

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *BOARD GAME* TATA SURYA SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SDN TANJUNG BARAT 07
JAKARTA

Diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar
Ahli Madya



Disusun Oleh:

DZAKY HAIKAL AKBAR

2290442043

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2025

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *BOARD GAME* TATA SURYA SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SDN TANJUNG BARAT 07
JAKARTA

Diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar
Ahli Madya



Disusun Oleh:

DZAKY HAIKAL AKBAR

2290442043

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2025

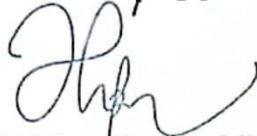
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN BOARD GAME TATA SURYA
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SDN
TANJUNG BARAT 07 JAKARTA
Penulis : Dzaky Haikal Akbar
NIM : 2290442043
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**, tanggal **9 Juli 2025**

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M.
NIP. 197606112009122002

Anggota 1

Anggota 2



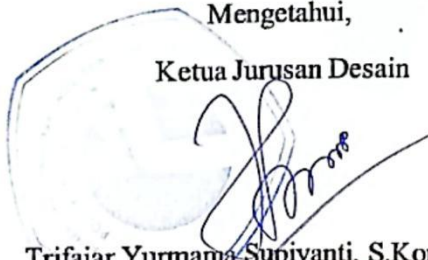
Drs. Hari Purnomo, M.Sn
NIP. 196611271994031001



Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds
NIP. 198501122019032016

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Dzaky Haikal Akbar
NIM : 2290442043.
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 20 Juni 2025

Pembimbing I



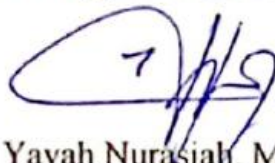
Dr. Handika Dany Rahmayanti,
M.Si
NIP. 199410152019032015

Pembimbing II



Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds
NIP. 198501122019032016

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 : Dzaky Haikal Akbar
NIM : 2290442043
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: PERANCANGAN BOARD GAME TATA SURYA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SDN TANJUNG BARAT 07 JAKARTA. 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 menyatakan,



Nama : Dzaky Haikal Akbar
NIM: 2290442043

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Dzaky Haikal Akbar
NIM : 2290442043
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:

LAPORAN TUGAS AKHIR PERANCANGAN BOARD GAME TATA SURYA
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SDN TANJUNG BARAT 07 JAKARTA.

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 sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,



Dzaky Haikal Akbar
NIM: 2290442043

ABSTRAK

This study designs the "Solar System" boardgame as an innovative approach to IPA education at SDN Tanjung Barat 07 Jakarta. Conventional teaching methods are ineffective for abstract solar system concepts, leading to low comprehension and interest among children. The research approach involved primary data collection through teacher interviews and observations, along with audience and SWOT analysis. The resulting design is a complete game board package, including unique fact cards, question cards, characteristic cards, character pawns, and a rulebook. Its visual design is engaging, featuring child-friendly illustrations. This boardgame is anticipated to be an educational media facilitating interactive learning, enhancing children's understanding of the solar system through play. Furthermore, it aims to develop critical thinking, problem-solving, and teamwork skills. This initiative seeks to improve IPA education quality and build a strong foundation for students' scientific comprehension.

Keywords: Board Game, Solar System, Children, Interactive Learning, Educational Media

Penelitian ini merancang boardgame "Tata Surya" sebagai inovasi pembelajaran IPA di SDN Tanjung Barat 07 Jakarta. Metode ajar konvensional kurang efektif dalam menyampaikan materi tata surya yang abstrak, menyebabkan anak-anak kesulitan memahami dan kurang berminat pada sains. Pendekatan riset meliputi pengumpulan data primer melalui wawancara guru dan observasi, serta analisis khalayak dan SWOT. Hasil perancangan adalah papan permainan lengkap, kartu fakta unik, kartu pertanyaan, kartu ciri khas, pion karakter, dan buku panduan, didesain dengan ilustrasi menarik. Boardgame ini diharapkan menjadi media edukasi yang pembelajaran interaktif dan visual, meningkatkan pemahaman anak-anak tentang tata surya melalui bermain. Selain itu, ia juga melatih berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama tim. Inisiatif ini bertujuan meningkatkan kualitas pendidikan IPA dan membangun fondasi kuat bagi pemahaman sains siswa.

