

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN PERMAINAN EDUKATIF “EDUQUEST”
UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN SEJARAH
PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 SINUNUKAN

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya/Sarjana Terapan



Disusun oleh:
RIKY PADILAH

NIM: 2290473030

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MEDAN
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Permainan Edukatif "*EduQuest*" Upaya
Meningkatkan Pemahaman Sejarah Pada Siswa Kelas VIII
SMP Negeri 1 Sinunukan
Penulis : Riky Padilah
NIM : 2290473030
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

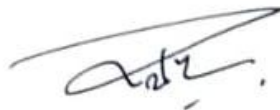
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari jum'at tanggal 11 juli 2025.

Disahkan Oleh:
Ketua Penguji,



Faudunasokhi Telaumbanua, SE., MM
NIP. 19800602 2002122 1 001

Anggota I



Ratna Wahyuni, S.Pd., M.Si
NIP. 198411122024212020

Anggota II



Haryati Ahda Nasution, S.Pd.M.Pd
NIP. 198810022024212032

Mengetahui:
Kepala Unit Pengelola PNMK
PSDKU Medan



Komda Saharia S.Kom., M.Pd
NIP. 19771220206041002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Permainan Edukatif "*EduQuest*" Upaya Meningkatkan Pemahaman Sejarah Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sinunukan

Penulis : Riky Padilah

NIM : 2290473030

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di Medan, 4 Juli 2025.

Pembimbing I

Pembimbing II

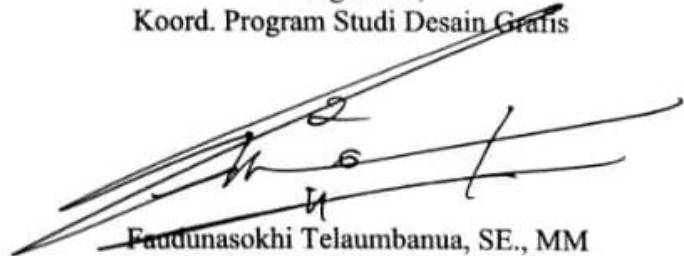


Haryati Ahda Nasution, S.Pd.M.Pd
NIP. 198810022024212032



Fitri Evita, S.E., S.PD., M.Sn
NIP. 198307252024212013

Mengetahui,
Koord. Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, SE., MM
NIP. 19800602 2002122 1 001

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riky Padilah
NIM : 2290473030
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan Permainan Edukatif "*EduQuest*" Upaya Meningkatkan Pemahaman
Sejarah Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sinunukan **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, 4 Juli 2025

Yang menyatakan,



Riky Padilah
NIM. 2290473030

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riky Padilah
NIM : 2290473030
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 Permainan Edukatif “*EduQuest*” Upaya Meningkatkan Pemahaman Sejarah Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sinunukan.

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.

Medan, 4 Juli 2025

Yang menyatakan,



Riky Padilah
NIM. 2290473030

ABSTRAK

Pembelajaran sejarah pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial masih menghadapi berbagai tantangan, seperti rendahnya minat siswa, metode penyampaian yang kurang variatif, serta terbatasnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sebagai solusi, dirancanglah permainan edukatif bernama *EduQuest* yang memadukan unsur hiburan dan edukasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, serta kontekstual. Permainan ini dirancang melalui tahapan terstruktur, mulai dari perumusan ide, pembuatan sketsa manual, hingga proses digitalisasi menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator Creative Cloud 2020. Produk akhir berupa permainan papan berbahan *cloth surface* berukuran 30 × 70 cm dengan konsep menyerupai *Monopoly*, dilengkapi kartu aksi dan kartu pertanyaan yang dapat disesuaikan oleh pengajar berdasarkan materi kurikulum. *EduQuest* diharapkan dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa serta pemahaman mereka terhadap materi sejarah IPS secara lebih mendalam dan menyenangkan.

Kata kunci: *EduQuest*, permainan edukatif, IPS, sejarah, media pembelajaran.

ABSTRACT

History education in Social Studies still faces various challenges, such as low student interest, lack of variety in teaching methods, and limited learning media that are suitable for the characteristics of students. As a solution, an educational game called EduQuest was designed, combining elements of entertainment and education to create an interactive, enjoyable, and contextual learning experience. The game was developed through structured stages, starting from idea formulation, manual sketching, to the digitalization process using Adobe Illustrator Creative Cloud 2020 software. The final product is a board game with a cloth surface measuring 30 × 70 cm, resembling Monopoly, complete with action cards and question cards that can be customized by teachers based on the curriculum material. EduQuest is expected to serve as an alternative learning medium capable of enhancing students' active participation and deepening their understanding of IPS history material in a more enjoyable manner.

