



© 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* EDUKATIF UNTUK
ANAK-ANAK PYI YATIM DAN ZAKAT SEBAGAI MEDIA EDUKASI**



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

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Oleh:
NAJWA KAMILA
2206421052

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

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Board Game* Edukatif untuk Anak-Anak PYI
Yatim dan Zakat sebagai Media Edukasi
Penulis : Najwa Kamila
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, 3 Juli 2026

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

Annisaa Syifa Aqlina, M.Ds
NIP. 199805142025062012



© 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 PENGESAHAN

PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF UNTUK ANAK-ANAK PYI YATIM DAN ZAKAT SEBAGAI MEDIA EDUKASI

Oleh:

NAJWA KAMILA

2206421052

Disahkan:

Depok, 14 Juli 2026

Penguji I

Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds

NIP. 19881215201832001

Penguji II

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

NIP. 198911012025062002

Kepala Program Studi

Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds

NIP. 19881215201832001

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

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 mengumunkan 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* EDUKATIF UNTUK ANAK-ANAK PYI YATIM DAN ZAKAT SEBAGAI MEDIA EDUKASI

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.

Depok, 3 Juli 2026

Yang menyatakan,



Najwa Kamila

2206421052



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 nonformal memiliki peran penting dalam mendukung pembentukan karakter dan pengetahuan anak melalui proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di PYI Yatim dan Zakat, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan hafalan sehingga anak-anak cenderung mudah kehilangan fokus, kurang aktif berpartisipasi, serta mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat materi yang telah disampaikan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *board game* edukatif sebagai media pembelajaran nilai-nilai keislaman yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak-anak usia sekolah dasar di PYI Yatim dan Zakat. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Proses perancangan menerapkan metode Stanford Design Thinking yang meliputi tahapan *empathize, define, ideate, prototype, dan testing*. Data yang diperoleh dianalisis sebagai dasar dalam penyusunan konsep permainan, pengembangan identitas visual, pembuatan prototipe, hingga pengujian kepada target audiens. Hasil penelitian berupa *board game* edukatif bertema berbagi makanan dengan mekanisme permainan berbasis trivia yang memuat materi kisah nabi, akhlak mulia, doa pendek, serta tantangan interaktif. *Board game* dilengkapi dengan *game board*, kartu permainan, pion bertema makanan, buku panduan, kemasan, serta media pendukung berupa stiker dan pin. Konsep visual menggunakan ilustrasi bergaya hand-drawn cartoon, warna-warna cerah dan hangat, serta tipografi yang mudah dibaca untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi anak-anak. Hasil pengujian menunjukkan bahwa *board game* mampu meningkatkan antusiasme anak selama proses pembelajaran dan berpotensi menjadi alternatif media edukasi nonformal yang efektif dalam membantu anak memahami nilai-nilai keislaman melalui kegiatan belajar sambil bermain.

Kata kunci: *board game* edukatif, pendidikan nonformal, nilai Islami, media pembelajaran.



Hak Cipta :

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

ABSTRACT

Non-formal education plays an important role in supporting children's character development and knowledge acquisition through engaging and enjoyable learning activities. Based on observations and interviews conducted at PYI Yatim dan Zakat, the learning process is still dominated by lectures and memorization, causing children to lose focus easily, participate less actively, and experience difficulties in understanding and retaining the learning materials. This study aims to design an educational board game as an interactive and enjoyable learning medium for teaching Islamic values that is suitable for the characteristics of elementary school-aged children at PYI Yatim dan Zakat. This study employed a qualitative research method with data collected through observations, interviews, documentation, and literature review. The design process adopted the Stanford Design Thinking approach, consisting of the stages of empathize, define, ideate, prototype, and testing. The collected data were analyzed as the basis for developing the game concept, visual identity, prototype, and usability testing with the target audience. The final outcome of this study is a trivia-based educational board game with a food-sharing theme that includes learning materials about the stories of the Prophets, noble character, daily prayers, and interactive challenge cards. The board game consists of a game board, playing cards, food-themed player tokens, a rulebook, packaging, and supporting media in the form of stickers and pins. The visual concept applies a hand-drawn cartoon illustration style, bright and warm color schemes, and readable typography to create an engaging learning experience for children. The testing results indicate that the board game successfully increased children's enthusiasm during the learning process and has the potential to serve as an effective non-formal educational medium for helping children understand and remember Islamic values through learning while playing.

Keywords: *educational board game, non-formal education, Islamic values, learning media.*



Hak Cipta :

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

PRAKATA

Puji dan syukur senantiasa dipanjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang telah dilimpahkan. Berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Board Game* Edukatif untuk Anak-Anak PYI Yatim dan Zakat sebagai Media Edukasi” dengan baik dan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Penyusunan Tugas Akhir ini dapat berjalan lancar berkat peran serta, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya 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 Politeknik Negeri Jakarta.
3. Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds. selaku Kepala Program Studi Desain Grafis.
4. Annisaa Syifa Aqlina, M.Ds selaku Dosen Pembimbing.
5. Pengurus dan juga anak-anak PYI yatim dan zakat Cipinang.
6. Arif Putrawan yang telah memberikan dukungan, serta semangat, baik secara moral maupun praktis selama proses penyusunan Tugas Akhir.
7. Nadhira Dzikri Mardhiyani, Bthari Bening O’brillian Ar-rabbani, Adelia Nadwa Kamila Sadikin, Nafilati Nazma, Shenaeliandra Permana, Dhiya Fairuz, Rey Fanza Ramadhan Sitanggang, selaku teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan, serta semangat, baik secara moral maupun praktis selama proses penyusunan Tugas Akhir.
8. Orang tua dan keluarga tercinta, yang senantiasa memberikan dukungan moral dan doa.
9. Sylus, Zayne, Celeb, Xavier, Rafayel, dan Valko, yang selalu menemani setiap proses pengerjaan tugas akhir. Terima kasih atas kehadiran kalian yang menjadi penghibur sekaligus penyemangat di tengah proses penyusunan 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

10. Seluruh rekan mahasiswa kelas DG-B, atas kebersamaan selama menempuh pendidikan di Politeknik Negeri Jakarta.

11. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, atas segala dukungan, bantuan, dan kontribusi positif yang telah diberikan.

