

**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 Hayni Sholeha

NIM : 21100167

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 Rabu, 24 Juli 2024

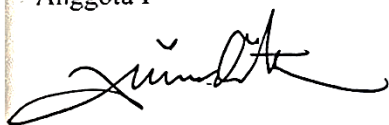
Disahkan Oleh

Ketua Penguji,



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

Anggota I



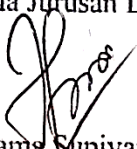
Aninditia Budi Astuti, SE., MM.  
NIP. 198103052008122001

Anggota II



Yayah Nurasiah, M.Pd.  
NIP. 199308012020122013

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain



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

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Komunikasi Visual Papan Permainan Berteman Dengan Kucing Untuk Anak TK Basmia Alifah Usia 5-6 Tahun  
Penulis : Zuleiana Hayuni Sholeha  
NIM : 21100167  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan  
Ditandatangani di Jakarta, 22 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 Nuryastah, 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 Anaka 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,



Zuleiana Hayuni Sholeha  
NIM: 21100167

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yangbertanda 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 Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan Komunikasi Visual Papan Permainan Berteman Dengan Kucing Untuk Anaka TK Basma Alifah Usia 5-6 Tahun beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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/pencipta dan sebagaipemilik 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.....Error! Bookmark not defined.	
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
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Masalah .....	3
F. Manfaat Penulisan.....	4
<b>BAB II.....</b>	<b>5</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
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
<b>BAB III .....</b>	<b>20</b>
<b>METODE PELAKSANAAN .....</b>	<b>20</b>
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
<b>BAB IV.....</b>	<b>26</b>
<b>PEMBAHASAN .....</b>	<b>26</b>
A. Pra Produksi .....	26
B. Produksi.....	33
C. Pasca Produksi.....	35
<b>BAB V .....</b>	<b>46</b>
<b>PENUTUP .....</b>	<b>46</b>
A. Kesimpulan .....	46
B. Saran .....	46
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>48</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>49</b>

## 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