

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FLASHCARD DAN BOARD GAME
FLORA-FAUNA UNIK INDONESIA SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISWA TK ISLAM
RAUDHATUL JANNAH

Diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar

Ahli Madya



Disusun Oleh:

Annisa Maharani Salsabila

2390442023

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2026

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FLASHCARD DAN BOARD GAME
FLORA-FAUNA UNIK INDONESIA SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISWA TK ISLAM
RAUDHATUL JANNAH

Diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar

Ahli Madya



Disusun Oleh:

Annisa Maharani Salsabila

2390442023

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2026

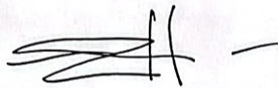
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Flashcard dan Board Game Flora-Fauna
Unik Indonesia sebagai Media Pembelajaran
Interaktif untuk Siswa TK Islam Raudhatul Jannah
Penulis : Annisa Maharani Salsabila
NIM : 2390442023
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 8 Juli
2026

Disahkan Oleh :
Ketua Penguji,



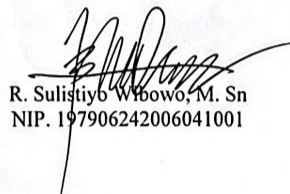
Drs. Hari Purnomo, M.Sn.
NIP. 196611271994031001

Anggota 1



Harisah Fitri, M.Pd.
NIP. 199610162024062001

Anggota 2



R. Sulistiyb Wibowo, M. Sn
NIP. 197906242006041001



Mengetahui,
Ketua Jurusan
Yusuf Nurrachman, ST., M.M.S.I
- NIP. 197711132010121001

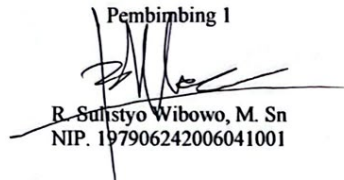
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

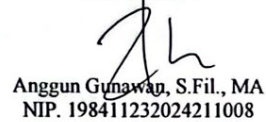
Judul Tugas Akhir : Perancangan Flashcard dan Board Game Flora-Fauna
Unik Indonesia sebagai Media Pembelajaran
Interaktif untuk Siswa TK Islam Raudhatul Jannah
Penulis : Annisa Maharani Salsabila
NIM : 2390442023
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir Ini Telah Diperiksa Dan Disetujui Untuk Disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 12 JUNI 2026

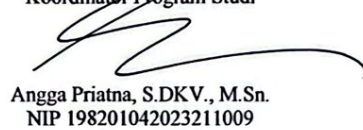
Pembimbing 1


R. Sulistyono Wibowo, M. Sn
NIP. 197906242006041001

Pembimbing 2


Anggun Gunawan, S.Fil., MA
NIP. 198411232024211008

Mengetahui
Koordinator Program Studi


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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Annisa Maharani Salsabila
NIM	: 2390442023
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Flashcard dan Board Game Flora-Fauna Unik Indonesia sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa TK Islam Raudhatul Jannah 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



Annisa Maharani Salsabila
NIM: 2390442023

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Annisa Maharani Salsabila
NIM : 2390442023
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

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 FLASHCARD DAN BOARD GAME FLORA-FAUNA UNIK INDONESIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISWA TK ISLAM RAUDHATUL JANNAH”

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, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Annisa Maharani Salsabila

NIM: 2390442023

ABSTRACT

This study designs an interactive learning media in the form of flashcards and a board game entitled Exploring the Archipelago Forest to introduce Indonesian flora and fauna to early childhood students at TK Islam Raudhatul Jannah. The project was developed due to the limited learning media used in classrooms, which often causes children to lose interest during learning activities. The methods used include observation, interviews, literature studies, and SWOT analysis. The final product consists of a board game, flora and fauna flashcards, question cards, character pawns, a guidebook, and a storage box designed using vector cartoon illustrations. This media is expected to make learning more interesting, interactive, and enjoyable through play-based activities.

Keywords: *Flashcards, Board Game, Indonesian Flora and Fauna, Early Childhood Education, Learning Media.*

ABSTRAK

Penelitian ini merancang media pembelajaran interaktif berupa flashcard dan board game *Menjelajahi Hutan Nusantara* untuk mengenalkan flora dan fauna Indonesia kepada anak usia dini di TK Islam Raudhatul Jannah. Perancangan dilakukan karena media pembelajaran yang digunakan masih terbatas sehingga anak mudah merasa bosan saat belajar. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, studi pustaka, dan analisis SWOT. Hasil perancangan berupa board game, flashcard flora dan fauna, kartu pertanyaan, pion karakter, buku panduan, dan box penyimpanan yang didesain menggunakan ilustrasi kartun vektor. Media ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan melalui kegiatan bermain sambil belajar.