Laporan Tugas Akhir ini telah disajikan dengan upaya maksimal. Meskipun demikian, penulis menyadari masih banyak kekurangan, baik dari segi isi maupun sistematika penyajiannya. Oleh karena itu, penulis akan sangat berterima kasih dan terbuka terhadap segala kritik serta saran yang konstruktif demi perbaikan di masa mendatang.

Jakarta, 3 Juli 2026

Najwa Kamila

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

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

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	7
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.1.1 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 Peran Media Pembelajaran Anak.....	8
2.2 Teori Pembelajaran Anak.....	9
2.2.1 Karakteristik Perkembangan Anak Usia 10 Sampai 14 Tahun.....	9
2.3 <i>Board Game</i>	9
2.3.1 Klasifikasi <i>Board Game</i>	10
2.3.2 Unsur-unsur dalam <i>Board Game</i>	14
2.3.3 Kelebihan <i>Board Game</i> Sebagai Media Edukatif.....	15
2.4 Edukasi Nilai Keagamaan dan Sosial.....	15
2.4.1 Konsep Dasar Nilai Nilai.....	16
2.5 Ilmu Desain Grafis.....	17
2.5.1 Prinsip Desain.....	17
2.5.2 Elemen Desain.....	18
2.5.2.1 Warna.....	18
2.5.2.2 Ilustrasi.....	21
2.5.2.3 Tipografi.....	23
2.5.3 Karakteristik Media Visual untuk Anak.....	25
2.6 Metode Perancangan.....	27
2.6.1 Metode Penelitian.....	27
2.6.2 <i>Design Thinking</i>	28
BAB III METODE PERANCANGAN.....	30



© 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

3.1 Metode Penelitian.....	30
3.2 Data dan Analisis.....	30
3.2.1 Profil klien.....	30
3.2.2 <i>Product Knowledge</i>	31
3.2.3 <i>Target Audience</i>	33
3.2.4 Analisis Kompetitor/Media Sejenis.....	35
3.2.5 <i>Consumer Insight</i>	37
3.2.6 Strategi Perancangan.....	39
3.3 Arahkan Kreatif.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN.....	43
4.1 Konsep Visual.....	43
4.1.1 <i>Mind Map</i>	43
4.1.2 <i>Moodboard</i>	44
4.2 Proses Desain.....	47
4.2.1 Sketsa Manual.....	47
4.2.2 Digitalisasi.....	52
4.2.3 Desain Terpilih.....	56
4.2.4 Komponen Turunan.....	57
4.2.5 <i>Key Visual</i>	60
4.2.6 <i>Prototype</i>	64
4.2.7 <i>Testing</i>	65
4.2.8 <i>Final Artwork</i>	67
4.3 Media Pendukung.....	70
4.4 Pertimbangan Produksi.....	71
BAB V PENUTUP.....	73
5.1 Simpulan.....	73
5.2 Saran.....	74
DAFTAR REFERENSI.....	75
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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Board Game</i>	10
Gambar 2.2 Contoh Catur.....	11
Gambar 2.3 <i>Puerto Rico</i>	11
Gambar 2.4 <i>Pachisi</i>	12
Gambar 2.5 <i>Monopoly</i>	12
Gambar 2.6 <i>Trivial Pursuit</i>	13
Gambar 2.7 <i>Scrabble</i>	13
Gambar 2.8 Skema warna.....	19
Gambar 2.9 <i>Cartoon Style</i>	22
Gambar 2.10 <i>Flat Style</i>	23
Gambar 2.11 <i>Serif</i>	24
Gambar 2.12 <i>Sans Serif</i>	24
Gambar 2.13 <i>Script</i>	25
Gambar 2.14 <i>Display</i>	25
Gambar 3.1 Logo PYI Yatim & Zakat.....	28
Gambar 3.2 <i>Trivial Pursuit</i>	34
Gambar 3.3 <i>5 Second Rule</i>	34
Gambar 3.4 <i>UNO Dare!</i>	35
Gambar 4.1 <i>Mind map</i>	41
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i>	42
Gambar 4.3 <i>Moodboard</i>	43
Gambar 4.4 Sketsa papan permainan alternatif 1.....	45
Gambar 4.5 Sketsa papan permainan alternatif 2.....	46
Gambar 4.6 Sketsa papan permainan alternatif 3.....	46
Gambar 4.7 Sketsa papan permainan alternatif 4.....	47
Gambar 4.8 Sketsa papan permainan alternatif 5.....	47
Gambar 4.9 Sketsa karakter alternatif 1.....	48
Gambar 4.10 Sketsa karakter alternatif 2.....	49
Gambar 4.11 Digitalisasi papan permainan 1.....	49
Gambar 4.12 Digitalisasi papan permainan 2.....	50
Gambar 4.13 Digitalisasi papan permainan 3.....	51
Gambar 4.14 Digitalisasi karakter 1.....	52
Gambar 4.15 Digitalisasi karakter 2.....	52
Gambar 4.16 Digitalisasi karakter 3.....	53
Gambar 4.17 Digitalisasi papan permainan terpilih.....	53
Gambar 4.18 Digitalisasi karakter terpilih.....	54
Gambar 4.19 Digitalisasi <i>Packaging</i>	55
Gambar 4.20 Digitalisasi buku panduan.....	55
Gambar 4.21 Digitalisasi kartu.....	56



© 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 4.22 Digitalisasi pion.....	56
Gambar 4.23 Warna utama Berbagi Rasa.....	57
Gambar 4.24 <i>Font</i> Berbagi Rasa.....	58
Gambar 4.25 Ilustrasi Berbagi Rasa.....	58
Gambar 4.26 <i>Pattern</i> Kain Piknik.....	59
Gambar 4.26 <i>Supergrafis</i> Berbagi Rasa.....	59
Gambar 4.27 Penerapan Prinsip Desain Keseimbangan.....	60
Gambar 4.28 Penerapan Prinsip Desain Kesatuan.....	60
Gambar 4.29 <i>Mockup</i> seluruh komponen <i>board game</i>	65
Gambar 4.30 <i>Sticker</i> Berbagi Rasa.....	67
Gambar 4.31 Pin Berbagi Rasa.....	67





