

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MEDIA EDUKASI INTERAKTIF BERBASIS
***BOARD GAME* UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA**
DAN MENULIS ANAK DI TK DARUZ ZIKRA

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh
SILKY AFIFA PUTRI
NIM: 2390473071

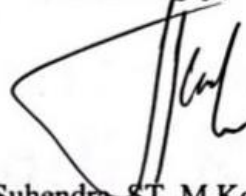
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MEDAN
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir	: Perancangan Media Edukasi Interaktif Berbasis <i>Board Game</i> Untuk Pembelajaran Membaca dan Menulis Anak Di TK Daruz Zikra
Penulis	: Silky Afifa Putri
NIM	: 2390473071
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhi di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, 06 Juli 2026

Disahkan oleh :
Ketua Penguji,



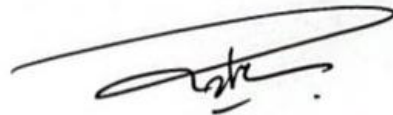
Suhendra, ST. M.Kom
NIP. 198506252019031007

Anggota 1



Reniwati Lubis, SE, M.Pd
NIP. 197410062015042001

Anggota 2



Ratna Wahyuni, S.Pd, M.Si
NIP. 19841112 2024212020

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMK
PSDKU-Medan



Murtopo, SE, M.Si
NIP. 1972052820060410

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir	: Perancangan Desain Media Edukasi Interaktif Berbasis <i>Board Game</i> Untuk Pembelajaran Membaca dan Menulis Anak Di TK Daruz Zikra
Penulis	: Silky Afifa Putri
NIM	: 2390473071
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Medan, 04 Juni 2026

Pembimbing I



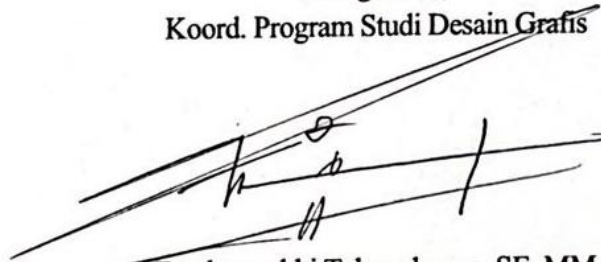
Ratna Wahyuni, S.Pd., M.Si
NIP. 19841112 202421 2 020

Pembimbing II



Haryati Ahda Nasution, S.Pd., M.Pd
NIP. 19881002 202421 2 032

Mengetahui,
Koord. Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM
NIP. 19800602 200212 1 001

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Silky Afifa Putri
NIM	: 2390473071
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul : Perancangan Desain Media Edukasi Interaktif Berbasis *Board Game* Untuk Pembelajaran Membaca dan Menulis Anak Di TK Daruz Zikra **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 ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Medan, 04 Juni 2026
Yang menyatakan,



Silky Afifa Putri
NIM. 2390473071

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademik Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Silky Afifa Putri
NIM	: 2390473071
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 Desain Media Edukasi Interaktif Berbasis *Board Game* Untuk Pembelajaran Membaca dan Menulis Anak Di TK Daruz Zikra.

Dengan Hal Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengahlimedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasi tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 04 Juni 2026

Yang menyatakan,



Silky Afifa Putri
NIM. 2390473071

ABSTRACT

The lack of innovation in board game-based interactive learning media for reading and writing activities at TK Daruz Zikra has resulted in suboptimal levels of children's focus, concentration, and participation during the learning process. Therefore, this final project aims to design an educational board game as an interactive learning medium to help children recognize letters, read simple words, and develop early writing skills. The design process is based on graphic design theory, design principles, board game concepts, interactive learning media, and children's reading and writing instruction. The methods employed include observation, literature review, interviews, assessment questionnaires, and the stages of pre-production, production, and post-production using Ibis Paint X, Adobe Illustrator, and Adobe Photoshop. The final product is an educational board game consisting of a game board, character pawns, dice, reading and writing challenge cards, a mini whiteboard, a game guide, and a drawstring bag as packaging. This learning medium is expected to create an enjoyable learning environment while improving children's focus, concentration, and participation in reading and writing activities.

