

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI
PENGENALAN HURUF DAN WARNA UNTUK R.A.
AISYAH JAKARTA TIMUR**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar

Ahli Madya



Disusun Oleh:

Citra Auliana Waninghiun

NIM. 2390442038

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI
PENGENALAN HURUF DAN WARNA UNTUK R.A.
AISYAH JAKARTA TIMUR**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar

Ahli Madya



Disusun Oleh:

Citra Auliana Waninghiun

NIM. 2390442038

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Boardgame Sebagai Pengenalan Huruf dan Warna Untuk RA Aisyah Jakarta Timur

Penulis : Citra Auliana Waninghiun
NIM : 2390442038
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,



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

Anggota 1



Yayah Nurasih, M. Pd
NIP. 199308012020122013

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Citra Auliana Waninghiun
NIM : 2390442038
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



Andriyana S.Pd., M.Pd
NIP. 199312162020121007

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	: Citra Auliana Waninghun
NIM	: 2390442038
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan Board Game Sebagai Pengenalan Huruf dan Warna untuk R.A Aisyah 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 (Tanggal Persetujuan Sidang TA)



Citra Auliana Waninghun
NIM: 2390442038

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Citra Auliana Waninghiun
NIM : 2390442038
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 Board Game Sebagai Pengenalan Huruf dan Warna untuk R.A Aisyah beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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, 12 - Juni - 2026 (Tanggal Persetujuan Sidang TA)

Yang menyatakan,



Citra Auliana Waninghiun

NIM: 2390442038

ABSTRAK

The design of this board game was motivated by the limited availability of interactive learning media at R.A. Aisyah for introducing letters and colors to early childhood students. The purpose of this project is to create an engaging and educational learning medium suitable for children aged 4–5 years. The methods used include observation, interviews, and literature studies. The design process consists of pre-production, production, and post-production stages. The final product is an educational board game consisting of a game board, letter cards, color cards, pawns, a color dice, a guidebook, and star rewards. This learning medium is expected to increase children's interest in learning and help them recognize alphabet letters and basic colors through play-based learning.

Keywords: board game, learning media, letters, colors, early childhood education.

Perancangan board game ini dilatar belakangi oleh keterbatasan media pembelajaran interaktif di R.A. Aisyah dalam mengenalkan huruf dan warna kepada anak usia dini. Tujuan perancangan adalah menciptakan media pembelajaran yang menarik, edukatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia 4–5 tahun. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan studi pustaka. Proses perancangan dilakukan melalui tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Hasil perancangan berupa board game edukatif yang terdiri dari papan permainan, kartu huruf, kartu warna, pion, dadu warna, buku panduan, dan reward bintang. Media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar serta membantu anak mengenal huruf alfabet dan warna dasar melalui kegiatan belajar sambil bermain.

Kata Kunci: board game, media pembelajaran, huruf, warna, anak usia dini.

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 Pengenalan Warna dan Huruf 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. 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 dan sebagai Dosen Pembimbing I
3. Yusuf Nurrachman S.T., M.M.S.I, Ketua Jurusan Desain
4. Dr. Yudha Pradana, M.Pd, Sekretaris Jurusan Desain dan sebagai Dosen Pembimbing II
5. Koordinator Program Studi Desain Grafis, Angga Priatna, S.DKV., M.Sn.
6. Sekretaris Program Studi Desain Grafis, Muhammad Syukri Faiz, M.Ds.
7. Lani Siti Noor Aisyah S.Ds., M.Ds selaku Pembimbing I.
8. Andriyana S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing II.
9. Sunarti, S.Pd, selaku Kepala Sekolah RA Aisyah.
10. Kedua orang tua dan kakak penulis yang selalu memberikan dukungan penuh kepada penulis baik itu secara moral maupun material selama menempuh pendidikan dan selama pengerjaan penulisan laporan tugas akhir ini.
11. Annisa Maharani, Sabila Nauli, Kayla Kirana, Widya Yunita, Fajar Rama Arizky yang selalu membantu dan support kepada penulis di setiap tahapan penulisan laporan tugas akhir ini ataupun selama berkuliah di Polimedia.
12. Teman-teman Mahasiswa Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Angkatan 16 yang telah memberikan banyak bantuan dan dukungan.

