

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN PAPAN PERMAINAN “GUNTING BATU KERTAS” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ALTERNATIF DALAM MENGEDUKASI SISWA SD YAYASAN IBNU HALIM

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh

Mahfooza Dini Nashwa

NIM: 21511023

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MEDAN
2024**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Papan Permainan "Gunting, Batu, Kertas" Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Dalam Mengedukasi Siswa Sd Yayasan Ibnu Halim
Penulis : Mahfooza Dini Nashwa
NIM : 21511023
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

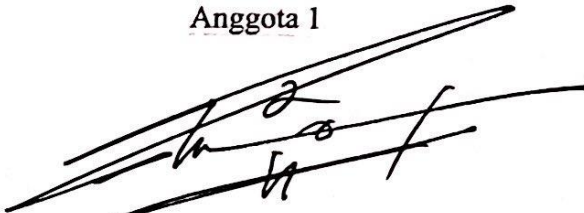
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat, tanggal 26 Juli 2024.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



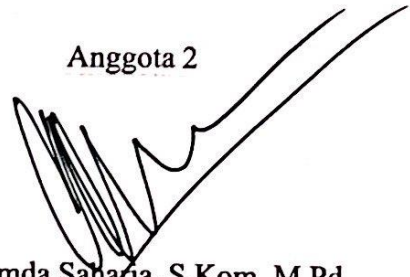
Drs.H.Salam Irianto Nadeak, M.Pd
NIP. 19630919 198703 1 003

Anggota 1



Faudunasokhi Telaumbanua, SE, M.M
NIP. 19800602 200212 1 001

Anggota 2



Komda Sahaja, S.Kom, M.Pd
NIP. 19771220 200604 1 002

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMK
PSDKU Medan




Komda Sahaja, S.Kom, M.Pd
NIP. 19771220 200604 1 002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Papan Permainan "Gunting, Batu, Kertas"
Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Dalam
Menedukasi Siswa Sd Yayasan Ibnu Halim
Penulis : Mahfooza Dini Nashwa
NIM : 21511023
Program Studi : Desain Grafis

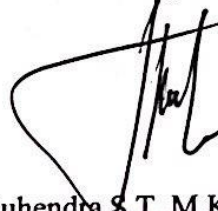
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Medan, 19 Juli 2024

Pembimbing 1



Komda Saharja, S.Kom, M.Pd
NIP. 19771220 200604 1 002

Pembimbing 2



Suhendra S.T., M.Kom
NIP. 19850625 201903 1 007

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, SE, M.M
NIP. 19800602 200212 1 001

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mahfooza Dini Nashwa
NIM : 21511023
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Papan Permainan "Gunting, Batu, Kertas" Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Dalam Mengedukasi Siswa Sd Yayasan Ibnu Halim 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 ketentuanyang berlaku.

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

Medan, 19 Juli 2024
Yang Menyatakan



Mahfooza Dini Nashwa
NIM: 21511023

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Mahfooza Dini Nashwa
NIM : 21511023
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 Noneklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan Papan Permainan "Gunting, Batu, Kertas" Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Dalam Mendukung Siswa Sd Yayasan Ibnu Halim

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/penciptaan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Medan, 19 Juli 2024
Yang Menyatakan



Mahfooza Dini Nashwa
NIM: 21511023

ABSTRACT

The learning process aims to develop students' personal potential, spirituality, self-control, character, intelligence, noble morals and skills. Educator support is important for the acquisition of knowledge, skills, habits, as well as the formation of attitudes and beliefs. The use of game media helps train student interaction and communication. Islamic religious education, based on the teachings of the Koran and hadith, aims to develop children's character according to Islamic teachings. The game design process involves understanding requirements, research, concept exploration, prototype development, evaluation, and refinement. In this final assignment, the author develops a game of scissors, rock, paper to practice oral communication and test understanding of the material. Data was collected through interviews and observations at the Ibnu Halim Foundation, Medan. A trial evaluation of the game was carried out on grade 1 and 2 students to measure its effectiveness, attractiveness, and impact on student understanding and engagement. The evaluation results are used to improve the game. Game design begins with understanding educational goals, identifying basic competencies and learning materials, brainstorming game concepts, gathering information, identifying problems, and selecting concepts through sketching, digitization, and implementation of illustrations.