Keywords: EduQuest, educational game, social studies, history, learning media.

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 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Permainan Edukatif “*EduQuest*” Upaya Meningkatkan Pemahaman Sejarah Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sinunukan”.

Laporan Tugas Akhir 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., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Try Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom, MT, sebagai Ketua Jurusan Desain Grafis
4. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd, selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM., sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Syafriandi. S.Pd, M.Sn., sebagai Sekretaris Desain Grafis.
7. Haryati Ahda Nasution, S.Pd, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah membantu dan meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam Tugas Akhir ini.
8. Fitri Evita, SE., S.Pd, M.Sn selaku Pembimbing II yang telah membantu dan meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam Tugas Akhir ini.

9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. SMP Negeri 1 Sinunukan yang telah memberikan penulis kesempatan dan kepercayaan untuk melaksanakan penelitian tugas akhir.
11. Bapak Sulam Wijaya dan Ibu Sakdimar tercinta selaku orang tua penulis yang senantiasa memberikan do'a, serta kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis, yang merupakan anugerah terbesar dalam hidup penulis.
12. Secara khusus saya menyampaikan terima kasih kepada Teman yang tidak dapat saya sebutkan namanya satu persatu yang telah memberikan dukungan dan juga bantuan kepada penulis baik selama mengikuti perkuliahan maupun dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan, oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Proposal Tugas Akhir ini.

Medan, 4 Juli 2025



Riky Padilah
NIM. 2290473030

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulisan.....	5
F. Manfaat Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Perancangan	7
B. Permainan Edukatif.....	7
D. Kurikulum Sejarah Kelas VIII	9
E. Desain Grafis	10
1. Komponen-komponen Desain Grafis.....	10
2. Prinsip-Prinsip Desain Grafis.....	11
3. Sketsa	11
4. <i>Layout</i>	12
5. Tipografi.....	12
BAB III METODE PELAKSAAN	14
A. Data/Objek Penulisan.....	14
1. Profil Perusahaan.....	14
2. Visi dan Misi Perusahaan.....	16
3. Struktur Organisasi.....	17
4. Objek Karya	17

5. Spesifikasi Karya.....	18
B. Teknik Pengumpulan Data.....	18
1. Observasi.....	18
2. Studi Pustaka.....	19
3. Wawancara.....	19
C. Ruang Lingkup.....	20
1. Peran Penulis.....	20
2. Kategori Karya.....	21
3. Ide Kreatif.....	21
D. Langkah Kerja.....	22
1. Pra-produksi/Persiapan.....	23
2. Produksi/Pelaksanaan.....	26
3. Pasca-produksi/Evaluasi.....	26
BAB IV HAIL DAN PEMBAHASAN.....	28
A. Pra-produksi/Perancangan.....	28
1. Observasi permainan edukatif lainnya.....	28
2. Konsep Permainan EduQuest.....	30
3. Strategi Perancangan.....	32
4. Sketsa Perancangan.....	33
B. Produksi/Pelaksanaan.....	38
1. Digitalisasi Karya.....	38
C. Pasca-produksi/Evaluasi.....	61
D. Penerapan Permainan <i>EduQuest</i>	56
BAB V PENUTUP.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Langkah kerja dan <i>timeline</i> pengerjaan.....	22
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Salah satu contoh permainan berbasis edukasi	9
Gambar 2. Contoh penerapan prinsip-prinsip desain.....	11
Gambar 3. Logo Adobe Illustrator Creative Cloud 2021	13
Gambar 4. Logo SMP Negeri 1 Sinunukan.....	15
Gambar 5. Foto SMP Negeri 1 Sinunukan	15
Gambar 6. Struktur pengurus SMP Negeri 1 Sinunukan.....	17
Gambar 7. Alur Kerja	22
Gambar 8. Logo Adobe Illustrator Creative Cloud	25
Gambar 9. Acer Nitro 5	26
Gambar 10. <i>Moodboard</i> untuk permainan <i>eduquest</i>	30
Gambar 11. <i>Typeface</i> Montserrat <i>family</i>	31
Gambar 12. <i>Color palette</i> untuk <i>eduquest</i>	32
Gambar 13. Sketsa logo <i>eduquest</i>	34
Gambar 14. Sketsa rancangan pertama.....	35
Gambar 15. Sketsa rancangan kedua	35
Gambar 16. Sketsa rancangan ketiga.....	36
Gambar 17. Sketsa kartu permainan.....	37
Gambar 18. Sketsa kartu permainan.....	38
Gambar 19. Lembar kerja baru pada Adobe Illustrator	39
Gambar 20. Gambar sketsa yang sudah diinput	39
Gambar 21. Penambahan teks logo	40
Gambar 22. Penambahan unsur unsur edukasi pada logo	40
Gambar 23. Penyesuaian warna dan layout pada logo	41
Gambar 24. Hasil penambahan background pada logo	41
Gambar 25. Hasil penerapan <i>effect</i> bias cahaya	42
Gambar 26. Lembar kerja baru pada Adobe Illustrator	43
Gambar 27. Gambar sketsa yang diinput ke dalam Adobe Illustrator	43
Gambar 28. Digitalisasi dan layout untuk alas permainan	44
Gambar 29. Pewarnaan dasar pada setiap kotak.....	44