Keywords: *Board Game, Interactive Learning Media, Reading and Writing*

ABSTRAK

Belum adanya inovasi media pembelajaran interaktif berbasis *board game* dalam kegiatan membaca dan menulis di TK Daruz Zikra menyebabkan fokus, konsentrasi, dan keterlibatan anak selama proses belajar belum optimal. Oleh karena itu, tugas akhir ini bertujuan merancang *board game* edukatif sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat membantu anak mengenal huruf, membaca kata sederhana, serta melatih kemampuan menulis awal. Perancangan ini menggunakan teori desain grafis, prinsip desain, *board game*, media pembelajaran interaktif serta pembelajaran membaca dan menulis anak. Metode yang digunakan meliputi observasi, studi pustaka, wawancara, angket penilaian serta tahapan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi dengan aplikasi *Ibis Paint X*, *Adobe Illustrator*, dan *Adobe Photoshop*. Hasil perancangan berupa *board game* edukatif yang terdiri atas alas permainan, pion karakter, dadu, kartu tantangan membaca dan menulis, papan tulis mini, panduan permainan, serta tas serut sebagai kemasan. Media ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan fokus, konsentrasi, dan partisipasi anak dalam pembelajaran membaca dan menulis.

Kata Kunci: *Board Game, Media Pembelajaran Interaktif, Membaca dan Menulis.*

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 ini 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 Desain Media Edukasi Interaktif Berbasis *Board Game* Untuk Pembelajaran Membaca dan Menulis Anak Di TK Daruz Zikra”.

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

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif .
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D. sebagai Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Murtopo, SE, M.Si., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Sudirman, S.Kom., M.Kom. sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Syafriandi, S.Pd, M.Sn., sebagai Sekretaris Desain Grafis.
7. Ratna Wahyuni, S.Pd, M.Si, selaku pembimbing I yang telah membantu dan meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan Tugas Akhir ini.
8. Haryati Ahda Nasution, S.Pd., M.Pd, selaku pembimbing II yang telah membantu dan meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan Tugas Akhir ini.

9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. TK Daruz Zikra yang telah memberikan penulis kesempatan dan kepercayaan untuk melaksanakan penelitian tugas akhir.
11. Ibu Sarifah dan Bapak I Budi Setya Arianto selaku kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan, kasih sayang, serta motivasi yang tiada henti.
12. Faiza Alaina Putri dan Asya Sifana Putri selaku saudara kandung penulis yang mendukung penulisan tugas akhir ini.
13. Marsya dan Aisyah selaku teman sekelas penulis yang telah memberi dukungan dan menemani selama masa perkuliahan.
14. Kak Elsa dan Kak Nasywa selaku kakak tingkat penulis yang telah memberikan bantuan dan referensi selama penulisan tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam Laporan Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Tugas Akhir ini.

Medan, 04 Juni 2026



Silky Afifa Putri
NIM. 2390473071

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	iii
PERNYATAAN ORGINALITAS	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan	3
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. Perancangan	5
B. Desain Grafis.....	5
C. Elemen-elemen Desain.....	6
1. Tipografi.....	6
2. Ilustrasi.....	7
3. Warna	7
4. <i>Layout</i> (Tata Letak).....	8
D. Prinsip Desain	8
1. Keseimbangan	9
2. <i>Alignment</i>	9

