

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *BOARD GAME* TEKNOLOGI INFORMASI “ZONA INFOTECH” UNTUK PELAJAR SMK AL-HASRA SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF EDUKASI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh:

NADHIRA ZALFA ALFRIYAN

NIM: 20100116

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Board Game* Teknologi Informasi “Zona Infotech” Untuk Pelajar SMK Al-Hasra Sebagai Media Alternatif Edukasi

Penulis : Nadhira Zalfa Alfriyan

NIM : 20100116

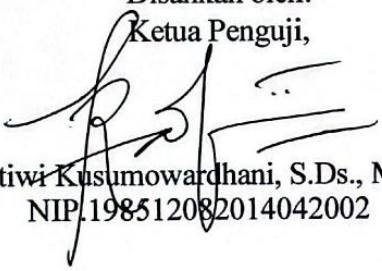
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: D3)

Jurusan : Desain

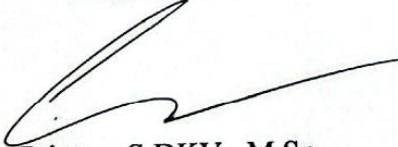
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari *Senin*, tanggal *21 Juli 2025*

Disahkan oleh:

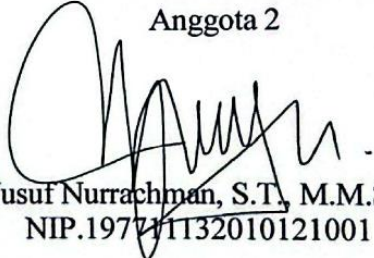
Ketua Penguji,


Pratiwi Kusumowardhani, S.Ds., M.Ds
NIP.198512082014042002

Anggota 1


Angga Priatna, S.DKV., M.Sn
NIP.198201042023211009

Anggota 2


Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I
NIP.197711132010121001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain


Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom, MT
NIP.198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Board Game* Teknologi Informasi “Zona Infotech” untuk Pelajar SMK Al-Hasra sebagai Media Alternatif Edukasi

Penulis : Nadhira Zalfa Alfriyan

NIM : 20100116

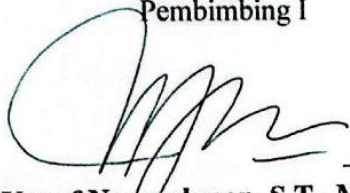
Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 20 Juni 2025

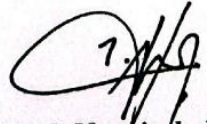
Pembimbing I


Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I
NIP: 197711132010121001

Pembimbing II


Marventyo Amala, M.Sn
NIP: 19910307202121009

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis


Yayah Nuraisah, M.Pd
NIP: 199308012020122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadhira Zalfa Alfriyan
NIM : 20100116
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

*PERANCANGAN BOARD GAME TEKNOLOGI INFORMASI "ZONA
INFOTECH" UNTUK PELAJAR SMK AL-HASRA SEBAGAI MEDIA
ALTERNATIF EDUKASI*

**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, 20 Juni 2025

Yang menandatangani,


NIM: 20100116

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Nadhira Zalfa Alfriyan
NIM : 20100116
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non- exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Perancangan Board Game Teknologi Informasi “Zona Infotech” Untuk Pelajar SMK Al-Hasra Sebagai Media Edukasi Alternatif” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,



Nadhira Zalfa Alfriyan
NIIM: 20100116

ABSTRACT

Along with the times, technology informs various aspects of life, including education. The involvement of information technology brings changes in learning activities. The emergence of new learning methods results in low levels of literacy activities that hinder the ability to obtain quality education in students. Therefore, this design aims to provide alternative educational media related to information technology knowledge through games, namely board games. Another goal is to create togetherness, strengthen relationships and a sense of belonging when players cooperate or compete with each other. By designing this board game as a learning tool, it can help students overcome literacy problems and change the mindset that reading can provide opportunities for individuals to develop their interests, imagination and creativity.

Keywords: *Information Technology, Alternative Media, Board Game*

ABSTRAK

Seiring perkembangan zaman, teknologi menginstruksikan berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Keterlibatan teknologi informasi menghadirkan perubahan dalam kegiatan pembelajaran. Munculnya metode-metode pembelajaran baru mengakibatkan rendahnya tingkat kegiatan literasi yang menghambat kemampuan dalam memperoleh pendidikan berkualitas pada pelajar. Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan untuk memberikan media alternatif edukasi terkait pengetahuan teknologi informasi melalui permainan, yaitu *board game*. Tujuan lainnya adalah menciptakan kebersamaan, memperkuat hubungan dan rasa memiliki saat para pemain bekerja sama atau bersaing satu sama lain. Diharapkan dengan perancangan *board game* ini sebagai sarana belajar dapat membantu pelajar mengatasi masalah literasi dan mengubah pola pikir bahwa membaca dapat memberikan kesempatan individu untuk mengembangkan minat, imajinasi, dan kreativitas mereka.