13. 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, 23 Juni 2026

Citra Auliana Waninghiun

NIM. 2390442048

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iv
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	v
DAN BEBAS PLAGIARISME	v
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
ABSTRAK.....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan	5
F. Manfaat.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Teori Umum.....	7
1. Desain Grafis	7
2. Media Desain	11
3. Tata Letak (<i>Layout</i>).....	13
4. Ilustrasi	14
B. Teori Khusus	15
1. Perancangan.....	15
2. Permainan (<i>Game</i>)	16
3. Jenis-jenis Permainan	17
4. Boardgame	19
6 . Huruf Alfabet	20

7. Warna dasar.....	21
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	25
B. Teknik Pengumpulan Data.....	25
1. Wawancara.....	25
2. Observasi	26
C. Ruang Lingkup	27
1. Peran Penulis	27
2. Kategori Karya.....	27
3. Analisis Swot	27
4. Ide Kreatif.....	28
D. Langkah Kerja	28
BAB IV PEMBAHASAN.....	31
PEMBAHASAN	31
A. Pra Produksi.....	31
1. Konsep Ide Kreatif.....	32
B. Produksi	38
2. Sketsa.....	40
3. Digital	47
C. Pasca Produksi	62
1. Papan Permainan	62
2. Kartu Huruf.....	63
3. Kartu Warna	64
4. Bintang.....	64
5. Pion	65
6. Buku Panduan.....	66
7. Box.....	67

8. Merchandise dan Media pendukung	68
BAB V PENUTUP.....	78
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran	79
1. Bagi Penulis	79
2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.....	79
3. Bagi R.A Aisyah	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo RA Aisyah.....	23
Gambar 4. 1 Wireframe Boardgame	33
Gambar 4. 2 Mind Mapping.....	34
Gambar 4. 3 Moodboard	35
Gambar 4. 4 Color palette	36
Gambar 4. 5 Tipografi.....	37
Gambar 4. 6 Gambar Ilustrasi	38
Gambar 4. 7 Adobe Illustrator.....	39
Gambar 4. 8 Adobe Photoshop	40
Gambar 4. 9 Sketsa Papan Permainan	41
Gambar 4. 10 Sketsa Kartu Huruf.....	43
Gambar 4. 11 Sketsa Kartu Warna	44
Gambar 4. 12 Sketsa Bintang.....	45
Gambar 4. 13 Sketsa Pion	45
Gambar 4. 14 Sketsa Box.....	46
Gambar 4. 15 Sketsa Panduan Bermain	47
Gambar 4. 16 Papan Permainan	48
Gambar 4. 17 Cover Kartu Huruf	49
Gambar 4. 18 Kartu Huruf	51
Gambar 4. 19 Cover Kartu Warna.....	52
Gambar 4. 20 Kartu Warna	53
Gambar 4. 21 Bintang	54
Gambar 4. 22 Pion	55
Gambar 4. 23 Box Bagian luar.....	56
Gambar 4. 24 Bagian Luar Box	56
Gambar 4. 25 Box Bagian Dalam	57
Gambar 4. 26 Panduan Bermain	59
Gambar 4. 27 Papan Permainan	62
Gambar 4. 28 Kartu Huruf	63
Gambar 4. 29 Kartu Warna.....	64
Gambar 4. 30 Bintang	64
Gambar 4. 31 Pion	65
Gambar 4. 32 Buku Panduan	66
Gambar 4. 33 Box	67
Gambar 4. 34 Sticker Sheet.....	68
Gambar 4. 35 Gantungan Kunci.....	69
Gambar 4. 36 Pion	70
Gambar 4. 37 X – Banner	71
Gambar 4. 38 Poster.....	72
Gambar 4. 39 Tas Ransel Blacu	73
Gambar 4. 40 Paperbag	74

Gambar 4. 41 Bendera Tangan.....	75
Gambar 4. 42 Buku Tulis Kecil	76
Gambar 4. 43 Pensil Custom.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lampiran Biodata	83
Lampiran 2 Bukti Wawancara dan Observasi	88