

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ILUSTRASI BOARD GAME EDUKATIF
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN ALFABET UNTUK ANAK
USIA 4-6 TAHUN**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Ahli Madya/ Sarjana Terapan



Disusun oleh :

NOUVAL DWIE KRISNANTO

2290442112

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN ILUSTRASI BOARD GAME EDUKATIF
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN ALFABET UNTUK ANAK
USIA 4-6 TAHUN

Penulis : Nouval Dwie Krisnanto

NIM : 2290442112

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 Kamis, tanggal 24 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



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

Anggota 1



Muhammad Ridwan Ario Bimo, M.Sn.
NIDN. 0904420029

Anggota 2



Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds.
NIP.198501122019032016

Mengetahui,
Ketua Jurusan



Tri Fajar Yurmama Supriyanti, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Ilustrasi Board Game Edukatif
Sebagai Media Pengenalan Alfabet Untuk Anak Usia
4-6 Tahun
Penulis : Nouval Dwie Krisnanto
NIM : 2290442112
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi : Desain Grafis)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 10 Juli 2025

Pembimbing I



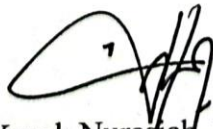
Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds.
NIP . 198501122019032016

Pembimbing II



Citrani E. L. Nur, S.Sn., M.I.Kom.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasiah, M.Pd
NIP . 199308012020122013

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nouval Dwie Krisnanto
NIM : 2290442112
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi : Desain Grafis)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Ilustrasi Board Game Edukatif Sebagai Media Pengenalan Alfabet Untuk Anak Usia 4-6 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, 7 Juli 2025

Yang menyatakan,



Nouval Dwie Krisnanto
NIM. 2290442112

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Nouval Dwie Krisnanto
NIM : 2290442112
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi : 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 Ilustrasi Board Game Edukatif Sebagai Media Pengenalan Alfabet Untuk Anak Usia 4-6 Tahun beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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, 7 Juli 2025

Yang menyatakan,



Nouval Dwie Krisnanto
NIM. 2290442112

ABSTRAK

Early childhood education is a crucial stage in children's cognitive development, where they begin to learn various basic concepts that will serve as the foundation for their academic abilities in the future. However, current conventional learning methods, such as memorization and repetition, are often less engaging, which reduces children's active participation in the learning process. In response to this issue, the author proposes the design of an educational board game as an alternative medium for introducing the alphabet in a way that is easy to understand and interactive, through the development of illustrations in an alphabet-themed board game. The main focus of this design is to create character illustrations, visual elements, game board layouts, guidebooks, alphabet cards, and challenge cards. The board game is sized at 38 x 38 cm with a spiral game path, equipped with 26 alphabet cards representing the letters A to Z, along with 22 challenge cards. The game is designed as a fast-paced race to the finish, where players roll the dice and follow the instructions based on the space they land on. This board game is expected to serve as an interactive and easy-to-understand learning medium for alphabet recognition for young children, both for parents and educators. In addition, it is also expected to contribute to early childhood education and inspire the creation of other, more creative and innovative learning media in the future.

Keyword: *Board game, Alphabet Letters, Early Childhood.*

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam perkembangan kognitif anak, dimana mereka mulai mengenal berbagai konsep dasar yang akan menjadi fondasi bagi kemampuan akademik di masa depan. Namun saat ini metode pembelajaran konvensional seperti hafalan dan pengulangan sering kali kurang menarik, sehingga menurunkan partisipasi aktif anak dalam proses belajar. Sebagai respon terhadap permasalahan di atas, maka penulis menggagas sebuah perancangan *board game* edukatif sebagai media alternatif pengenalan alfabet yang mudah dipahami dan interaktif melalui pengembangan ilustrasi pada *board game* edukatif bertema pengenalan alfabet. Fokus utama dalam perancangan ini adalah menciptakan ilustrasi karakter, elemen visual, tata letak papan permainan, buku panduan, kartu alfabet, dan kartu tantangan. *Board game* ini berukuran 38 x 38 cm dengan jalur permainan spiral, dilengkapi dengan 26 kartu alfabet yang mewakili huruf A–Z serta 22 kartu tantangan. Jenis permainan ini berupa balapan cepat menuju garis *finish*, dimana pemain melempar dadu dan menjalankan instruksi berdasarkan kotak yang ditempati. *Board game* ini diharapkan menjadi media pembelajaran pengenalan alfabet yang mudah dipahami dan interaktif bagi anak usia dini, baik untuk orang tua maupun tenaga pengajar. Selain itu juga dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan anak usia dini serta menginspirasi terciptanya media pembelajaran lain yang lebih kreatif dan inovatif di masa depan.