Kata Kunci: *Teknologi Informasi, Media Alternatif, Board Game*

PRAKATA

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah, serta petunjuk-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir. Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah guna memenuhi syarat menyelesaikan Pendidikan Diploma 3 pada Program Studi Desain Grafis Jurusan Desain di Politeknik Negeri Media Kreatif. Judul dari tugas akhir yang penulis susun adalah **“Perancangan *Board Game* Teknologi Informasi “Zona Infotech” untuk Pelajar SMK Al-Hasra sebagai Media Alternatif Edukasi”**.

Selanjutnya, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah membimbing dan mendukung selama berlangsungnya penyusunan tugas akhir ini. Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga dan memberikan apresiasi kepada:

1. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Ibu Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Ibu Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom, MT, selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Ibu Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain
5. Ibu Yayah Nuraisah, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Bapak Angga Priatna, S.DKV., M.Sn, selaku Sekretaris Program Studi Desain Grafis.
7. Bapak Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., selaku Dosen Pembimbing I yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan kritik, saran, dan arahan kepada penulis selama penulisan tugas akhir berlangsung.
8. Bapak Marventyo Amala, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan kritik, saran, dan arahan kepada penulis selama penulisan tugas akhir berlangsung.

9. Bapak, Ibu seluruh Dosen, Staf, Karyawan, dan tenaga kependidikan lainnya di Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah senantiasa melayani penulis beserta mahasiswa lainnya menempuh pendidikan di kampus ini.
10. Orang tua dan saudara-saudara penulis, yang senantiasa memberikan motivasi, do'a, dan moral positif yang terus mengalir untuk penulis. Keikhlasan dan pengorbanan yang telah dilakukan untuk memfasilitasi segala kebutuhan perkuliahan, sehingga penulis termotivasi untuk menyelesaikan tugas akhir dengan sebaik-baiknya. Serta keluarga besar dari kedua orang tua penulis yang telah mendukung dan mendoakan penulis dalam penyelesaian tugas akhir ini.
11. Teman-teman kelas selama penulis menempuh pendidikan di kelas Desain Grafis.
12. Teman-teman penulis dari SMK Al-Hasra yang telah memberikan dukungan moralnya kepada penulis.
13. Sahabat penulis dari SMP Muhammadiyah 22 Pamulang, Karlita Adelia yang tetap konsisten menjaga relasi persahabatan dan senantiasa memberikan motivasi, serta dukungan yang selalu diberikan kepada penulis.
14. Sahabat daring yang penulis telah kenal lama di *platform YouTube channel* Unaplays, yaitu Kak Una dan teman-teman lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang senantiasa menemani dan memberikan kritik, saran, serta dukungan moral kepada penulis.
15. Dan seluruh pihak yang telah membantu dalam penulisan ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari dalam penulisan tugas akhir ini jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan karena keterbatasan kemampuan dan ilmu pengetahuan yang penulis miliki saat ini. Maka dari itu, penulis bersedia menerima kritik dan saran yang sifatnya konstruktif dari berbagai pihak demi membangun tugas akhir ini. Penulis juga berharap penulisan tugas akhir yang penulis rancang dapat bermanfaat.

Tangerang Selatan, 20 Juni 2025

Penulis,

Nadhira Zalfa Alfriyan

NIM. 20100116

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan	3
F. Manfaat Penulisan	4
1. Manfaat Bagi Penulis	4
2. Manfaat Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif	4
3. Manfaat Bagi Masyarakat	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Board Game	6
1. Pengertian Board Game.....	6
2. Sejarah Board Game.....	7
3. Jenis Struktur dan Mekanik Board Game.....	7
4. Manfaat Board Game	9
B. Teknologi Informasi	10
1. Pengertian Teknologi Informasi	10
2. Peran Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan.....	11
C. Zona Infotech	13
D. Pelajar SMK	16

1. Pengertian Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)	16
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	22
A. Data/Objek Penulisan	22
B. Teknik Pengumpulan Data	26
C. Analisis Khalayak Sasaran.....	27
1. Kategori Demografis	27
2. Kategori Geografis	27
3. Kategori Psikografis.....	27
D. Ruang Lingkup.....	28
1. Peran Penulis	28
2. Kategori Karya	28
3. Ide Kreatif	29
E. Langkah Kerja	30
1. Pra-produksi.....	30
2. Produksi	30
3. Pasca Produksi	31
BAB IV PEMBAHASAN.....	32
A. Pra-produksi/Persiapan.....	32
1. Konsep Karya	32
2. Moodboard	33
3. Skema Warna	34
4. Tipografi.....	34
5. Gaya Ilustrasi	35
6. Sketsa Gambar	36
B. Produksi/Pelaksanaan.....	40