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 3.2 Creative Brief Board Game PYI.....	41
Tabel 4.1 <i>Key Visual</i>	44
Tabel 4.2 Hasil <i>Observasi Testing</i>	66
Tabel 4.4 Spesifikasi <i>Board Game</i>	69
Tabel 4.5 Warna dan <i>Hex Code</i>	69





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 Testing
- Lampiran 2 — Transkrip Wawancara Kebutuhan
- Lampiran 3 — Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 4 — *Logbook* Bimbingan
- Lampiran 5 — Hasil Cek Turnitin
- Lampiran 6 — 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 merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk karakter dan kemampuan individu. Secara umum, pendidikan terbagi menjadi dua bentuk, yaitu pendidikan formal dan nonformal. Pendidikan formal berlangsung secara terstruktur melalui lembaga seperti sekolah dan universitas, sedangkan pendidikan non-formal diselenggarakan di luar sistem persekolahan dengan tujuan memberikan pembelajaran tambahan yang lebih fleksibel dan menyenangkan. Pendidikan nonformal berperan penting dalam membantu anak-anak mengembangkan keterampilan, nilai moral, serta karakter positif melalui kegiatan yang lebih aplikatif dan interaktif (Nisa dkk., 2025).

PYI Yatim dan Zakat Cipinang Muara merupakan lembaga amal zakat nasional yang juga berfokus pada pembinaan anak yatim dan dhuafa. Salah satu bentuk kegiatan pembelajaran yang dilakukan PYI adalah melalui pendidikan nonformal seperti kajian keislaman, bimbingan belajar, kegiatan kreatif, dan pembinaan karakter anak. Melalui kegiatan tersebut, anak-anak diharapkan tidak hanya berkembang dalam aspek akademik, tetapi juga spiritual dan sosial.

Namun, kegiatan pembelajaran di PYI masih didominasi oleh metode ceramah atau hafalan doa, sehingga interaksi belajar cenderung pasif. Hal ini menuntut adanya inovasi pembelajaran yang lebih partisipatif dan menyenangkan agar anak-anak lebih termotivasi untuk belajar. Permasalahan utama yang dihadapi PYI Cipinang Muara adalah kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar nonformal yang menyenangkan dan interaktif.

Board game merupakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa melalui aktivitas bermain yang bermakna (Widiyanto & Yuniarta, 2021). Selain itu, *board game* memiliki nilai sosial tinggi karena melatih kolaborasi dan komunikasi antar pemain (Putra & Mansoor, 2023). Dengan demikian, pengembangan *board game* yang berisi nilai-nilai Islami dapat menjadi solusi bagi PYI Cipinang Muara untuk



Hak Cipta :

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

menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya mendidik tetapi juga menyenangkan.

Secara konsep, *board game* merupakan permainan berbasis papan yang menggunakan komponen fisik seperti pion, dadu, dan kartu untuk mengatur jalannya permainan. Media ini dapat dimodifikasi untuk berbagai tujuan pembelajaran. Penggunaan *board game* dalam kegiatan belajar mampu mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam mengikuti aturan permainan (Tsani dkk., 2021). Dalam konteks pendidikan Islam, *board game* dapat disesuaikan dengan muatan nilai-nilai Islami seperti kisah teladan nabi, adab sehari-hari, doa pendek, dan motivasi positif. Dengan pendekatan visual ilustratif yang menarik, media ini dapat mengoptimalkan daya serap anak terhadap materi pembelajaran melalui pengalaman bermain (Cahyanti dkk., 2024).

Urgensi penelitian ini didasarkan pada fakta bahwa anak-anak di PYI Cipinang Muara memiliki keterbatasan dalam mengakses kegiatan belajar sambil bermain di luar dan dalam lingkungan asrama, seperti kunjungan ke museum, taman edukatif, atau pusat permainan interaktif. Hal ini menyebabkan aktivitas belajar mereka cenderung monoton. Media permainan edukatif seperti *board game* mampu menghadirkan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, bahkan di ruang terbatas (Nordiana dkk., 2024). Oleh karena itu, perancangan *board game* edukatif untuk anak-anak PYI Yatim dan Zakat Cipinang Muara menjadi penting dilakukan sebagai sarana pembelajaran nonformal yang berfungsi menanamkan nilai-nilai keislaman melalui kegiatan belajar sambil bermain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dapat disimpulkan dari latar belakang, maka rumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *board game* edukatif untuk anak-anak PYI Yatim dan Zakat di Cipinang Muara sebagai media edukasi?



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. Bagaimana menerapkan prinsip-prinsip desain grafis dalam perancangan board game agar sesuai dengan karakteristik anak-anak PYI Yatim dan Zakat serta mampu menyampaikan materi pembelajaran secara menarik?
3. Bagaimana menghasilkan board game yang interaktif dan menyenangkan sehingga dapat mendukung kegiatan belajar sambil bermain bagi anak-anak PYI Yatim dan Zakat?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini difokuskan pada perancangan *board game* edukatif bernuansa Islami yang interaktif dan menyenangkan untuk anak-anak PYI Yatim dan Zakat di Cipinang Muara.

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup yang akan dibahas meliputi:

1. Perancangan *board game* edukatif Berbagi Rasa sebagai media pembelajaran nilai-nilai keislaman bagi anak-anak PYI Yatim dan Zakat Cabang Cipinang Muara, dengan materi yang mencakup kisah nabi, adab dan akhlak, serta doa-doa pendek.
2. Penerapan prinsip-prinsip desain grafis pada perancangan *board game*, meliputi pengembangan konsep visual, ilustrasi, warna, tipografi, tata letak, dan komponen permainan yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia 10–14 tahun.
3. Perancangan mekanisme permainan yang interaktif dan menyenangkan melalui penggunaan papan permainan, pion, kartu pertanyaan, kartu challenge, serta sistem permainan yang mendukung aktivitas belajar sambil bermain.

