

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
PAPAN PERMAINAN BERTEMAN DENGAN KUCING
UNTUK ANAK TK BASMA ALIFAH USIA 5-6 TAHUN

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Ahli Madya (D3)



Disusun Oleh:

ZULEIANA HAYUNI SHOLEHA

21100167

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Komunikasi Visual Papan Permainan

Berteman Dengan Kucing Untuk Anak TK Basma Alifah Usia 5-6 Tahun

Penulis : Zuleiana Hayuni Sholeha

NIM 21100167

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta pada **Rabu, 24 Juli 2024**

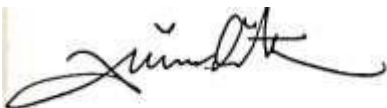
Disahkan Oleh

Ketua Penguji,



Jati Raharjo, S.Sn, M.Sn.
NIP. 19810720201012002

Anggota I



Aninditia Budi Astuti, SE., MM.
NIP. 198103052008122001

Anggota II



Yayah Nuruliah, M.Pd.
NIP. 199308012020122013

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom.,M.T
NIP: 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Zuleiana hayuni Sholeha

NIM : 21100167

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2023/2024

Tugas akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 12 Juli 2024

Pembimbing 1



Tri Fajar Yurnama S., S Kom, M.T

NIP 198011122010122003

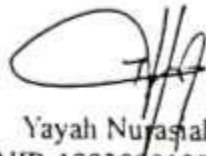
Pembimbing 2



Heri Wijayanto, M Sn.

NIP

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurashah, M Pd
NIP. 199308012020122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zuleiana hayuni Sholeha

NIM 21100167

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2023/2024

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul “Perancangan Komunikasi Visual Papan Permainan Berteman Dengan Kucing Untuk Anak TK Basma Alifah Usia 5-6 Tahun” **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, 12 Juli 2024

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a 10,000 Rupiah stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '10000', and 'METERAI PENPAU'. The serial number '59881ALX087305791' is visible at the bottom of the stamp.

Zuleiana Hayuni Sholeha
NIM 21100167

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Zuleiana hayuni Sholeha

NIM : 21100167

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2023/2024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti *Nonexklusif* (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan Komunikasi Visual Papan Permainan Berteman Dengan Kucing Untuk Anak TK Basma Alifah Usia 5-6 Tahun beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti *Nonexklusif* ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/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, 12 Juli 2024

Yang menyatakan,

Zuleiana Hayuni Sholeha
NIM: 21100167

ABSTRAK

Cats are pets that are generally kept and cared for by many people. People who keep cats often pay little attention to their pets, especially when they are playing with children. These young children still need guidance and lessons from parents and teachers at school. This school for children at an early age refers to the Play Group school (Kindergarten) which aims to learn and play many things. The author used qualitative methods in designing this final assignment, by seeking information by conducting interviews and observations. The aim and benefits of designing this final project are to educate children, especially Basma Alifah Kindergarten children aged 5-6 years, by providing information through board games to learn and play with cats. Therefore, the author feels it is necessary to design board game media for children with the aim of education and play as well as improving children's development using learning media other than books.

Keywords: cat, child, playing, study, board game

Kucing adalah hewan peliharaan yang pada umumnya banyak di pelihara dan di rawat oleh masyarakat, masyarakat yang memelihara kucing sering kali kurang memperhatikan hewan peliharaannya terlebih jika sedang bermain dengan anak. Anak usia dini ini masih perlu bimbingan dan pelajaran oleh orang tua maupun guru disekolah. Sekolah anak pada usia dini ini menunjuk pada sekolah Play Group (Taman Kanak) yang bertujuan untuk belajar dan bermain banyak hal. Penulis menggunakan metode kualitatif pada perancangan tugas akhir ini, dengan mencari informasi dengan melakukan wawancara dan observasi. Tujuan dan manfaat perancangan tugas akhir ini untuk mengedukasi anak terutama Anak TK Basma Alifah Usia 5-6 Tahun dengan memberikan informasi melalui media papan permainan belajar dan bermain bersama kucing. Maka dari itu penulis merasa perlu untuk merancang media papan permainan untuk anak yang bertujuan edukasi dan bermain serta meningkatkan perkembangan anak pada media pembelajaran selain buku.