Kata Kunci: Flashcard, Board Game, Flora dan Fauna Indonesia, Anak Usia Dini, Media Pembelajaran.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulisan Proposal Tugas Akhir ini dapat dirampungkan secara baik dan tepat waktu. Dalam proyek Proposal Tugas Akhir ini, penulis mengambil peran sebagai flashcard dan board game *designer* untuk flashcard dan board game flora dan fauna indonesia. Penyelesaian Proposal ini mustahil terwujud tanpa dukungan dan arahan dari berbagai individu yang telah meluangkan waktu dan tenaganya di sekitar penulis.

Penulis menyadari betul bahwa Proposal 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.

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

1. Dwi Riyono, S.T., MAk., 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. Koordinator Program Studi Desain Grafis, Angga Priatna, S.DKV., M.Sn.,
6. Sekretaris Program Studi Desain Grafis, Muhammad Syukri Faiz, M.Ds.,
7. R. Sulistyo Wibowo, M. Sn, selaku dosen pembimbing I yang selalu membantu penulis dalam pembuatan karya tugas akhir dan selalu memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan untuk penulis
8. Anggun Gunawan, S.Fil., MA, selaku dosen pembimbing II yang selalu membantu penulis dalam penulisan laporan tugas akhir dan selalu memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan untuk penulis
9. Yanti, S.Pd., Selaku Narasumber dan tenaga pengajar TK Islam Raudhatul Jannah

10. Kedua orang tua dan adik penulis yang senantiasa mendoakan, memberikan kasih sayang, motivasi, dukungan, dan pengorbanan tanpa batas. Terima kasih atas segala usaha dan kepercayaan yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Maulida dan Arrumanti yang selalu memberikan semangat dan selalu ada untuk penulis dan teman-teman dekat yang telah memberikan banyak bantuan dan dukungan
12. Widya Yunita, Citra Auliana, Sabila Nauli, Kayla Kirana dan Pito Kuniawan yang selalu menjadi tempat berbagi cerita, bertukar pikiran, saling membantu, serta memberikan dukungan dan semangat kepada penulis selama proses perkuliahan hingga penyusunan Tugas Akhir ini.
13. Seluruh rekan kerja dan rekan magang perusahaan tempat penulis melaksanakan magang terutama lead IT dan HR yang senantiasa memberikan arahan, bimbingan, dukungan, doa, serta membantu berbagai kebutuhan penulis, baik dalam pelaksanaan magang maupun penyusunan Tugas Akhir ini.
14. 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, 12 Juni 2026

Annisa Maharani Salsabila
NIM. 2390442023

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	v
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Perancangan	7
F. Manfaat Perancangan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10

A.	Teori Umum	10
1.	Desain Grafis.....	10
2.	Ilustrasi Anak	11
3.	Warna, Tipografi, dan Layout Media Anak	12
a.	Warna	12
b.	Tipografi.....	13
c.	Layout	13
B.	Teori Khusus	14
1.	Media Pembelajaran Anak Usia Dini.....	14
2.	Karakteristik Anak Usia 4–6 Tahun.....	15
3.	Desain Komunikasi Visual untuk Anak.....	15
4.	Flashcard Sebagai Media Pembelajaran.....	17
5.	Board Game Edukatif.....	17
6.	Flora dan Fauna.....	18
	BAB III METODE PELAKSANAAN	20
A.	Data Objek Klien.....	20
1.	Klien.....	20
2.	Objek Karya	21
3.	Spesifikasi Karya	22
4.	Narasumber	24

5. Analisis Target Pengguna	24
a. Demografis	24
b. Geografis	24
c. Psikografis	25
B. Teknik Pengumpulan Data	25
1. Wawancara	25
2. Observasi	26
3. Studi Pustaka	26
C. Ruang Lingkup	27
1. Peran Penulis	27
2. Kategori Karya	27
3. Analisis Swot	27
a. Strength (Kekuatan)	27
b. Weakness (Kelemahan)	28
c. Opportunities (Peluang)	28
d. Threats (Ancaman)	28
4. Ide Kreatif	29
5. Langkah Kerja	29
a. Pra-produksi	30
b. Produksi	30

c. Pasca-produksi	31
BAB IV PEMBAHASAN.....	32
A. Hasil Pengumpulan Data.....	32
B. Analisis Kebutuhan Media.....	32
C. PraProduksi	33
1. Konsep Ide Kreatif.....	33
a. Mind map	34
b. Moodboard	35
c. Warna	36
d. Tipografi.....	37
e. Gaya Ilustrasi	38
D. Produksi.....	38
1. Sketsa	39
a. Flashcard	39
b. Papan Permainan.....	40
c. Kartu Pertanyaan.....	41
d. Buku Panduan	41
e. Pion Karakter	42
2. Digital.....	42
a. Flashcard	43