Kata Kunci: Papan Permainan, Tata Surya, Anak-anak, Pembelajaran Interaktif, Media Edukasi.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulisan Laporan Tugas Akhir ini dapat dirampungkan secara baik dan tepat waktu. Dalam proyek Laporan Tugas Akhir ini, penulis mengambil peran sebagai *Boardgame Designer* untuk *Boardgame* Tata Surya ini. Penyelesaian laporan ini mustahil terwujud tanpa dukungan dan arahan dari berbagai individu yang telah meluangkan waktu dan tenaganya di sekitar penulis.

Penulis menyadari betul bahwa Laporan Tugas Akhir ini belum sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, segala masukan, saran, dan kritik yang bersifat membangun akan penulis terima dengan tangan terbuka demi perbaikan di kemudian hari.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan dapat diselesaikan tanpa bimbingan dari para pembimbing dan dorongan moral dari orang-orang terdekat. Untuk itu, izinkanlah penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M, Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si, Wakil Direktur Bidang dan sebagai Dosen Pembimbing I
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom, M.T, Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds, Sekretaris Jurusan Desain dan sebagai Dosen Pembimbing II
5. Koordinator Program Studi Desain Grafis, Yayah Nurasiah, M.Pd.
6. Sekretaris Program Studi Desain Grafis, Angga Priatna, S.DKV., M.Sn.
7. Kadarsih Puspa Idafiri, S.Pd, selaku Guru di SDN Tanjung Barat 07 Jakarta
8. Kedua orang tua dan adik penulis yang selalu memberikan dukungan penuh kepada penulis baik itu secara moral maupun materil selama menempuh pendidikan dan selama pengerjaan penulisan laporan tugas akhir ini
9. Anggrek Mutiara Ardelia yang selalu memberikan semangat dan *support* kepada penulis di setiap tahapan penulisan laporan tugas akhir ini

10. Seluruh anggota divisi Ekonomi Kreatif Hima Degradia yang sudah menemani dan mendukung saya selama berkuliah dan berorganisasi
11. Teman-teman Mahasiswa Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Angkatan 15 yang telah memberikan banyak bantuan dan dukungan
12. Serta kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu penulis dalam proses perancangan tugas akhir ini

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang.

Jakarta, 20 Juni 2025



Dzaky Haikal Akbar

NIM. 2290442043

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
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. Teori Umum.	6
1. Perancangan	6
2. Desain Grafis.....	7
3. Media Desain	11
4. Tata Letak.....	13
5. Ilustrasi.	14
B. Teori Khusus	15
1. Permainan.....	15
2. Jenis-Jenis Permainan	16
3. <i>Board Game</i>	17

4. Tata Surya	18
BAB III METODE PELAKSANAAN	23
A. Data Objek Klien.....	23
1. Klien.....	23
2. Objek Karya	23
3. Spesifikasi Karya	24
4. Narasumber	24
5. Analisis Khalayak Masyarakat.....	24
B. Teknik Pengumpulan Data	24
1. Wawancara	24
2. Observasi.....	26
C.. Ruang Lingkup.	26
1. Peran Penulis	26
2. Kategori Karya.	27
3. Analisis SWOT	27
4. Ide Kreatif	28
D. Langkah kerja.....	29
1. Pra Produksi (Persiapan)	29
2. Produksi (Pelaksanaan)	30
3. Pasca Produksi	30
BAB IV PEMBAHASAN.....	31
A. Pra Produksi	31
1. Konsep ide Kreatif	31
B. Produksi	36
1. Sketsa	36
2. Digital.....	40
C. Pasca Produksi.....	72
1. Papan Permainan	72
2. Kartu Fakta Unik	72
3. Kartu Pertanyaan	73
4. Kartu Ciri Khas.	73