Ruang lingkup proyek akhir ini berfokus pada desain visual dan konten edukatif *board game* sebagai sarana pembelajaran nonformal yang membantu anak-anak PYI Yatim dan Zakat belajar nilai-nilai Islam secara menyenangkan.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menghasilkan *board game* edukatif yang berfungsi sebagai sarana belajar sambil bermain bagi anak-anak usia sekolah PYI Yatim dan Zakat di Cipinang Muara, serta mendukung kegiatan



© 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

pembelajaran nonformal yang menyenangkan dan interaktif. Secara khusus, tujuan perancangan ini meliputi:

1. Merancang *board game* edukatif yang dapat membantu anak-anak PYI Yatim dan Zakat memahami pengetahuan dasar Islam, adab, dan akhlak sehari-hari melalui permainan yang menarik.
2. Menerapkan prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual pada perancangan *board game* sehingga menghasilkan media yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik anak-anak.
3. Menghasilkan *board game* yang interaktif dan menyenangkan sebagai alternatif media pembelajaran nonformal di lingkungan PYI Yatim dan Zakat.

Perancangan *board game* edukatif untuk anak-anak PYI Yatim dan Zakat di Cipinang Muara diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun teoritis, sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

- a. Menyediakan media pembelajaran nonformal yang interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak PYI Yatim dan Zakat, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.
- b. Membantu para pembimbing atau pengasuh di PYI dalam menyampaikan nilai-nilai Islami, doa-doa pendek, serta adab dan akhlak sehari-hari melalui kegiatan bermain yang edukatif.
- c. Memberikan alternatif kegiatan edukatif yang positif bagi anak-anak panti, terutama dalam mengasah pengetahuan dasar Islam tanpa harus bergantung pada aktivitas luar seperti kunjungan ke museum atau lembaga edukasi lainnya.

2. Manfaat Teoritis

- a. Menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran nonformal berbasis permainan yang menekankan aspek edukatif dan nilai karakter Islami.



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

- b. Menambah wawasan dalam bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya penerapan teori desain, ilustrasi, dan pembelajaran islam pada media permainan edukatif.
- c. Memberikan kontribusi terhadap penelitian dan praktik desain media edukatif yang berfokus pada pembentukan nilai, karakter, dan moral anak melalui pengalaman bermain.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian tugas akhir ini disusun secara terstruktur dan sistematis agar memudahkan pembahasan mengenai perancangan *board game* edukatif untuk anak-anak PYI Yatim dan Zakat di Cipinang Muara. Penulisan laporan tugas akhir ini terdiri dari beberapa bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pembuka ini meliputi latar belakang perancangan *board game* edukatif untuk anak-anak PYI Yatim dan Zakat di Cipinang Muara sebagai media pembelajaran nonformal yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, bab ini juga mencakup rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat perancangan, serta sistematika penulisan yang menjadi dasar penyusunan tugas akhir.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Pada sub bab ini menjelaskan gambaran umum terkait teori-teori yang menjadi dasar dalam memahami penelitian, meliputi teori desain grafis, teori ilustrasi, teori pembelajaran islam, dan teori permainan edukatif (*educational game*). Yang akan dijadikan acuan dalam menentukan arah konsep perancangan.

BAB III METODE PERANCANGAN

Secara umum, sub bab ini menguraikan metode penelitian yang digunakan, data dan analisis (profil klien, *product knowledge*, *target audience*, kompetitor, *consumer insight*, strategi perancangan), serta arahan kreatif yang diharapkan akan dikembangkan pada tahap berikutnya.



© 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

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Bab ini menguraikan hasil perancangan *board game* edukatif berdasarkan tahapan metode *Stanford Design Thinking*, mulai dari pengembangan konsep visual, proses perancangan desain, pembuatan prototipe, pengujian kepada target audiens, hingga *final artwork*. Selain itu, bab ini juga membahas penerapan elemen dan prinsip desain, media utama beserta media pendukung, serta pertimbangan produksi yang meliputi material, teknik produksi, dan estimasi biaya sebagai acuan dalam proses realisasi *board game*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi simpulan dari keseluruhan proses penelitian dan perancangan *board game* edukatif berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Selain itu, bab ini juga memuat saran yang diharapkan dapat menjadi masukan bagi pengembangan media edukasi maupun penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan *board game* edukatif sebagai media pembelajaran.

**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 dan hasil pengujian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Perancangan *board game* edukatif Berbagi Rasa berhasil menghasilkan media pembelajaran nonformal bagi anak-anak PYI Yatim dan Zakat Cabang Cipinang Muara yang mengangkat materi kisah nabi, adab dan akhlak, serta doa-doa pendek melalui aktivitas belajar sambil bermain. Perancangan dilakukan menggunakan metode *Design Thinking* yang meliputi tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Melalui tahapan tersebut diperoleh konsep visual yang menggunakan aktivitas berbagi makanan sebagai pendekatan untuk merepresentasikan nilai kebersamaan dan berbagi yang dekat dengan kehidupan anak, sementara substansi pembelajaran tetap berfokus pada nilai-nilai keislaman.
2. Penerapan prinsip-prinsip desain grafis pada *board game* diwujudkan melalui penggunaan ilustrasi bergaya *hand drawn cartoon*, warna-warna cerah, tipografi yang mudah dibaca, tata letak yang terstruktur, serta supergrafis yang konsisten pada seluruh komponen permainan. Hasil akhir perancangan berupa satu set *board game* yang terdiri atas *game board*, kemasan, kartu pertanyaan dan *challenge*, pion bertema makanan, buku panduan, serta media pendukung berupa stiker dan pin. Selain memperhatikan aspek visual, proses perancangan juga mempertimbangkan aspek produksi melalui pemilihan material, teknik cetak, ukuran media, dan estimasi biaya sehingga desain yang dihasilkan siap untuk diproduksi.
3. *Board game* Berbagi Rasa dirancang sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui mekanisme permainan berbasis pertanyaan, challenge, serta permainan secara berkelompok. Berdasarkan hasil pengujian kepada 10 orang anak PYI Yatim dan Zakat melalui observasi dan wawancara, *board game* memperoleh tanggapan yang