Kata Kunci: *Board game, Huruf Alfabet, Anak Usia Dini.*

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/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif. Dalam tugas akhir ini, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Ilustrasi *Board game* Edukatif sebagai Media Pengenalan Alfabet untuk Anak Usia 4 – 6 Tahun”

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., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Ibu Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Ibu Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain dan sebagai Dosen Pembimbing tugas akhir yang telah membimbing dalam penyusunan laporan tugas akhir.
5. Ibu Yayah Nurasiah, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Bapak Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., selaku Sekretaris Program Studi Desain Grafis.
7. Ibu Citra Lamda Eka Nur, S.SN., M.I.Kom., sebagai Dosen Pembimbing yang telah membimbing dalam perancangan Karya Tugas Akhir.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.

9. Tenaga Pengajar serta Pendiri dari RA Tarbiyatul Islamiyah, selaku pihak yang telah memberikan izin, dukungan, dan kesempatan kepada saya untuk melaksanakan kegiatan ini di lingkungan sekolah tersebut.
10. Keluarga dan orang tua penulis yang selalu mendukung dan mendoakan penulis sampai saat ini.
11. JKT48 yang selalu menjadi sumber inspirasi dan penyemangat dalam proses ini—baik melalui lagu-lagu yang membangkitkan semangat maupun dari aktivitas dan dedikasi para member yang terus memotivasi penulis untuk tidak mudah menyerah.
12. Teman-teman dekat penulis yang telah memberi dukungan dan bersama sama berjuang untuk menyelesaikan 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.

Jakarta, 11 Juli 2025

Penulis,



Nouval Dwie Krisnanto

NIM . 2290442112

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
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. Game Edukatif	12
C. <i>Board Game</i>	12
D. Jenis – Jenis <i>Board Game</i>	13
E. Kecerdasan Anak	14
F. Huruf Alfabet.....	15
BAB III METODE PELAKSANAAN	17
A. Data/Objek penulisan.....	17
1. Data klien.....	17
2. Analisis Khalayak Sasaran.....	18
B. Teknik Pengumpulan Data.....	19
1. Observasi	19

2. Studi Pustaka.....	19
3. Wawancara.....	19
C. Ruang lingkup.....	20
1. Peran Penulis.....	20
2. Kategori Karya.....	21
3. Ide Kreatif	21
4. Analisis SWOT	24
5. Strategi Perancangan Karya.....	24
D. Langkah Kerja.....	25
1. PraProduksi	25
2. Produksi	26
3. PascaProduksi	26
BAB IV PEMBAHASAN	27
A. Jenis Perancangan	27
B. PraProduksi	27
C. Produksi	35
D. PascaProduksi	41
BAB V PENUTUP	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tipografi	6
Gambar 2. Warna primer	8
Gambar 3. Warna Sekunder	8
Gambar 4. Warna Tersier.....	9
Gambar 5. Ilustrasi	9
Gambar 6. <i>Layout</i>	12
Gambar 7. Alfabet	16
Gambar 8. RA Tarbiyatul Islamiyah	17
Gambar 9. Wawancara bersama Tenaga Pengajar RA Tarbiyatul Islamiyah	20
Gambar 10. <i>Mind mapping</i>	21
Gambar 11. <i>Moodboard</i>	22
Gambar 12. Alur bermain.....	23
Gambar 13. Sketsa Judul Permainan.....	30
Gambar 14. Sketsa Karakter	30
Gambar 15. Sketsa Kartu Alfabet.....	31
Gambar 16. Sketsa Kartu Tantangan.....	32
Gambar 17. Sketsa Buku Panduan	32
Gambar 18. Sketsa <i>Layout</i> Papan Permainan	33
Gambar 19. Sketsa <i>Box packaging</i>	34
Gambar 20. Warna.....	34
Gambar 21. Tipografi.....	35
Gambar 22. Proses Digitalisasi Judul permainan.....	36
Gambar 23 . Proses Digitalisasi Karakter	37
Gambar 24. Proses Digitalisasi Papan Permainan	37
Gambar 25. Proses Digitalisasi Kartu Alfabet	38
Gambar 26. Proses Digitalisasi Kartu Tantangan.....	39
Gambar 27. Proses Digitalisasi Buku Panduan.....	40
Gambar 28. Proses Digitalisasi <i>Box Packaging</i>	41
Gambar 29. Judul Permainan	42
Gambar 30. Karakter	43

Gambar 31. <i>Board game</i>	44
Gambar 32. Kartu Alfabet.....	46
Gambar 33. Kartu Tantangan	47
Gambar 34. Buku Panduan	49
Gambar 35. <i>Box Packaging</i>	51
Gambar 36. Pion	51
Gambar 37. Dadu	52
Gambar 38. <i>X banner</i>	53
Gambar 39. Poster.....	54
Gambar 40. <i>Sticker Kiss Cut</i> dan <i>Die Cut</i>	55
Gambar 41. <i>Keychain</i>	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	61
Lampiran 2 Lembar Bimbingan Tugas Akhir	62
Lampiran 3 Lembar Bimbingan Tugas Akhir	63
Lampiran 4 Transkrip Wawancara.....	64
Lampiran 5 Dokumentasi	67