

## **LAPORAN TUGAS AKHIR**

# **PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE* PENGENALAN GAME CATUR BAGI ANAK SDIT AL-HIJRAH 2 LAUT DENDANG**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



**Disusun Oleh**

**NURUL ANNISA NASUTION**

**NIM: 20521057**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS  
KONSENTRASI MULTIMEDIA  
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF  
PSDKU MEDAN  
2023**

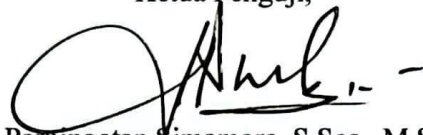
## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain User Interface Pengenalan Game  
Catur Bagi Anak SDIT Al-Hijrah 2 Laut Dendang  
Penulis : Nurul Annisa Nasution  
NIM : 20521057  
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari senin, tanggal 10 Juli 2023

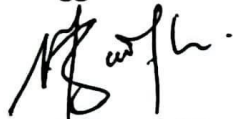
Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



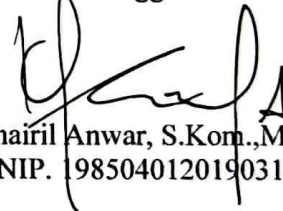
Parningotan Simamora, S.Sos., M.SI  
NIP 195811051981031006

Anggota 1



Sudirman, S.Kom., M.Kom  
NIP. 198511072019031004

Anggota 2



Khairil Anwar, S.Kom., M.Kom  
NIP. 198504012019031010

Mengetahui,  
Kepala Unit Pengelola PNMK  
PSDKU Medan



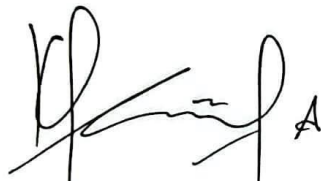
Komda Saharja, S.Kom., M.Pd  
NIP. 197712202006041002

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain User Interface Pengenalan Game  
Catur Bagi Anak SDIT Al-Hijrah 2 Laut Dendang  
Penulis : Nurul Annisa Nasution  
NIM : 20521057  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia

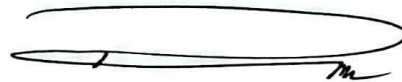
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Medan, 10 Juli 2023

Pembimbing I




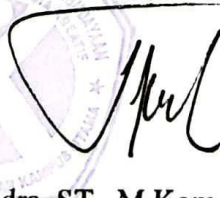
Khairil Anwar, S.Kom., M.Kom  
NIP.198504012019031010

Pembimbing II



Rommel Sinaga, S.Pd., M.Pd  
NIP. 196202241985011001

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Multimedia



Suhendra, ST, M.Kom  
NIP. 198506252019031007

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurul Annisa Nasution  
NIM : 20521057  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Jurusan : Multimedia  
Tahun Akademik : 2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“Perancangan Desain User Interface Pengenalan Game Catur Bagi Anak SDIT Al-Hijrah 2 Laut Dendang” 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.

Medan, 10 Juli 2023

Yang menyatakan,



Nurul Annisa Nasution  
NIM. 20521057

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Nurul Annisa Nasution  
NIM : 20521057  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Jurusan : Multimedia  
Tahun Akademik : 2023

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: "Perancangan Desain User Interface Pengenalan Game Catur Bagi Anak SDIT Al-Hijrah 2 Laut Dendang" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif 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

Medan, 10 Juli 2023

Yang menyatakan,



The image shows a handwritten signature in black ink over a yellow revenue stamp. The stamp features the Garuda Pancasila logo and the text '1000', 'METERAI', and '1000'. The serial number 'ED7AKX554871225' is visible at the bottom of the stamp.

Nurul Annisa Nasution

NIM. 20521057

## ABSTRAK

The development of technology such as smartphones is currently increasing, making everyone use it for daily life. The use of smartphones is not only as a medium of information, but smartphones are also often used as a medium of entertainment in filling spare time. Currently, smartphones have begun to be used by elementary school children to play games, making them addicted to playing and causing laziness because they are used to playing games on smartphones. The making of this chess game introduction aims to provide education and information about chess easily to sixth grade elementary school children at SDIT Al-Hijrah 2 Laut Dendang. In making this Final Project, it explains how to create a user interface design for the introduction of chess games using figma software, and shows how to create vectors with adobe illustrator software. Furthermore, the data collection methods for this Final Project include Observation, Literature Study, and Interviews originating from SDIT Al-Hijrah 2 Laut Dendang. The introduction of this chess game will be printed in the form of a catalog book and will be given to students through teachers so that students can also read and know about chess to reduce the use of smartphones in playing games