Hak Cipta :

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

positif. Anak-anak mampu memahami aturan permainan, tertarik terhadap tampilan visual, aktif berdiskusi selama permainan berlangsung, serta menunjukkan antusiasme dalam mempelajari materi keislaman. Dengan demikian, *board game* ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran nonformal yang mendukung proses belajar secara lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan *board game* edukatif untuk anak-anak PYI Yatim dan Zakat sebagai media edukasi, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan bagi penelitian maupun pengembangan selanjutnya.

1. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas *board game* terhadap peningkatan pemahaman dan daya ingat anak mengenai materi keislaman melalui metode penelitian kuantitatif atau eksperimen dengan jumlah responden yang lebih banyak sehingga diperoleh hasil yang lebih terukur.
2. *Board game* dapat dikembangkan dengan menambahkan variasi materi, tingkat kesulitan pertanyaan, maupun mekanisme permainan agar dapat digunakan oleh kelompok usia yang lebih beragam dan memberikan pengalaman bermain yang lebih variatif.
3. Pengembangan media edukasi selanjutnya dapat dilakukan dalam bentuk buku cerita bergambar yang mengangkat tema berbagi makanan dan nilai-nilai Islami dengan menggunakan karakter serta identitas visual yang sama seperti pada *board game*. Media ini dapat menjadi pendukung proses belajar sekaligus alternatif bagi anak-anak untuk memahami materi melalui kegiatan membaca.

Dengan adanya pengembangan tersebut, diharapkan *board game* edukatif ini dapat terus berkembang sebagai media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif dalam menanamkan nilai-nilai Islami kepada 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

DAFTAR REFERENSI

- Cahyanti, O. V., Fatma, I. N., & Setiyawan, M. (2024). *Pengembangan Boardgame Edukasi Snakes & Ladders Okmay di SD Negeri 1 Singopuran*.
- Darmo, B., Tashya, A., & Wardhani, A. (2022). Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak. *Jurnal VISUAL*, 18(1).
- Effendi, F., Andreas, K., Valentino, C. B., Johan, D., Jonathan, J., Wijaya, L. R., & Pribadi, M. R. (2022). *Perancangan Antarmuka Aplikasi Monteer dengan Metode*.
- Faizal, M., Abdillah, M. F., I.m.s, D. A. S., Setiadi, W., Octavia, D., Suhendari, W., & Soewardikoen, D. W. (2018). PENGGUNAAN WEBSITE PORTAL BERITA SEBAGAI MEDIA INFORMASI UNTUK MAHASISWA. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(1), 34–42.
- Fitryansyah, M., & Nurfitroh, F. (2024). *Teladan Nabi dalam Mendidik Anak*.
- Hasian, I., Putri, I., & Ali, F. (2021). Analisis Elemen Desain Grafis dari Visual Konten Instagram Indonesia Tanpa Pacaran Ditinjau dari Teori Retorika. *Magenta | Official Journal STMK Trisakti*, 5(01), 726–739.
- Indra, M. F., Saputra, A., & Haq, C. (2024). The Influence of Color and Shape of Teaching Materials in Visual Design on Primary School Students' Learning Interest. *Widyagodik : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 12(1), 28–41.
- Irpan, I., & Sain, Z. H. (2024). The Crucial Role of Islamic Religious Education in Shaping Children's Character: Psychological and Spiritual Review. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 16(1), 383–392.
- Kesuma, U., & Istiqomah, K. (2019). *Perkembangan Fisik dan Karakteristiknya serta Perkembangan Otak Anak Usia Pendidikan Dasar*. 9.
- Khotimah, K., & Wahyuningtyas, N. (2023). Media development board game to increase student motivation in studying regional culture. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(3), 298–310.
- Lee, L., Dolah, J., & Pangayan, V. (2019). Visual Preferences for Educational Game Designs Through the Graphic Style Approaches. *Jurnal Gendang Alam (GA)*.
- Limantara, D., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). *Perancangan Board Game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja* (Nomor 6) [Journal:eArticle, Petra Christian University].



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

- Maduwu, E., Sinaga, A. R., Gultom, P. W., Aritonang, T. T., & Ismail, P. R. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 24870–24874.
- Muchtar, R., Rn, B. I., & Assafari, A. F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 2(2), 100–110.
- Munisah, E. (2020). Artikel Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Edukasi Lingua Sastra*, 18(1), 23–32.
- Nasution, U. H., & Junaidi, L. D. (2024). *Metode Penelitian*. Serasi Media Teknologi.
- Nautiyal, V. V., Silverio, S. A., & Salvador, E. E. P. (2024). Let's get on-board: A practical framework for designing and implementing educational board games in K-12 classrooms. *Frontiers in Education*, 9, 1420515.
- Negoro, A. T., Murni, E. S., Saptaputra, E. H., Setiyoko, N., Yusa, I. M. M., Nurhadi, N., Siska, S., & Sutarwiyasa, I. K. (2024). *Buku Ajar Desain Grafis*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nisa, W., Nurmeidina, R., Mustangin, M., & Widadiya, J. A. (2025). Peran Pendidikan Nonformal Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter dan Minat Literasi di Era Masyarakat 5.0. *Jurnal Basicedu*, 9(2), 504–514.
- Nordiana, S., Meilina, F., & Islamyati, A. Z. (2024). Pengembangan Media Board Game LUMAT (Ludo Matematika) pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 3383–3389.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Misykat: *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210.
- Poon, S. T. F. (2021). Typography Design's New Trajectory Towards Visual Literacy for Digital Mediums. *Studies in Media and Communication*, 9(1), 9–19.
- Pratama, A. S. A. (2025). Perancangan Identitas Visual UMKM Makanan Tradisional Hoky Rasa di Kota Surabaya. *BARIK*, 6(3), 234–247.
- Putra, T. P., & Mansoor, A. Z. (2023). App-Assisted Boardgame as an Educational Medium For Elementary Schoo's Children's Collaborative Skill's. *Wimba : Jurnal Komunikasi Visual*, 14(2), 100–122.
- Rachmawaty, M., Ningtyas, D. P., Fitriani, I., & Choirudin, C. (2025). Kajian Literatur: Perancangan Media Interaktif Untuk Mitigasi Bencana Bagi



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

Anak Usia Dini. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 535–549.