1. Ilustrasi Digital	40
2. Karya Utama.....	42
C. Pasca-Produksi/Evaluasi	53
BAB V PENUTUP	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Visual Board Game	6
Gambar 2. 2 Tampilan Visual 3D tentang Teknologi Informasi	11
Gambar 2. 3 Tampilan Visual tentang Penggunaan Laptop pada Pelajar di Sekolah	12
Gambar 3. 1 Logo Yayasan Al-Hasra.....	23
Gambar 4. 1 Tampilan Referensi Robot untuk Merancang Maskot Zona Infotech	32
Gambar 4. 2 Tampilan Moodboard untuk Merancang Zona Infotech.....	33
Gambar 4. 3 Tampilan Warna untuk Merancang Zona Infotech	34
Gambar 4. 4 Tampilan Jenis Tipografi Montserrat	35
Gambar 4. 5 Tampilan Gaya Vektor untuk Merancang Zona Infotech	36
Gambar 4. 6 Tampilan Sketsa Roboto, Maskot Utama	37
Gambar 4. 7 Tampilan Sketsa Board Game Zona Infotech.....	37
Gambar 4. 8 Tampilan 10 Pion Board Game Zona Infotech.....	38
Gambar 4. 9 Tampilan Sketsa Kartu Board Game Zona Infotech	39
Gambar 4. 10 Tampilan Sketsa Buku Board Game Zona Infotech	39
Gambar 4. 11 Tampilan Adobe Illustrator dan Ibis Paint.....	40
Gambar 4. 12 Tampilan Desain Logo Zona Infotech dengan Jenis Logo Kombinasi	41
Gambar 4. 13 Tampilan Desain Logo Zona Infotech dengan Jenis Logo Gambar.....	42
Gambar 4. 14 Tampilan Opsi Desain Kedua Logo Zona Infotech dengan Kombinasi Simbol dan Teks	42
Gambar 4. 15 Tampilan Karakter Roboto, Ikon Zona Infotech	43
Gambar 4. 16 Tampilan Board Game Zona Infotech	44
Gambar 4. 17 Tampilan 10 Pion Karakter Zona Infotech	47
Gambar 4. 18 Tampilan Kartu Questions Zona Infotech	48
Gambar 4. 19 Tampilan Kartu Blessings Zona Infotech	49
Gambar 4. 20 Tampilan Kartu Punishments Merah Zona Infotech	49
Gambar 4. 21 Tampilan Kartu Punishments Hitam Zona Infotech.....	50

Gambar 4. 22 Tampilan Buku Panduan Zona Infotech.....	51
Gambar 4. 23 Tampilan Keseluruhan Halaman pada Buku Panduan Zona Infotech	53
Gambar 4. 24 Tampilan Papan Permainan Zona Infotech	54
Gambar 4. 25 Tampilan 10 Pion Permainan Zona Infotech.....	54
Gambar 4. 26 Tampilan Kartu Permainan Zona Infotech	55
Gambar 4. 27 Tampilan Buku Panduan Permainan Zona Infotech.....	55
Gambar 4. 28 Tampilan Stiker Zona Infotech.....	59
Gambar 4. 29 Tampilan Gantungan Kunci Zona Infotech	60
Gambar 4. 30 Tampilan X-Banner Zona Infotech.....	60
Gambar 4. 31 Tampilan Poster Zona Infotech	61
Gambar 6. 1 Diagram Responden Berdasarkan Kriteria Suka Membaca Buku ...	67
Gambar 6. 2 Diagram Responden Berdasarkan Kriteria Buku untuk Memperluas Wawasan Pengetahuan	67
Gambar 6. 3 Diagram Responden terhadap Perbandingan Buku dengan Banyak Ilustrasi dan Buku dengan Banyak Materi	67
Gambar 6. 4 Diagram Batang Responden terhadap Tingkat Pemahaman dalam Pembelajaran Penggunaan Teknologi Informasi.....	67
Gambar 6. 5 Diagram Responden terhadap Pengalaman dalam Bermain Board Game	67
Gambar 6. 6 Diagram Beberapa Responden tentang Tanggapan Setelah Mengetahui Zona Infotech	67
Gambar 6. 7 Diagram Beberapa Responden tentang Tanggapan Setelah Mengetahui Zona Infotech	67