5. <i>Box</i>	74
6. Panduan Permainan	74
7. <i>Merchandise</i> dan Media Pendukung.	74
BAB V PENUTUP.....	78
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran	79
1. Bagi Penulis	79
2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif	79
3. Bagi SDN Tanjung Barat 07 Jakarta	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kartu.....	12
Gambar 2 Logo	23
Gambar 3 Foto Setelah Wawancara	25
Gambar 4 Foto di Sekolah.....	26
Gambar 5 Tabel Langkah Kerja.	29
Gambar 6 <i>Keyvisual</i> dan <i>Keyword</i>	32
Gambar 7 <i>Moodboard</i>	33
Gambar 8 Warna	34
Gambar 9 Tipografi.....	35
Gambar 10 Gambar Ilustrasi	35
Gambar 11 Papan Permainan	37
Gambar 12 Kartu Fakta Unik	37
Gambar 13 Kartu Pertanyaan	38
Gambar 14 Kartu Ciri Khas... ..	38
Gambar 15 <i>Box</i>	39
Gambar 16 Pion Karakter.....	39
Gambar 17 Buku Panduan	40
Gambar 18 Papan Permainan	41
Gambar 19 <i>Cover</i> Kartu Fakta Unik	42
Gambar 20 Isi Kartu Matahari	43
Gambar 21 Isi Kartu Merkurius	43
Gambar 22 Isi Kartu Venus.....	44
Gambar 23 Isi Kartu Bumi	45
Gambar 24 Isi Kartu Mars.....	45
Gambar 25 Isi Kartu Jupiter... ..	46
Gambar 26 Isi Kartu Saturnus	47
Gambar 27 Isi Kartu Uranus	47
Gambar 28 Isi Kartu Neptunus	48

Gambar 29 <i>Cover</i> Kartu Pertanyaan	49
Gambar 30 Isi Kartu Pertanyaan Matahari.....	49
Gambar 31 Isi Kartu Pertanyaan Matahari.....	50
Gambar 32 Isi Kartu Pertanyaan Merkurius	51
Gambar 33 Isi Kartu Pertanyaan Merkurius	51
Gambar 34 Isi Kartu Pertanyaan Venus.....	52
Gambar 35 Isi Kartu Pertanyaan Venus.....	53
Gambar 36 Isi Kartu Pertanyaan Bumi	53
Gambar 37 Isi Kartu Pertanyaan Bumi	54
Gambar 38 Isi Kartu Pertanyaan Mars.....	55
Gambar 39 Isi Kartu Pertanyaan Mars.....	55
Gambar 40 Isi Kartu Pertanyaan Jupiter	56
Gambar 41 Isi Kartu Pertanyaan Jupiter	57
Gambar 42 Isi Kartu Pertanyaan Saturnus	57
Gambar 43 Isi Kartu Pertanyaan Saturnus	58
Gambar 44 Isi Kartu Pertanyaan Uranus... ..	59
Gambar 45 Isi Kartu Pertanyaan Uranus... ..	59
Gambar 46 Isi Kartu Pertanyaan Neptunus.....	60
Gambar 47 Isi Kartu Pertanyaan Neptunus.....	61
Gambar 48 <i>Cover</i> Kartu Ciri Khas.....	62
Gambar 49 Isi Kartu Ciri Khas Matahari.....	62
Gambar 50 Isi Kartu Ciri Khas Merkurius.....	63
Gambar 51 Isi Kartu Ciri Khas Venus... ..	63
Gambar 52 Isi Kartu Ciri Khas Bumi	64
Gambar 53 Isi Kartu Ciri Khas Mars.	65
Gambar 54 Isi Kartu Ciri Khas Jupiter	65
Gambar 55 Isi Kartu Ciri Khas Saturnus... ..	66
Gambar 56 Isi Kartu Ciri Khas Uranus.....	67
Gambar 57 Isi Kartu Ciri Khas Neptunus	67

Gambar 58 <i>Box Kemasan</i>	68
Gambar 59 <i>Bagian Dalam</i>	69
Gambar 60 <i>Pion Karakter</i>	69
Gambar 61 <i>Buku Panduan</i>	70
Gambar 62 <i>Papan Permainan</i>	72
Gambar 63 <i>Kartu Fakta Unik</i>	72
Gambar 64 <i>Kartu Pertanyaan</i>	73
Gambar 65 <i>Kartu Ciri Khas</i>	73
Gambar 66 <i>Box</i>	74
Gambar 67 <i>Buku Panduan</i>	74
Gambar 68 <i>Sticker Pack</i>	75
Gambar 69 <i>Gantungan Kunci</i>	76
Gambar 70 <i>Pin</i>	76
Gambar 71 <i>X-Banner</i>	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Biodata.....	83
Transkrip Wawancara	84
Lampiran Dokumentasi Sidang Tugas Akhir.....	86