Ramadhani, N., Ulya, W. J., Nustradamus, S. B., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic Literature Review: Peran Media Pembelajaran Interaktif dan Konvensional pada Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(5), 99–114.

Rosmiati, A., Kurniawan, R. A., Priolosado, B. H., & Panindias, A. N. (2020). Aspects of visual communication design in animated learning media for early childhood and kindergarten. *International Journal of Social Sciences*, 3(1), 122–126.

Santrock, J. (2014). *Ebook: Child Development: An Introduction*. McGraw Hill.

Suparti, S. (2025). Estetika Visual dalam Buku Ilustrasi Anak: Studi pada Karya Teman Baru di Taman Kota. *Jurnal Teknik Informatika Dan Desain Komunikasi Visual*, 4(2), 143–154.

Sutikno, M. R., Prestiliano, J., Pratiwi, P., & Setiawan, A. (2023). Perancangan Visual Artwork Dengan Teknik Desain Pop Up Pada Board Game Untuk Media Pembelajaran Pencegahan Malnutrisi Untuk Usia 10 – 11 Tahun. *Citradirga : Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Intermedia*, 5(01), 47–63.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.

Tessalonica, P. (2026). Analisis Komparatif Elemen Visual pada Buku Aktivitas Anak Best Seller. *Jurnal Vicidi*, 16(1), 115–133.

Tsani, D. F., Saminanto, & Saputra, W. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Go-Metra untuk Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Materi Transformasi Geometri. *Circle: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 14–29.

Widayati, A. N. (2023). Implementation of Islamic Values and Social Care Character in Elementary Schools. *NIZAM: International Journal of Islamic Studies*, 1(1), 19–28.

Widiyanto, J., & Yunianta, T. N. H. (2021). Pengembangan Board Game TITUNGAN untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3), 425–436.

Witabora, J., Adidharma, K. S., Meilani, & Respat, A. A. (2017). Studi Skema Warna Berdasarkan Lokal Konten Budaya Kota. *Jurnal SeniRupa Warna*, 5(1), 85–93.



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

Lampiran 1 — Transkrip Wawancara Testing

Tujuan : Mengetahui tanggapan pengguna terhadap board game edukatif yang telah dirancang meliputi aspek visual, kemudahan bermain, keseruan, pemahaman materi, dan minat untuk bermain kembali.

Tanggal : Kamis, 21 Juni 2026

Waktu : 11.25 - 12.30 WIB

Tempat : PYI Yatim dan Zakat Cipinang Muara

Pewawancara : Najwa Kamila

Narasumber : Anak-anak PYI Yatim

1. Amira Nuraeini Nugraha (12 Tahun)
2. Arsila Nuraeini Nugraha (10 Tahun)
3. Yusro (11 Tahun)
4. Mutia Raudhatul Jannah (13 Tahun)
5. Rayna Putri (12 Tahun)
6. Risma (11 Tahun)
7. Khalisa (10 Tahun)
8. Aqila (12 Tahun)
9. Salsabila (11 Tahun)
10. Aminah (11 Tahun)

Najwa : Terima kasih ya sudah bermain. Kakak mau tanya sedikit. Tadi menurut kalian board gamenya bagaimana?

Amira N. : Seruu kak, aku kasih nilai 10.

Arsila : Aku juga, 9,5.

Mutia : 10.

Rayna : 10.

Yusro : 100.

(anak-anak tertawa)

Najwa : Wah, kok bisa seratus, Yusro?

Yusro : Soalnya seru banget, banyak pertanyaannya.

Risma : Aku juga kasih 10.

Khalisa : Aku juga 10.

Aqila : Sama.

Salsabila : Sepuluh juga.

Aminah : Aku juga 10.

Najwa : Bagian yang paling kalian suka apa?

Amira N. : Kartunya lucu.



© 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

Arsila : Gambarnya.
 Mutia : Pertanyaannya.
 Rayna : Challenge-nya.
 Yusro : Pas rebutan jawab.
 Risma : Bisa main sama teman-teman.
 Khalisa : Dapat makanan di papan.
 Aqila : Gambarnya lucu.
 Salsabila : Pas pindah-pindah pion.
 Aminah : Semuanya seru.
 Najwa : Menurut kalian aturan mainnya susah atau gampang?
 Arsila : Gampang.
 Amira N. : Mudah kok.
 Mutia : Tinggal dijelasin sekali langsung ngerti.
 Rayna : Iya gampang.
 Yusro : Gampang.
 Risma : Mudah.
 Khalisa : Nggak bingung.
 Aqila : Gampang dimainin.
 Salsabila : Mudah.
 Aminah : Gampang.
 Najwa : Setelah bermain, menurut kalian jadi ingat atau tahu pelajaran baru tentang Islam dan berbagi?
 Amira N. : Iya.
 Mutia : Jadi ingat lagi doa.
 Rayna : Jadi tahu cerita nabi.
 Yusro : Ada yang baru juga.
 Risma : Jadi hafal.
 Khalisa : Aku jadi tahu.
 Aqila : Lumayan gampang diingat.
 Salsabila : Iya kak.
 Aminah : Jadi belajar sambil main.
 Najwa : Kalau nanti board game ini dimainkan lagi, kalian mau main lagi nggak?
 Semua Anak : Mauuu...
 Yusro : Mau banget.
 Rayna : Aku mau.
 Mutia : Mau.
 Arsila : Mau.
 Amira N. : Mau.
 Risma : Mau.
 Khalisa : Mau.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Aqila : Mau.
Salsabila : Mau.
Aminah : Mau.



