

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAL RAGAM
PROFESI UNTUK ANAK

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya



Disusun Oleh :

HALIDZA PUTRI RAHAYU

19010070

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN GRAFIS

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

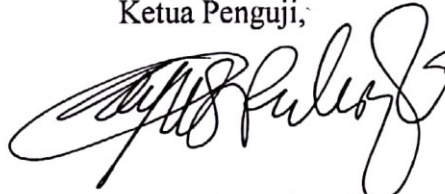
2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Board Game* Mengenal Ragam Profesi
Untuk Anak
Penulis : Halidza Putri Rahayu
NIM : 19010070
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 05 Oktober 2022.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn
NIP. 197602012002122001

Anggota 1



Jati Raharjo, M.Sn
NIP. 198107202010121002

Anggota 2



Andriyana, S.Pd., M.Pd
NIP. 199312162020121007

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis



Deddy Stevano Tobing, Dipl. Ing
NIP. 198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Board Game Mengenal Ragam Profesi
Untuk Anak
Penulis : Halidza Putri Rahayu
NIM : 19010070
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi : Desain Grafis)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 30 September 2022

Pembimbing I



Anindita Budi Astuti, SE., MM

NIP. 198103052008122001

Pembimbing II



Ogie Urvile, M.Si

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain Grafis



Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds.

NIP. 198501122019032016

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Halidza Putri Rahayu
NIM : 19010070
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi : Desain Grafis)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021/2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: "Perancangan Board Game Mengenal Ragam Profesi Untuk Anak" adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 30 September 2022

Yang menyatakan,



Halidza Putri Rahayu

NIM : 19010070

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Halidza Putri Rahayu
NIM : 19010070
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi : Desain Grafis)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2019 – 2022

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: “Perancangan Board Game Mengenal Ragam Profesi Untuk Anak” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 30 September 2022

Yang menyatakan,



Halidza Putri Rahayu

NIM : 19010070

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Perancangan Board game Mengenal Ragam Profesi Untuk Anak
Penulis : Halidza Putri Rahayu
Pembimbing I : Anindita Budi Astuti, SE., MM.
Pembimbing II : Ogie Urvile, M.Si

Profession is a field of work that is based on certain expertise, or a job that requires higher education and demands certain expertise, skills and knowledge. The purpose of Designing a Board Game Knowing the Variety of Professions for Children is a solution, as well as an effort to raise public awareness, especially parents and their children to understand the importance of developing children's potential, interests and talents in recognizing various professions to achieve the goals of a child's profession. The method used is a qualitative method with interviews with resource persons and literature studies, and also a quantitative method with a questionnaire survey. The making of this work starts from creative ideas, making titles and game rules, making character sketches and other game components, then digitizing all the sketches that have been designed and illustrated, to making supporting media, which will make this final project interesting. With the main media Board Game as a form of introducing these various professions to children, it is hoped that educational delivery and information about the importance of knowing various professions for children can be conveyed properly to the public.

Keywords: Profession, Potential, Interests, Children, Board Game

Profesi adalah salah satu bidang dari pekerjaan yang didasari dengan keahlian tertentu, atau suatu pekerjaan yang memprasyaratkan pendidikan tinggi serta menuntut keahlian, keterampilan maupun keilmuan tertentu. Tujuan dari Perancangan *Board Game* Mengenal Ragam Profesi Untuk Anak ini merupakan solusi, sekaligus upaya untuk menyadarkan masyarakat, khususnya orang tua dan anak-anaknya agar memahami pentingnya mengembangkan potensi, minat dan bakat anak dalam mengenal ragam profesi untuk mencapai cita-cita dari profesi yang anak-anaknya inginkan. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan wawancara bersama narasumber dan studi pustaka, dan juga metode kuantitatif dengan survei kuesioner. Pembuatan karya ini dimulai dari ide kreatif, pembuatan judul dan aturan permainan, pembuatan sketsa karakter beserta komponen permainan lainnya, lalu proses digitalisasi semua sketsa yang telah didesain dan diilustrasikan, hingga ke pembuatan media pendukung, yang akan mendukung karya tugas akhir ini menjadi menarik. Dengan media utama Board Game sebagai bentuk pengenalan ragam profesi ini kepada anak-anak, diharapkan penyampaian yang bersifat edukasi dan informasi tentang pentingnya mengenal ragam profesi untuk anak dapat tersampaikan dengan baik kepada masyarakat.

Kata Kunci : Profesi, Potensi, Minat, Anak, Board Game

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Board Game Mengenal Ragam Profesi Untuk Anak” yang nantinya akan ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan program Diploma III, Program Studi Desain Grafis, Politeknik Negeri Media Kreatif.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari orang-orang yang berada disekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Orang Tua dan Keluarga Penulis yang telah membiayai dan memberikan dukungan serta mendoakan penulis sehingga laporan ini dapat terselesaikan.
2. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M, selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Dr. Benget Simamora, M.M., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
4. Deddy Stevano Tobbing, Dipl. Ing., selaku Ketua Jurusan Desain grafis.
5. Lani Siti Noor Aisyah, M. Ds., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Anindita Budi Astuti, SE., MM., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan dukungan kepada penulis.
7. Ogie Urvile, M.Si., Selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan karya dan dukungan kepada penulis.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh Pendidikan di Kampus.
9. selaku Klien Penulis
10. Rekan-rekan seangkatan Program Studi Desain Grafis yang telah berjuang bersama-sama selama tiga tahun.