Kata kunci: kucing, anak, bermain, belajar, papan permainan

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada , sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan an tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, berperan sebagai editor telah menyunting karya produk buku informasi anak tentang Belajar dan berteman dengan kucing Berdasarkan karya tersebut, menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Komunikasi Visual Papan Permainan Berteman Dengan Kucing Untuk Anak TK Basma Alifah Usia 5-6 Tahun”. Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar . Oleh karena itu, ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri fajar Yurmama S., S.Kom., MT., Ketua Jurusan Desain Sekaligus Pembimbing I Tugas Akhir.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain Grafis
5. Yayah Nurasih, M.Pd., Koordinator Program Studi Desain Grafis
6. Heri Wijayanto, M.Sn., Dosen Pembimbing II Tugas Akhir
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama menempuh pendidikan di sini.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama menempuh pendidikan di sini.
9. Instansi
10. Keluarga tercinta yang telah memberi dukungan, semangat dan doa selama mengerjakan Laporan Tugas Akhir ini hingga selesai
11. Partner serta orang yang saya cintai yang sudah memberikan motivasi serta support dan dukungan dalam bentuk apapun.
12. Teman-teman warga jabodetabek polimedia yang sudah memberikan motivasi, dukungan dan hiburan selama 3 tahun bersama.

13. Teman-teman khususnya keluarga B Desain Grafis yang sudah berjuang bersama sampai 3 tahun menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 25 Juli 2024



Zuleiana Hayuni Sholeha

NIM: 21100167

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iv
DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Masalah.....	3
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Teori Umum.....	5
1. Desain Grafis.....	5
2. Kucing.....	6
3. Media Pembelajaran.....	7
B. Teori Khusus.....	7
1. Papan Permainan (<i>Board Game</i>).....	7
2. Tipografi.....	10
3. Layout.....	11
4. Warna.....	12
5. Ilustrasi.....	13
6. Buku Panduan.....	18
BAB III	20
METODE PELAKSANAAN	20
A. Data Objek Penulisan.....	20
1. Objek Karya.....	20
2. Spesifikasi Karya.....	20
3. Data Klien.....	20
4. Data Narasumber.....	21
5. Analisis Sasaran/ Target <i>Audiens</i>	21
B. Teknik Pengumpulan Data.....	22

1. Observasi	22
2. Wawancara.....	22
3. Studi Pustaka.....	23
C. Ruang Lingkup.....	23
1. Peran.....	23
2. Kategori Karya.....	23
3. Ide Kreatif.....	24
D. Langkah Kerja.....	24
1. Pra Produksi.....	24
2. Produksi.....	24
3. Pasca Produksi	25
BAB IV.....	26
PEMBAHASAN.....	26
A. Pra Produksi	26
B. Produksi	33
C. Pasca Produksi.....	35
BAB V	46
PENUTUP.....	46
A. Kesimpulan	46
B. Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN.....	49
DOKUMENTASI SIDANG.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Papan permainan (<i>board game</i>).....	9
Gambar 2 Gambar <i>sans serif</i>	11
Gambar 3 <i>Layout</i> atau tata letak.....	11
Gambar 4 Warna RGB & CMYK.....	13
Gambar 5 Ilustrasi minimalis.	14
Gambar 6 Ilustrasi besar dan tebal.	15
Gambar 7 Ilustrasi 3D.	15
Gambar 8 Ilustrasi tipografi.	16
Gambar 9 Ilustrasi retro.....	17
Gambar 10 Ilustrasi <i>Geometris</i>	17
Gambar 11 Buku panduan papan permainan.....	18
Gambar 12 Peta Kota Jakarta Timur.....	22
Gambar 13 Gambar <i>Mind mapping</i>	27
Gambar 14 Gambar <i>Moodboard</i>	28
Gambar 15 Hasil Sketsa <i>Layout</i> Papan Permainan.....	30
Gambar 16 Hasil Sketsa <i>Layout</i> Kartu Permainan.....	30
Gambar 17 Hasil Sketsa <i>Layout</i> Buku Panduan Permainan.....	31
Gambar 18 Hasil Sketsa <i>Layout</i> Pion Permainan.....	31
Gambar 19 Hasil Sketsa <i>Layout</i> Koin Permainan.....	32
Gambar 20 Hasil Ilustrasi Aset Karakter.....	34
Gambar 21 Hasil Ilustrasi Media Utama.....	35
Gambar 22 Hasil Ilustrasi Papan Permainan.....	36
Gambar 23 Hasil Ilustrasi Kartu Permainan.....	37
Gambar 24 Hasil Ilustrasi Buku Panduan.....	38
Gambar 25 Hasil Ilustrasi Pion Karakter Permainan.....	39
Gambar 26 Hasil Ilustrasi koin Permainan.....	39
Gambar 27 Hasil Desain Mug.....	40
Gambar 28 Hasil Desain Kaos.....	41
Gambar 29 Hasil Desain Sticker.....	42
Gambar 30 Hasil Desain Gantungan Kunci.....	43
Gambar 31 Hasil Desain Poster.....	44
Gambar 32 Hasil Desain X-Banner.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata	49
Lampiran 2. Transkrip	50
Lampiran 3. Dokumentasi Observasi	51
Lampiran 4. Dokumentasi Sidang	52