

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *BOARD GAME* “*PREPOSITION, ROLL, AND ACTION!*” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
DI SD NEGERI KUKUSAN DEPOK

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Ahli Madya Diploma III



Disusun Oleh:

HUMAIRA PERMANA

2390442070

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

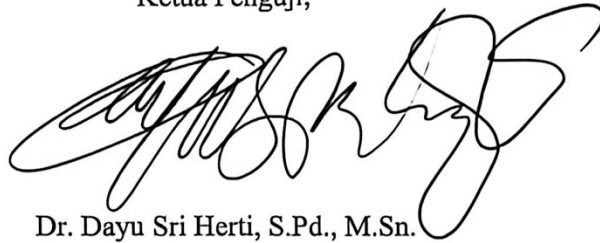
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Board Game* “*Preposition, Roll, and Action!*”
Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SD Negeri Kukusan
Depok
Penulis : Humaira Permana
NIM : 2390442070
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 9 Juli
2026

Disahkan Oleh :
Ketua Penguji,



Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn.
NIP. 197602012002122001

Anggota 1



Drs. Hari Purnomo, M.Sn.
NIP. 196611271994031001

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan



Yusuf Nurachman, S.T., MMSI.
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Humaira Permana
NIM : 2390442070
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta , 12 Juni 2026

Pembimbing I



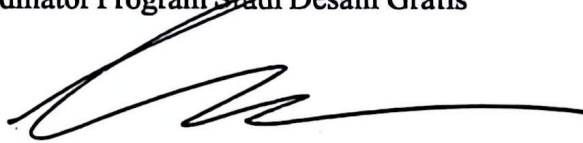
Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds.
NIP. 198501122019032016

Pembimbing II



Ilham Agung Prasetyo, M.Pd.
NIP. 199503282025061006

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



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

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Humaira Permana
NIM	: 2390442070
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan *Board Game* "*Preposition, Roll, and Action!*" Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SD Negeri Kukusan Depok 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 Juni 2026

Yang menyatakan,



Humaira Permana
NIM: 2390442070

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Humaira Permana
NIM : 2390442070
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

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

Perancangan *Board Game "Preposition, Roll, and Action!"* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SD Negeri Kukusan Depok beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif 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, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Humaira Permana
NIM: 2390442070

ABSTRAK

English is one of the languages needed today and needs to be learned. In the current era, English itself is widely used and implemented, but in learning English itself there are still several obstacles that arise, such as in the implementation of teaching and learning activities for English subjects at SD Negeri Kukusan Depok. The learning method is still conventional and the limited media used makes students experience difficulties in learning English. Through interviews and observations, the author collected data for the purpose of designing the board game "Preposition, Roll, and Action!" as an interactive learning medium for elementary school children, especially 3rd grade students at SD Negeri Kukusan Depok. This design aims to create interactive learning so that it can help learning more easily understood. The result of this design is a board game which is a game board equipped with cards and other game components. With the presence of board games as an interactive learning medium, it is hoped that it can have a positive impact on students in learning English.

Keywords: English, Interactive Learning, Board game, Preposition, SD Negeri Kukusan Depok

Bahasa Inggris menjadi salah satu Bahasa yang dibutuhkan saat ini dan perlu dipelajari. Di era saat ini, Bahasa Inggris sendiri sudah banyak digunakan dan diterapkan, namun dalam mempelajari Bahasa Inggris sendiri masih ada beberapa kendala yang timbul, seperti dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar SD Negeri Kukusan Depok. Metode pembelajaran yang masih konvensional serta keterbatasan media yang digunakan membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Melalui wawancara dan observasi, penulis mengumpulkan data untuk keperluan perancangan *board game* "*Preposition, Roll, and Action!*" sebagai media pembelajaran interaktif untuk anak sekolah dasar, khususnya peserta didik kelas 3 di SD Negeri Kukusan Depok. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran interaktif sehingga dapat membantu pembelajaran lebih mudah dipahami. Hasil karya dari perancangan ini merupakan *board game* yang merupakan papan permainan dilengkapi dengan kartu serta komponen permainan lainnya. Dengan kehadiran *board game* sebagai media pembelajaran interaktif diharapkan dapat memberikan dampak yang positif bagi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Kata kunci: Bahasa Inggris, Pembelajaran Interaktif, *Board game*, *Preposition*, SD Negeri Kukusan Depok

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan keberkahan atas kenikmatan, kemampuan, dan kesabaran, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan Pendidikan Diploma 3 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam. Tugas akhir ini, penulis berperan sebagai Desainer Grafis dan Ilustrator yang telah menyunting karya berupa *Board Game* guna membantu proses pembelajaran interaktif pada peserta didik, khususnya kelas 3 SD Negeri Kukusan Depok. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan *Board Game ‘Preposition, Roll, and Action!’* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SD Negeri Kukusan Depok”.