11. Delia Tria Putri dan Sawati yang telah menyemangati dan menghibur saya dalam keadaan apapun.
12. Joya Maulita, yang telah meminjamkan laptopnya kepada saya.
13. Responden yang telah membantu mengisi survei yang dilakukan penulis.
14. Diri sendiri yang telah bertahan dan terus berjuang dengan mengenyampingkan duka dan emosionalnya, demi menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Semoga segala bantuan yang diberikan pada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dicatat oleh Allah SWT sebagai amal ibadah, Aamiin.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam pembuatan tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk Tugas Akhir ini.

Jakarta, 05 Oktober 2022

Penulis



Halidza Putri Rahayu

NIM. 19010070

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Desain Grafis	6
B. Permainan	7
C. <i>Board Game</i>	8
D. Layout	9

E. Ilustrasi	11
F. Profesi	13
G. Anak	14
BAB III METODE PELAKSANAAN	16
A. Data dan Objek Penulisan	16
B. Teknik Pengumpulan Data	17
C. Ruang Lingkup	19
BAB IV PEMBAHASAN	26
A. Praproduksi atau Persiapan	26
B. Produksi	35
C. Pasca Produksi	45
BAB V PENUTUP	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi Board Game	15
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Board Game Pets</i> Macros Macri	9
Gambar 2.2 <i>Layout Card Game</i>	11
Gambar 2.3 Ilustrasi Kartun	13
Gambar 2.4 Ragam Profesi	14
Gambar 3.1 Wawancara	17
Gambar 3.2 Ebrima Bold	21
Gambar 3.3 Kristen ITC	21
Gambar 3.4 Warna Media Utama	22
Gambar 4.1 Mind Mapping	27
Gambar 4.2 Moodboard	28
Gambar 4.3 Sketsa Elemen untuk Kategori	29
Gambar 4.4 Sketsa Judul	30
Gambar 4.5 Sketsa Alas Kartu	30
Gambar 4.6 Sketsa Kartu Depan	31
Gambar 4.7 Sketsa Kartu Belakang	32
Gambar 4.8 Sketsa Digital Kemasan Kartu	32
Gambar 4.9 Sketsa Board Game	34
Gambar 4.10 Kemasan Board Game.....	35
Gambar 4.11 Desain Board Game	35
Gambar 4.12 Desain Kemas Board Game	35

Gambar 4.13 Desain Karakter Utama	36
Gambar 4.14 Desain Karakter Pembantu	37
Gambar 4.15 Desain Karakter Profesi	37
Gambar 4.16 Alas Kartu Depan	38
Gambar 4.17 Desain Alas Kartu Belakang	39
Gambar 4.18 Panduan Permainan	40
Gambar 4.19 Pola Depan Kartu	40
Gambar 4.20 Desain Poster	41
Gambar 4.21 Desain Flyer	41
Gambar 4.22 Desain X Banner	42
Gambar 4.23 Desain Tote Bag	43
Gambar 4.24 Desain Pin	43
Gambar 4.25 Desain Gantungan Kunci	44
Gambar 4.26 Desain Stiker	44
Gambar 4.27 Desain Baju	45
Gambar 4.28 Alas Permainan	46
Gambar 4.29 Alas Depan	46
Gambar 4.30 Alas Belakang	47
Gambar 4.31 Kemasan Kartu	47
Gambar 4.32 Panduan Permainan	48
Gambar 4.33 Kartu Depan Punishmen dan Reward	49

Gambar 4.34 Kategori Kartu Reward	49
Gambar 4.35 Kategori Kartu Punishment	50
Gambar 4.36 Karakter Utama Caro dan Cesi	50
Gambar 4.37 Karakter Pembantu 1.....	51
Gambar 4.38 Karakter Pembantu 2	52
Gambar 4.39 Kemasan Board Game	53
Gambar 4.40 Desain Kemasan	53
Gambar 4.41 Desain Ilustrasi untuk Tote Bag	53
Gambar 4.42 Desain Pin Cetak	54
Gambar 4.43 Desain Gantungan Kunci Cetak	54
Gambar 4.44 Desain Stiker Cetak	55
Gambar 4.45 Desain Ilustrasi uuntuk Baju	55
Gambar 4.46 Desain Poster Cetak	56
Gambar 4.47 Desain Flyer Cetak	57
Gambar 4.48 Desain X Banner	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Wawancara

Lampiran Survei

Lampiran Biodata

Lampiran Kartu Bimbingan

Dokumentasi