 18 (Mei 2023) mempromosikan karya anggota *Comic Club* yang dibuat menjadi *merchandise*.

PROJECT

**Project Based Learning [PBL] Kemasan Yesya Frita —
September - Desember 2023**

Merancang desain kemasan *hardbox* untuk produk *ecopainting* Yesya Frita yang menampilkan kesan elegan dan mewah. Berkolaborasi dengan tim dan klier untuk menciptakan kemasan dirancang agar kokoh, tahan lama, serta mampu menjaga produk dari kelembaban sesuai dengan kebutuhan klien.

**Project Based Learning [PBL] Brand Profile Wayda by Ida —
Februari - Juni 2024**

Merancang buku brand profile sebagai identitas brand yang ditujukan kepada mitra atau penyelenggara event yang menampilkan produk fashion hijab, batik dan *stylish*.



© 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

Project Based Learning [PBL] Identitas Visual Pangseats — September – Desember 2025

Menciptakan brand baru mulai dari konsep, logo, visual, serta brand awareness kepada masyarakat. Pangseats adalah brand pangsit chili oil yang menggambarkan kesan nostalgia, kebersamaan, dan retro yang cocok untuk dinikmati bersama teman, keluarga, dan orang berharga. Project ini merupakan pembelajaran kuliah semester 5 desain grafis PNJ untuk mengajarkan pentingnya brand awareness.

Bedah Desain Kemasan [Bedakan] Batch 19 — November 2024

Menciptakan desain kemasan *paper lunch box* baru untuk brand Kebuli Ammih.

Project Malaka Hikarise — 17 Agustus 2025

Memberikan arahan project dalam agenda & rundown kegiatan, promosi lewat feed sosial media, serta pembuatan klip potongan acara dalam bentuk video.

PBL EXPO PNJ 1st — September 2023

PBL EXPO PNJ merupakan pameran untuk menampilkan karya project based learning dari setiap jurusan PNJ. Sebagai tim desain dalam acara yang pertama kali diselenggarakan, merancang maskot sebagai icon acara serta beberapa media cetak turunan seperti banner, signage, backdrop, dan sebagainya.

PASARAME 10th — Februari 2024

Pasarame merupakan event yang menghadirkan brand karya mahasiswa desain grafis PNJ untuk dikenalkan kepada masyarakat umum. Dalam acara ini berpartisipasi sebagai panitia yang bertanggungjawab pada desain brosur, banner, promosi digital serta menjadi respsionis yang mengenalkan Pasarame kepada pengunjung baru.

Design Odyssey — September 2024

Design Odyssey ialah event yang menampilkan hasil tugas akhir mahasiswa desain grafis PNJ. Sebagai panitia tim dekorasi bertanggung jawab atas kebutuhan dekorasi acara berupa signage, backdrop, dan sebagainya.