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

Lampiran 2 — Transkrip Wawancara Kebutuhan

Tujuan : Mengetahui kesediaan PYI Yatim Cipinang Muara menjadi klien dan kebutuhan media edukasi

Tanggal : Kamis, 18 September 2025

Waktu : 13.56 - 14.29 WIB

Tempat : Wawancara daring

Pewawancara : Najwa Kamila (Mahasiswa Desain Grafis - PNJ)

Narasumber : Nida (Perwakilan PYI Yatim dan Zakat Cipinang Muara)

Najwa : Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatu kak
Perkenalkan lagi, saya Najwa Kamila, mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta. Alhamdulillah saat ini saya sedang menyusun tugas akhir dan ingin membuat media edukasi untuk anak-anak. Mohon izin, apakah PYI Yatim Cipinang Muara berkenan jika dijadikan tempat penelitian sekaligus klien dalam perancangan media ini?

Nida : Wa'alaikumussalam warahmatullahi wabarakatuh. InsyaAllah kami sangat berkenan ya kak. Kalau memang tujuannya untuk kebaikan dan bisa bermanfaat untuk anak-anak panti, kami dengan senang hati mendukung. Semoga Allah memudahkan dan berkahi prosesnya.

Najwa : MasyaAllah, terima kasih banyak kak. Kalau boleh tahu, untuk saat ini kira-kira apa saja yang masih dibutuhkan di PYI Cipinang Muara, khususnya terkait media belajar atau media edukasi untuk anak-anak?

Nida : Untuk anak-anak di panti, kami sebenarnya membutuhkan media yang bisa dipakai untuk belajar tapi juga tetap menyenangkan. Anak-anak lebih mudah menerima kalau belajarnya sambil bermain, jadi tidak merasa bosan atau tertekan.

Najwa : Baik kak, berarti media yang dibutuhkan sebaiknya tidak hanya untuk belajar saja, tapi juga bisa dimainkan bersama ya? Untuk materinya kira-kira yang di butuhkan apa saja ya kak?

Nida : Iya betul kak, Untuk materi bukunya insyaallah seputar kisah nabi sederhana, adab dan akhlak sehari-hari, doa-doa pendek.

Najwa : Alhamdulillah, terima kasih banyak kak atas penjelasannya. Informasi ini sangat membantu saya sebagai dasar untuk melanjutkan penelitian. Untuk update" selanjutnya nanti akan saya koordinasikan lagi kepada kakak yaa, have a good day kak. Barakallah.



© 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

Nida : Baik kak nazwa terimakasih atas informasinya.Semoga proses bimbingannya lancar dan dimudahkan oleh Allah.

Najwa : Aamiin, terimakasih juga kak atas kesempatannya.

Transkrip Wawancara Kebutuhan 2

Tujuan : ali insight awal mengenai karakteristik dan preferensi bermain anak-anak

Tanggal : Minggu, 11 November 2025

Waktu : 10.00 - 14.29 WIB

Tempat : PYI Yatim dan Zakat Cipinang Muara

Pewawancara : Najwa Kamila (Mahasiswa Desain Grafis - PNJ)

Narasumber : Nida (Perwakilan PYI Yatim dan Zakat Cipinang Muara)

Najwa : Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatu kak. Terima kasih banyak sebelumnya sudah mengizinkan saya berkunjung ke PYI Yatim Cipinang Muara. Sebelum saya bermain bersama adik-adik, mohon izin saya ingin bertanya sedikit ya kak untuk keperluan penelitian saya.

Nida : Wa'alaikumussalam warahmatullahi wabarakatuh. Iya kak, silakan.

Najwa : Kalau boleh tahu kak, saat ini jumlah anak binaan di PYI Yatim Cipinang Muara ada berapa ya? Dan kira-kira rentang usianya berapa?

Nida : Untuk saat ini ada 11 anak binaan kak. Usianya kurang lebih dari 10 sampai 14 tahun.

Najwa : Baik kak, terima kasih. Selanjutnya, saya ingin bertanya, apakah anak-anak di sini sudah pernah mengenal atau bermain board game sebelumnya, ludo atau ular tangga mungkin?

Nida : Iya kak, anak-anak sudah cukup familiar dengan board game.

Najwa : MasyaAllah, berarti board game bukan hal yang asing ya kak untuk anak-anak. Kalau dilihat dari kebiasaan mereka, anak-anak di sini lebih suka bermain sendiri atau bermain bersama-sama secara ramai-ramai?

Nida : Anak-anak lebih senang kalau mainnya rame-rame kak. Mereka lebih antusias kalau bisa main bareng, ada interaksi, bisa saling bantu, dan juga ada kompetisi nya.

Najwa : Baik kak, terima kasih banyak atas jawabannya. Kalau begitu, mohon izin kak, apakah saya sudah diperbolehkan untuk ikut bermain dan berinteraksi langsung dengan anak-anak sebentar?