**Keywords:** *Design, User Interface, Chess Game, Figma*

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi seperti smartphone saat ini semakin meningkat sehingga membuat semua orang menggunakannya untuk kehidupan sehari-hari. Penggunaan smartphone tak hanya sebagai media informasi saja, tetapi smartphone juga sering digunakan sebagai media hiburan dalam mengisi waktu luang. Saat ini smartphone sudah mulai digunakan anak-anak anak sekolah dasar untuk bermain game sehingga membuat mereka kecanduan bermain dan menimbulkan rasa malas karenaterbiasa bermain game di smartphone. Pembuatan pengenalan game catur inibertujuan untuk memberikan edukasi dan informasi mengenai catur dengan mudah kepada anak SD kelas enam di SDIT Al-Hijrah 2 Laut Dendang. Pada pembuatan Tugas Akhir ini menjelaskan cara membuat perancangan desain *user interface* pengenalan game catur menggunakan *software figma*, dan menampilkan cara membuat vector dengan *software adobe illustrator*. Selanjutnya metode pengumpulan data Tugas Akhir ini diantaranya adalah, Observasi, Studi Pustaka, dan Wawancara yang berasal dari SDIT Al-Hijrah 2 Laut Dendang. Pengenalan game catur ini akan dicetak dalam bentuk buku katalog dan akan diberikan kepadasiswa melalui guru agar para siswa juga dapat membaca dan mengetahui tentang catur untuk mengurangi penggunaan smartphone dalam bermain game.

**Kata Kunci:** *Perancangan Desain, User Interface, Permainan Catur, Figma*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT karena 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 Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya produk buku informasi anak tentang buku katalog. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “ Perancangan Desain *User Interface* Pengenalan Game Catur Bagi Anak SDIT Al-Hijrah 2 Laut Dendang”.

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 Jakarta.
2. Nova Darmanto, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd, Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan serta segenap jajaran yang ada di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Suhendra, ST., M.Kom, Koordinator Prodi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Khairil Anwar, SE, S.Kom., M.Kom, Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam bimbingan serta pengarahan dalam menyusun laporan Tugas Akhir ini.
6. Rommel Sinaga, S.Pd., M.Pd, Dosen Pembimbing II Teknik dalam penulisan yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam bimbingan serta pengarahan dalam menyusun laporan Tugas Akhir ini.

7. Para Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. SDIT Al Hijrah 2 Laut Dendang yang telah bekerja sama dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan proposal Tugas Akhir ini.
9. Secara khusus saya menyampaikan terima kasih kepada kedua orang tua saya Amron Nasution dan Nurpiani, serta kakak dan abang saya Amaliyah Nurchatimah dan Alpian Hamdi selaku keluarga yang telah memberikan dukungan yang besar kepada penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
10. Sahabat-sahabat saya terutama Nadia Annisa, Mizanul Akbar, Selvi Ariani yang telah memberikan dukungan, semangat dan bantuan dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
11. Teman-teman seperjuangan saya terutama Arista Quera Sidabutar, Febyola Indah Maqfiroh, Hafidzul Habib, Masri Rudiansyah, Qais Ibrahim yang telah memberikan dukungan juga bantuan selama mengikuti perkuliahan sampai menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.

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

Medan, 10 Juli 2023



Nurul Annisa Nasution

NIM: 20521057



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>SAMPUL DALAM</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR</b> .....	iv
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
A. Pengertian Perancangan .....	6
B. Pengertian Desain .....	6
C. <i>User Interface</i> .....	7
1. Prinsip Perancangan <i>User Interface</i> .....	7
2. Jenis – Jenis <i>User Interface</i> .....	8
D. Tipografi .....	8
E. <i>Layout</i> .....	9
F. Warna.....	10
G. Permainan Catur.....	11
1. Nama Dan Gerakan Buah Catur.....	12
2. Manfaat Bermain Catur .....	15
H. Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar .....	17
I. Aplikasi Dalam Perancangan .....	18

1. <i>Figma</i> .....	18
2. <i>Adobe Illustrator</i> .....	19
<b>BAB III METODE PELAKSANA .....</b>	<b>20</b>
A. Data/Objek Penulisan .....	20
1. Profil SDIT Al-Hijrah 2 .....	20
2. Visi Dan Misi SDIT Al Hijrah 2 .....	21
3. Struktur Organisasi .....	22
B. Teknik Pengumpulan Data.....	23
C. Ruang Lingkup .....	23
1. Peran Penulis .....	23
2. Kategori Karya.....	24
3. Ide Kreatif.....	24
D. Langkah Kerja .....	24
1. Pra Produksi .....	24
2. Produksi.....	24
3. Pasca Produksi.....	25
E. Target Pasar .....	25
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>26</b>
A. Konsep Karya .....	26
1. Analisa Visual .....	26
2. Target Audiens .....	27
3. Kebutuhan Perangkat .....	27
B. Pembuatan Media Karya .....	28
1. Pra Produksi .....	28
2. Produksi.....	45
3. Pasca Produksi.....	56
C. Hasil Tampilan Website Pengenalan Game Catur .....	56
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>74</b>
A. Simpulan .....	74
B. Saran .....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>76</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Jenis <i>Tipografi</i> .....	9
Gambar 2 Warna Additif dan Subtraktif .....	11
Gambar 3 Gerakan Raja .....	12
Gambar 4 Gerakan Ratu .....	13
Gambar 5 Gerakan Benteng .....	13
Gambar 6 Gerakan <i>Bishop</i> .....	14
Gambar 7 Gerakan Kuda .....	14
Gambar 8 Gerakan Pion .....	15
Gambar 9 Tampilan Jendela Kerja <i>Figma</i> .....	18
Gambar 10 Tampilan Jendela Kerja <i>Adobe</i> .....	19
Gambar 11 SDIT Al Hijrah 2 .....	21
Gambar 12 Struktur Organisasi .....	22
Gambar 13 Spesifikasi Leptop .....	27
Gambar 14 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Homepage .....	30
Gambar 15 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Menu .....	31
Gambar 16 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Isi Pengertian Catur .....	32
Gambar 17 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Isi Nama dan Gerakan Buah Catur .....	33
Gambar 18 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Isi Pembukaan Catur .....	34
Gambar 19 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Isi Pembukaan Umum Catur .....	35
Gambar 20 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Isi Gerakan Khusus Catur .....	36
Gambar 21 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Isi Akhir Permainan .....	37
Gambar 22 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Isi Nilai Catur .....	37
Gambar 23 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Isi Strategi Catur .....	38
Gambar 24 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Isi Manfaat Catur .....	38
Gambar 25 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Blog .....	40
Gambar 26 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Lainnya .....	42
Gambar 27 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Informasi .....	43
Gambar 28 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman <i>Footer</i> .....	43
Gambar 29 Jenis <i>Font</i> Poppins .....	44
Gambar 30 Jenis <i>Font</i> Andika .....	44