Gambar 30. Pewarnaan pada <i>text bar</i>	45
Gambar 31. Penambahan <i>text bar</i> pada setiap kotak.....	45
Gambar 32. Penambahan tanda pada alas permainan <i>eduquest</i>	46
Gambar 33. Hasil dari <i>effect reterize grayscale</i>	46
Gambar 34. Hasil dari <i>clipping mask</i>	47
Gambar 35. Hasil dari <i>opacity blend mode hard light</i>	47
Gambar 36. Hasil <i>rectangle rounded</i> untuk <i>template</i> kedua kartu.....	48
Gambar 37. Desain sisi depan kartu aksi.....	48
Gambar 38. Penambahan penanda pada kartu aksi	49
Gambar 39. Penambahan kalimat perintah pada kartu aksi.....	50
Gambar 40. Penambahan <i>text</i> perintah dan penjelasan kartu	50
Gambar 41. Hasil akhir sisi depan kartu aksi	51
Gambar 42. Hasil akhir sisi depan kartu Pertanyaan.....	51
Gambar 43. Hasil kolase yang di <i>clipping mask</i>	52
Gambar 44. Hasil akhir desain kartu pertanyaan dan aksi	52
Gambar 45. Menambahkan sketsa gambar pada <i>artwork</i>	53
Gambar 46. Penyusunan kerangka kedua kemasan	53
Gambar 47. Kerangka kemasan selubung luar setiap sisi	54
Gambar 48. Hasil akhir desain selubung luar sisi atas	54
Gambar 49. Hasil akhir desain selubung luar sisi kiri.....	55
Gambar 50. Hasil akhir desain selubung luar sisi kanan.....	56
Gambar 51. Hasil akhir desain kemasan selubung luar.....	56
Gambar 52. Hasil akhir desain kemasan selubung luar.....	57
Gambar 53. Penambahan warna pada desain kemasan laci dalam.....	58
Gambar 54. Penambahan garis bantu pada desain laci dalam.....	58
Gambar 55. Hasil akhir desain kemasan laci dalam	59
Gambar 56. Hasil kartu-kartu yang sudah dipotong	61
Gambar 57. Hasil pemotongan dan penyusunan kedua bagian kemasan	62
Gambar 58. Hasil akhir setiap permainan <i>eduquest</i>	62
Gambar 59. Proses pembelajaran dan penerapan permainan <i>eduquest</i>	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Biodata Penulis.....	70
Lampiran 2	: Salinan Lembar Pembimbing Tugas Akhir	71
Lampiran 3	: Surat Keterangan Izin penelitian	73
Lampiran 4	: Surat Balasan Penelitian.....	74
Lampiran 5	: Surat Selesai Melakukan Tugas Akhir	75
Lampiran 6	: Surat Keterangan Validasi.....	76
Lampiran 7	: Transkrip Wawancara.....	78
Lampiran 8	: Bukti Pengerjaan Secara Utuh.....	85
Lampiran 9	: Dokumentasi Kegiatan Terkait Dengan Tugas Akhir	86