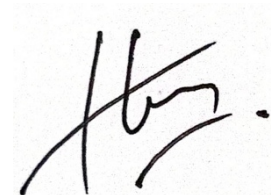
Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dorongan, dan dukungan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., MMSI., Ketua Jurusan Desain.
4. Dr. Yudha Pradana, M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Muhammad Syukri Faiz, M.Ds., Sekretaris Program Studi Desain Grafis.

7. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Selaku Dosen Pembimbing I
8. Ilham Agung Prasetyo, M. Pd., Selaku Dosen Pembimbing II
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberikan ilmu dan pengajaran kepada mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. SD Negeri Kukusan Depok sebagai klien dalam perancangan tugas akhir ini
11. Kepala Sekolah Ibu Lita Amelia, S.Pd.SD, Ibu Yuni Astuti, S.Pd., dan Ibu Rast Persari ,S.Pd. yang telah menjadi narasumber, serta peserta didik kelas 3 SD Negeri Kukusan Depok yang berpartisipasi dalam proses perancangan tugas akhir ini.
12. Ibu, Papa, dan kakak Ica yang telah berjuang dan selalu memberikan dukungan, motivasi serta membantu penulis selama masa perkuliahan hingga penyelesaian tugas akhir ini.
13. Keluarga besar beserta grup peperoni dan teman-teman, yang telah memberi motivasi, mendukung dan membantu penulis dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Jakarta, 14 Juli 2026

Penulis



Humaira Permana

NIM: 2390442070

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Perancangan	6
F. Manfaat	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Teori Umum	8
B. Teori Khusus	10
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	14
A. Data Klien	14

B. Teknik Pengumpulan data.....	24
C. Ruang Lingkup.....	25
D. Langkah Kerja.....	28
BAB IV PEMBAHASAN.....	29
A. Pra Produksi	29
B. Produksi.....	37
C. Pasca Produksi	64
BAB V PENUTUP.....	67
A. Simpulan	67
B. Implikasi.....	68
C. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Isi Kartu SAY IT!	17
Tabel 3. 2 Isi Kartu ACTION!	18
Tabel 3. 3 Isi Kartu GOOD LUCK!	19

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 SD Negeri Kukusan Depok.....	14
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi SD Negeri Kukusan Depok.....	15
Gambar 3. 3 Spinner	21
Gambar 3. 4 Mind Mapping.....	26
Gambar 3. 5 Mood Board.....	27
Gambar 4. 1 Materi Preposition kelas 3.....	30
Gambar 4. 2 Warna Kartu	32
Gambar 4. 3 Warna Petak	33
Gambar 4. 4 Warna Karakter Anak Perempuan.....	34
Gambar 4. 5 Warna Karakter Anak Laki-laki.....	35
Gambar 4. 6 Warna Aset.....	35
Gambar 4. 7 Font Bakso Sapi	36
Gambar 4. 8 Font Schoolbell	36
Gambar 4. 9 Board Game Flowchart	37
Gambar 4. 10 Sketsa	38
Gambar 4. 11 Proses Pewarnaan Karakter Andin.....	39
Gambar 4. 12 Proses Pewarnaan Karakter Bagus	40
Gambar 4. 13 Hasil Pewarnaan Aset Visual	40
Gambar 4. 14 Proses Layout Desain Board	41
Gambar 4. 15 Proses Layout Desain Kartu.....	41
Gambar 4. 16 Board Game.....	42
Gambar 4. 17 Kartu SAY IT!.....	43
Gambar 4. 18 Kartu ACTION!	43
Gambar 4. 19 Kartu GOOD LUCK!	44
Gambar 4. 20 Bidak	44
Gambar 4. 21 Spinner	45
Gambar 4. 22 Mini Whiteboard	46
Gambar 4. 23 Game Props	47

Gambar 4. 24 Coin	47
Gambar 4. 25 Buku Panduan Bermain & Jawaban.....	49
Gambar 4. 26 Poster Materi	50
Gambar 4. 27 Hardbox	51
Gambar 4. 28 Poster Karakter	54
Gambar 4. 29 Banner Mini Game	55
Gambar 4. 30 Poster Materi	56
Gambar 4. 31 Sticker Sheets	57
Gambar 4. 32 Stickers	57
Gambar 4. 33 Y Banner	58
Gambar 4. 34 Buku Tulis	59
Gambar 4. 35 Pensil	59
Gambar 4. 36 Pouch.....	60
Gambar 4. 37 Tote Bag	60
Gambar 4. 38 Gantungan kunci	61
Gambar 4. 39 Tumblr	62
Gambar 4. 40 Pin.....	63
Gambar 4. 41 kaus.....	64
Gambar 4. 42 Evaluasi Warna dan kartu	65
Gambar 4. 43 Uji Sample.....	66