Keyword: *Learning Media, Islamic Religion, Board Games*

ABSTRAK

Proses pembelajaran bertujuan mengembangkan potensi diri, spiritualitas, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan siswa. Dukungan pendidik penting untuk perolehan pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, serta pembentukan sikap dan keyakinan. Penggunaan media permainan membantu melatih interaksi dan komunikasi siswa. Pendidikan agama Islam, berdasarkan ajaran al-Quran dan hadis, bertujuan mengembangkan karakter anak sesuai ajaran Islam. Proses perancangan permainan melibatkan pemahaman kebutuhan, penelitian, eksplorasi konsep, pengembangan prototipe, evaluasi, dan penyempurnaan. Dalam tugas akhir ini, penulis mengembangkan permainan gunting, batu, kertas untuk melatih komunikasi lisan dan menguji pemahaman materi. Data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi di Yayasan Ibnu Halim Medan. Evaluasi uji coba permainan dilakukan pada siswa kelas 1 dan 2 untuk mengukur efektivitas, daya tarik, dan dampaknya terhadap pemahaman serta keterlibatan siswa. Hasil evaluasi digunakan untuk menyempurnakan permainan. Perancangan permainan dimulai dengan memahami tujuan edukatif, mengidentifikasi kompetensi dasar dan materi pembelajaran, brainstorming konsep permainan, pengumpulan informasi, identifikasi permasalahan, dan seleksi konsep melalui sketsa, digitalisasi, serta implementasi ilustrasi.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Agama Islam, Papan Permainan*

PRAKATA

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

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya produk permainan yang berbasis board game, yang didalamnya berisikan tentang pengetahuan secara mendasar agama islam, yang dibuat sedemikian rupa, untuk menarik perhatian anak-anak dalam proses pembelajaran, dan sebagai salah satu media alternatif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Papan Permainan “Gunting Batu Kertas” Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Dalam Mengedukasi Siswa Sd Yayasan Ibnu Halim”.

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis 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. Trifajar Yurmama S,Kom,M.T, Sebagai Ketua Jurusan Prodi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Komda Saharja, S.Kom, M.Pd Sebagai Kepala Unit Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan. Sekaligus selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukan beliau, membimbing, memberikan kritik, saran, dan pengarahan kepada penulis dalam rangka penyusunan Karya Tugas Akhir.
5. Faudunasokhi Telaumbanua, SE,M.M Koordinator Prodi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan

6. Suhendra,S.T.,M.Kom selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukan beliau, membimbing, memberikan kritik, saran, dan pengarahan kepada penulis dalam rangka penyusunan Karya Tugas Akhir.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Yayasan Pendidikan Ibnu Halim yang sudah memberikan izin serta kesempatan bagi penulis untuk melakukan penelitian disekolah ini, serta antusias dari siswa/I dan tenaga pendidik, untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
9. Secara khusus penulis menyampaikan terima kasih kepada kedua orang tua, Bapak Suriadi, dan Ibu Sari Wahyuni, serta keluarga yang telah memberikan semangat serta dukungannya dalam doa dan materi. Sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini hingga selesai dan tepat waktu.
10. Teman-teman yang sudah memberikan dukungan dan semangat dalam bentuk materi maupun nonmateri.

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

Medan, 19 Juli 2024

Penulis,



Mahfooza Dini Nashwa

NIM 21511023

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Media Pembelajaran.....	6
B. Media Pembelajaran Alternatif	7
C. Game Atau Permainan.....	9
D. Papan Permainan	9
E. Perancangan	11
F. Sketsa	12
G. Layout	12
H. Elemen Desain	13
I. Aplikasi Dalam Desain	15
1. Perangkat Lunak Desain	15
BAB III METODE PELAKSANAAN	18
A. Data/Objek Penulisan.....	18
1. Profil Institusi Pendidikan.....	18
2. Struktur Organisasi.....	19
3. Visi Misi.....	19
4. Objek Karya	20
5. Spesifikasi Karya	20
B. Teknik Pengumpulan Data	20
1. Observasi.....	20
2. Studi Pustaka.....	21
3. Wawancara	21
C. Ruang Lingkup.....	21
1. Peran Penulis.....	21
2. Kategori Karya.....	21
3. Ide Kreatif	22