b. Papan Permainan	58
c. Kartu Pertanyaan.....	59
d. Buku Panduan	74
e. Box	77
f. Pion	79
E. PascaProduksi	79
1. Karya Utama	79
2. Karya Pendukung	84
BAB V PENUTUP.....	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Logo	20
Gambar 2 Tabel Langkah Kerja	30
Gambar 3 Keyvisual dan Keyword	35
Gambar 4 Moodboard	36
Gambar 5 Warna	37
Gambar 6 Tipografi	37
Gambar 7 Gambar Ilustrasi	38
Gambar 8 Sketsa Flashcard	40
Gambar 9 Sketsa Papan Permainan	40
Gambar 10 Sketsa Kartu Pertanyaan	41
Gambar 11 Sketsa Buku Panduan	41
Gambar 12 Sketsa Pion Karakter	42
Gambar 13 Cover Flashcard Flora	43
Gambar 14 Isi Flashcard Rafflesia Arnoldi	44
Gambar 15 Isi Flashcard Bunga Kantil	45
Gambar 16 Isi Flashcard Edelweiss Jawa	45
Gambar 17 Isi Flashcard Bunga Kenanga	46
Gambar 18 Isi Flashcard Buah Lontar	47
Gambar 19 Isi Flashcard Anggrek Hitam	47
Gambar 20 Isi Flashcard Mangga Katsuri	48
Gambar 21 Isi Flashcard Kantong Semar	49
Gambar 22 Isi Flashcard Rhododendron Papua	49

Gambar 23 Isi Flashcard Matoa	50
Gambar 24 Cover Flashcard Fauna.....	51
Gambar 25 Isi Flashcard Harimau Sumatra	51
Gambar 26 Isi Flashcard Gajah Sumatra	52
Gambar 27 Isi Flashcard Macan Tutul Jawa.....	53
Gambar 28 Isi Flashcard Babi Rusa.....	53
Gambar 29 Isi Flashcard Kukang Jawa.....	54
Gambar 30 Isi Flashcard Monyet Bekantan.....	55
Gambar 31 Isi Flashcard Burung Maleo	55
Gambar 32 Isi Flashcard Ikan Pesut Mahakam.....	56
Gambar 33 Isi Flashcard Burung Cendrawasih	57
Gambar 34 Isi Flashcard Labi-Labi Moncong Babi	57
Gambar 35 Papan Permainan	58
Gambar 36 Cover Kartu Pertanyaan	59
Gambar 37 Isi Kartu Pertanyaan Rafflesia Arnoldi	60
Gambar 38 Isi Kartu Pertanyaan Edelweiss Jawa.....	61
Gambar 39 Isi Kartu Pertanyaan Kantil	61
Gambar 40 Isi Kartu Pertanyaan Bunga Kenanga	62
Gambar 41 Isi Kartu Pertanyaan Buah Lontar	63
Gambar 42 Isi Kartu Pertanyaan Anggrek Hitam	63
Gambar 43 Isi Kartu Pertanyaan Mangga Katsuri	64
Gambar 44 Isi Kartu Pertanyaan Kantong Semar	65
Gambar 45 Isi Kartu Pertanyaan Rhododendron Papua	65

Gambar 46 Isi Kartu Pertanyaan Matoa.....	66
Gambar 47 Cover Kartu Pertanyaan	67
Gambar 48 Isi Kartu Pertanyaan Harimau Sumatra.....	67
Gambar 49 Isi Kartu Pertanyaan Gajah Sumatra	68
Gambar 50 Isi Kartu Pertanyaan Macan Tutul Jawa	69
Gambar 51 Isi Kartu Pertanyaan Babi Rusa	69
Gambar 52 Isi Kartu Pertanyaan Monyet Bekantan	70
Gambar 53 Isi Kartu Pertanyaan Kukang Jawa	71
Gambar 54 Isi Kartu Pertanyaan Burung Maleo.....	71
Gambar 55 Isi Kartu Pertanyaan Ikan Pesut Mahakam	72
Gambar 56 Isi Kartu Pertanyaan Burung Cendrawasih	73
Gambar 57 Isi Kartu Pertanyaan Labi-Labi Moncong Babi	73
Gambar 58 Buku Panduan	74
Gambar 59 Box Cover Depan.....	77
Gambar 60 Box Cover Belakang	78
Gambar 61 Box Dalam.....	78
Gambar 62 Pion Karakter.....	79
Gambar 63 Kartu Flora	80
Gambar 64 Kartu Fauna	80
Gambar 65 Papan Permainan	81
Gambar 66 Kartu Pertanyaan Flora.....	81
Gambar 67 Kartu Pertanyaan Fauna	82
Gambar 68 Buku Panduan	82

Gambar 69 Box	83
Gambar 70 4 Pion Karakter.....	83
Gambar 71 Rompi Petualang	84
Gambar 72 Jungle Hat.....	85
Gambar 73 Ransel	86
Gambar 74 Totebag.....	86
Gambar 75 Pouch.....	87
Gambar 76 Pin.....	88
Gambar 77 Gantungan Kunci.....	88
Gambar 78 Puzzle	89
Gambar 79 Kipas.....	90
Gambar 80 Stiker	90
Gambar 81 X-Banner	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata.....	97
Lampiran 2 Bimbingan 1	98
Lampiran 3 Bimbingan 2	99
Lampiran 4 Dokumentasi Observasi.....	100
Lampiran 5 Dokumentasi Sidang Ta.....	101
Lampiran 6 Transcript Wawancara.....	102