Gambar 31 Jenis <i>Font</i> Jura .....	45
Gambar 32 Pemilihan Warna .....	45
Gambar 33 Pembuatan Buah Catur .....	46
Gambar 34 Tampilan Awal <i>Figma</i> .....	47
Gambar 35 Pembuatan Halaman Utama .....	48
Gambar 36 Pembuatan Halaman Menu .....	49
Gambar 37 Pembuatan Halaman Isi.....	50
Gambar 38 Pembuatan Halaman Blog.....	51
Gambar 39 Pembuatan Halaman Lainnya.....	52
Gambar 40 Pembuatan Halaman Informasi dan Halaman <i>Footer</i> .....	53
Gambar 41 <i>Prototype</i> Halaman Homepage .....	53
Gambar 42 <i>Prototype</i> Halaman Beranda ke Halaman Isi.....	54
Gambar 43 <i>Prototype</i> Halaman Beranda ke Halaman Blog .....	54
Gambar 44 <i>Prototype</i> Halaman Beranda ke Halaman Lainnya .....	55
Gambar 45 <i>Prototype</i> Halaman Selanjutnya dan Halaman Berikutnya .....	55
Gambar 46 <i>Prototype</i> Teks Berupa Link ke Halaman Berikutnya.....	56
Gambar 47 Tampilan Homepage.....	57
Gambar 48 Tampilan Menu.....	58
Gambar 49 Tampilan Isi Halaman 1 .....	58
Gambar 50 Tampilan Isi Halaman 2 .....	59
Gambar 51 Tampilan Isi Halaman 3 .....	59
Gambar 52 Tampilan Isi Halaman 4.....	60
Gambar 53 Tampilan Isi Halaman 5.....	60
Gambar 54 Tampilan Isi Halaman 6.....	61
Gambar 55 Tampilan Isi Halaman 7.....	61
Gambar 56 Tampilan Isi Halaman 8.....	62
Gambar 57 Tampilan Isi Halaman 9.....	62
Gambar 58 Tampilan Isi Halaman 10.....	63
Gambar 59 Tampilan Isi Lanjutan Halaman 10.....	63
Gambar 60 Tampilan Isi Lanjutan Halaman 10.....	64
Gambar 61 Tampilan Isi Halaman 11.....	64
Gambar 62 Tampilan Isi Halaman 12.....	65

Gambar 63 Tampilan Isi Halaman 13.....	65
Gambar 64 Tampilan Isi Halaman 14.....	66
Gambar 65 Tampilan Isi Halaman 15.....	66
Gambar 66 Tampilan Isi Halaman 16.....	67
Gambar 67 Tampilan Isi Halaman 17.....	67
Gambar 68 Tampilan Isi Halaman 18.....	68
Gambar 69 Tampilan Isi Halaman 19.....	68
Gambar 70 Tampilan Isi Halaman 20.....	69
Gambar 71 Tampilan Blog .....	69
Gambar 72 Tampilan Isi Blog Halaman 21.....	70
Gambar 73 Tampilan Isi Blog Halaman 22.....	70
Gambar 74 Tampilan Lainnya.....	71
Gambar 75 Tampilan Isi Lainnya Halaman 23.....	71
Gambar 76 Tampilan Isi Lainnya Halaman 24.....	72
Gambar 77 Tampilan Informasi.....	72
Gambar 78 Tampilan <i>Footer</i> .....	73

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Biodata Penulis
- Lampiran 2 Lembar Bimbingan TA
- Lampiran 3 Berita Acara Sempro
- Lampiran 4 Dokumentasi Uji Proposal TA
- Lampiran 5 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 6 Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 7 Surat Selesai Penelitian
- Lampiran 8 Transkrip Wawancara