D.	Langkah Kerja	22
1.	Praproduksi/Persiapan.....	22
2.	Produksi/Pelaksanaan.....	23
3.	Pascaproduksi/Evaluasi.....	23
BAB IV	PEMBAHASAN.....	24
A.	Pra Produksi Perancangan Papan Permainan	24
1.	Menentukan Ide/Konsep	24
2.	Menentukan Warna	28
3.	Menentukan Jenis Huruf	35
B.	Produksi/Proses Perancangan Papan Permainan.....	36
1.	Perancangan Sketsa Karya	37
2.	Proses Pengerjaan Digitalisasi Karya.....	38
3.	Hasil Visual Digitalisasi Karya	42
C.	Pasca Produksi Perancangan Papan Permainan	44
1.	Hasil Cetak Quality Control Produk	45
2.	Tahap Hasil Evaluasi Uji Coba Perancangan Papan Permainan	48
BAB V	PENUTUP	52
A.	Kesimpulan	52
B.	Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Adobe Photoshop	15
Gambar 2. Software Adobe Illustrator	15
Gambar 3. Software Procreate	16
Gambar 4. Logo Yayasan Pendidikan Ibnu Halim Medan.....	18
Gambar 5. Struktur Organisasi Yayasan Pendidikan Ibnu Halim Medan	19
Gambar 6. Moodboard Logo.....	25
Gambar 7. Moodboard Packaging	26
Gambar 8. Moodboard Papan Permainan	26
Gambar 9. Moodboard Pion.....	27
Gambar 10. Moodboard Kartu Permainan	27
Gambar 11. Pemilihan Warna Papan.....	28
Gambar 12. Pemilihan Warna Kartu Petunjuk.....	29
Gambar 13. Pemilihan Warna Kartu Permainan	30
Gambar 14. Pemilihan Warna Packaging.....	32
Gambar 15. Pemilihan Warna Pion	33
Gambar 16. Jenis Huruf	35
Gambar 17. Brush	36
Gambar 18. Sketsa Pion	37
Gambar 19. Sketsa Papan dan Packaging	37
Gambar 20. Logo	38
Gambar 21. Papan Permainan.....	38
Gambar 22. Packaging	39
Gambar 23. Pion	40
Gambar 24. Jaring Jaring packaging.....	40
Gambar 25. Kartu Petunjuk Permainan	41
Gambar 26. Kartu Soal Permainan	41
Gambar 27. Hasil Digital Karya Papan.....	42
Gambar 28. Papan Hasil Digital Karya Papan Tampak Depan.....	42
Gambar 29. Hasil Digital Karya Pion 4	43
Gambar 30. Hasil Digital Karya Kartu Permainan	44
Gambar 31. Hasil Digital Karya Logo Permainan.....	44
Gambar 32. Hasil Quality Control Produk Pion	45
Gambar 33. Hasil Quality Control Produk Kartu Permainan	46
Gambar 34. Hasil Quality Control Produk Kartu Tata Cara Main.....	46
Gambar 35. Hasil Quality Control Produk Packaging.....	47
Gambar 36. Hasil Quality Control Produk Papan Permainan.....	47
Gambar 37. Antusias Siswa Siswi Sekolah Dasar Yayasan Ibnu Halim.....	48
Gambar 38. Tampak Siswa/i Sekolah Dasar Melakukan Suit.....	49
Gambar 39. Tampak Siswa/i Sekolah Dasar Melakukan Suit.....	49
Gambar 40. Tampak Siswa/i Sekolah Dasar Melempar Dadu.....	50
Gambar 41. Tampak Siswa/i Sekolah Dasar Menjalankan Permainan	50
Gambar 42. Tampak Siswa/i Mengambil Kartu Pertanyaan.....	51
Gambar 43. Tampak Siswa/i Menjalakan Hukuman.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Visi Misi Yayasan Pendidikan Ibnu Halim Medan	19
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Biodata Penulis	57
Lampiran 2	: Salinan Lembar Pembimbing Tugas Akhir	58
Lampiran 3	: Surat Izin Penelitian Tugas Akhir	60
Lampiran 4	: Surat Balasan Izin Penelitian Tugas Akhir	61
Lampiran 5	: Surat Keterangan Selesai Penelitian	62
Lampiran 6	: Transkrip Wawancara Tugas Akhir	63
Lampiran 7	: Bukti Pekerjaan Tugas Akhir	65
Lampiran 8	: Dokumentasi Kegiatan Tugas Akhir	67