Lampiran 3 — Dokumentasi Penelitian

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



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 4 — Logbook Bimbingan

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

No	Name	Tahap Penelitian	Materi yang dibahas	Status	Tanggal Bimbingan	Catatan Pembimbing	To-do
Simbingan ke-19		✓ Bab 4 Hasil dan Pembahasan Desain	New page	Done	June 26, 2026	acc untuk tumitin	
Simbingan ke-18		✓ Bab 4 Hasil dan Pembahasan Desain	New page	Done	June 18, 2026	persiapan semmas	abarak dan poster
Simbingan ke-17		✓ Bab 4 Hasil dan Pembahasan Desain	New page	Done	June 1, 2026	digitalisasi dan pemilihan desain terpilih	selesai laporan
Simbingan ke-16		✓ Bab 4 Hasil dan Pembahasan Desain	New page	Done	May 13, 2026	acc sketsa	digitalisasi
Simbingan ke-15		✓ Bab 4 Hasil dan Pembahasan Desain	New page	Done	April 29, 2026	acc mindmap	lanjut ke mood board dan sketsa
Simbingan ke-14		✓ Bab 4 Hasil dan Pembahasan Desain	New page	Done	April 22, 2026	lebih di explore lagi mind mapnya	Explor mindmap
Simbingan ke-13		✓ Bab 4 Landasan Perancangan ✓ Bab 3 Metode Perancangan	New page	Done	March 3, 2026	revisi sehabis sempro	revisi sehabis sempro
Simbingan ke-12		✓ Bab 3 Metode Perancangan	Creative Brief Analisis kompetitor Analisis SWOT Target Audience Analisis consumer insight	Done	December 11, 2025	- merevisi consumer insight - melanjutkan BAB 3	- merevisi consumer insight - melanjutkan BAB 3
Simbingan ke-11		✓ Bab 3 Metode Perancangan	Product Knowledge Analisis kompetitor	Done	December 3, 2025	- melanjutkan BAB 3 - menambahkan image di laporan	- melanjutkan BAB 3 - menambahkan image di laporan
Simbingan ke-10		✓ Bab 3 Metode Perancangan	Metode Penelitian Profil Klien	Done	November 26, 2025	- merevisi beberapa bagian BAB 1 - memulai BAB 3	- merevisi beberapa bagian BAB 1 - memulai BAB 3
Simi 9		✓ Bab 2 Landasan Perancangan	Penulisan Bab 2	Done	November 19, 2025		
Simbingan ke-8		✓ Bab 2 Landasan Perancangan	Penulisan Bab 2	Done	November 12, 2025	perpunas - menambahkan situasi di perpunas	perpunas - menambahkan situasi di perpunas
Simbingan ke-7		✓ Bab 2 Landasan Perancangan	Penulisan Bab 2	Done	November 5, 2025		
Simbingan ke-6		✓ Bab 2 Landasan Perancangan	Penulisan Bab 2	Done	October 30, 2025	- melanjutkan BAB2	- melanjutkan BAB2
Simbingan ke-5		✓ Bab 1 Pendahuluan ✓ Bab 2 Landasan Perancangan	Rumusan Masalah Ruang Lingkup dan Batasan Tujuan penelitian	Done	October 22, 2025	- menentukan umur target audience - merevisi rumusan masalah, dan ruang lingkup pembahasan - melanjutkan BAB2	- menentukan umur target audience - merevisi rumusan masalah, dan ruang lingkup pembahasan - melanjutkan BAB2
Simbingan ke-4		✓ Bab 1 Pendahuluan	Latar Belakang Rumusan Masalah Ruang Lingkup dan Batasan Tujuan penelitian	Done	October 16, 2025	- memperlebar rumusan masalah - memperbaiki dokumentasi penulisan - memulai menulis BAB2	- memperlebar rumusan masalah - memperbaiki sistematisa penulisan - memulai menulis BAB2
Simbingan ke-3		✓ Bab 1 Pendahuluan	Latar Belakang	Done	October 7, 2025	- perbaiki latar belakang sesuai arahan - lengkapi seluruh BAB 1	- perbaiki latar belakang sesuai arahan - lengkapi seluruh BAB 1
Simbingan ke-2		✓ Bab 1 Pendahuluan	Latar Belakang	Done	October 1, 2025	[online] Revisi latar belakang seperti menjelaskan pendidikan formal dan nonformal di paragraf 1 dan paragraf 2 nonformal. paragraf 3 bisa dijadikan paragraf di atasnya dengan catatan perlu menjelaskan FYI yang terlebih dahulu dan untuk urgensi coba dicari lagi kalimat dan permasalahan yang cocok	merevisi Latar belakang dan melanjutkan ke rumusan masalah det
Simbingan ke-1		✓ Bab 1 Pendahuluan	Latar Belakang	Done	September 24, 2025	- memperbaiki judul - memulai menulis latar belakang	- memperbaiki judul - memulai menulis latar belakang

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

Lampiran 5 — Hasil Cek Turnitin



Similarity Report ID: oid:3618:144626597

PAPER NAME

DG 8B_Najwa Kamila_PERANCANGAN B
OARD GAME EDUKATIF UNTUK ANAK-A
NAK PYI YATIM DAN ZAKAT SEBAGAI M
EDIA EDUKASI.pdf

WORD COUNT

12770 Words

CHARACTER COUNT

83852 Characters

PAGE COUNT

71 Pages

FILE SIZE

1.3MB

SUBMISSION DATE

Jul 1, 2026 8:01 AM GMT+7

REPORT DATE

Jul 1, 2026 8:02 AM GMT+7

10% Overall Similarity

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

- 9% Internet database
- 4% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 6 — 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



Hello!
my name is.

**Najwa
Kamila**



Profile

I'm a skilled illustrator with a passion for design and a knack for crafting compelling content. My work combines visually striking illustrations with engaging written content to create impactful and memorable pieces.

Contacts

- +62 878-876-1374
- visualneve@gmail.com
- najwakamila555@gmail.com
- visualnev

Skills

- Illustration
- Graphic Design
- Content Writer

Interest

- Drawing
- Gaming

Education

Majoring in Graphic Design of Politeknik Negeri Jakarta

Experience

International Buddies 2024 - Now

- Assisted international students from diverse backgrounds in adjusting to life in Indonesia as a volunteer for International Buddies, providing support with accommodation, cultural integration, and daily activities.

Teacher 2024 - Now

- Served as a digital drawing instructor/teacher at SMP PERGURUAN CIKINI, fostering students with hands-on experience and guidance in using digital tools for artistic expression.

Gamification 2024 - January 2025

- Conducted research under the guidance of a professor to develop innovative and interactive packaging designs for batik products, focusing on enhancing visual appeal and consumer engagement.

Craft 2024 - August 2024

- Served as the head of the publications division for the Craft committee, responsible for developing and managing all written and visual content for the event.

**NEGERI
JAKARTA**