3. Repetitif.....	9
4. Kedekatan.....	9
5. Kontras	9
6. <i>Space</i>	9
E. Board Game.....	10
F. Media Pembelajaran Interaktif	10
G. Pembelajaran Membaca dan Menulis Anak	12
H. Aplikasi Pengelola Desain	13
1. <i>Ibis Paint X</i>	13
2. <i>Adobe Illustrator</i>	13
3. <i>Adobe Photoshop</i>	13
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	14
A. Data/Objek Penulisan.....	14
1. Profil Sekolah	14
2. Struktur Organisasi.....	15
3. Visi dan Misi Sekolah	16
4. Objek Karya	16
5. Spesifikasi Karya.....	16
B. Teknik Pengumpulan Data	17
1. Observasi	17
2. Studi Pustaka	17
3. Wawancara	17
4. Angket Penilaian <i>Board Game</i>	18
C. Ruang Lingkup.....	18
1. Peran Penulis	18
2. Kategori Karya	18
3. Ide Kreatif	18
D. Langkah Kerja.....	19
1. Praproduksi (Persiapan)	19
2. Produksi (Pelaksanaan)	20
3. PascaProduksi (Penyempurnaan)	20

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	21
A. Tahapan Praproduksi (Persiapan).....	21
1. Riset.....	21
2. Perancangan Konsep dan Ide	21
3. Strategi Perancangan	24
4. Perancangan Sketsa	26
B. Tahapan Produksi (Pelaksanaan).....	30
1. Digitalisasi Ilustrasi.....	30
2. Digitalisasi Tata Letak.....	37
C. Tahapan Pascaproduksi (Penyempurnaan).....	49
1. Proses Cetak Desain	49
2. <i>Finishing</i>	53
3. Evaluasi	58
BAB V PENUTUP.....	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Praproduksi	19
Tabel 2. Produksi	20
Tabel 3. Pascaproduksi.....	20

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tipografi.....	7
Gambar 2. Ilustrasi	7
Gambar 3. Warna	8
Gambar 4. <i>Layout</i>	8
Gambar 5. Contoh Media Pembelajaran Interaktif	11
Gambar 6. Sekolah TK Daruz Zikra	15
Gambar 7. Struktur TK Daruz Zikra	15
Gambar 8. <i>Moodboard</i>	22
Gambar 9. Palet Warna	23
Gambar 10. <i>Font Cute Dino</i>	24
Gambar 11. Sketsa Logo	26
Gambar 12. Sketsa Karakter Xaxa, Xixi, Xexe, Xoxo	27
Gambar 13. Sketsa Elemen Pendukung Kartu Tantangan	27
Gambar 14. Sketsa Tata Letak Alas Permainan	28
Gambar 15. Sketsa Tata Letak Kartu Tantangan	28
Gambar 16. Sketsa Tata Letak Papan Tulis <i>Mini</i>	29
Gambar 17. Sketsa Tata Letak Panduan Bermain	29
Gambar 18. Sketsa Tata Letak Desain Tas Serut	30
Gambar 19. Lembar Kerja Baru Digitalisasi Desain Logo	31
Gambar 20. Memasukkan Sketsa Desain Logo	31
Gambar 21. Pewarnaan Ilustrasi Logo	32
Gambar 22. Penambahan Tipografi dan <i>Stroke</i> Pada Logo	32
Gambar 23. Lembar Kerja Baru Digitalisasi Ilustrasi Karakter	33
Gambar 24. Memasukkan Sketsa Ilustrasi Karakter	34
Gambar 25. Pewarnaan Ilustrasi Karakter	34
Gambar 26. Ilustrasi 4 Karakter	35
Gambar 27. Lembar Kerja Baru Elemen Pendukung Kartu Tantangan	35
Gambar 28. Memasukkan Sketsa Elemen Pendukung Kartu Tantangan	36
Gambar 29. Pewarnaan Elemen Pendukung Kartu Tantangan	36

Gambar 30. 10 Elemen Pendukung Kartu Tantangan.....	37
Gambar 31. Lembar Kerja Baru Tata Letak Alas Permainan	38
Gambar 32. Memasukkan Sketsa Tata Letak Alas Permainan	38
Gambar 33. Pewarnaan Tata Letak Alas Permainan.....	39
Gambar 34. Penambahan Logo, Tipografi, Serta Kartu Tantangan.....	39
Gambar 35. 10 Lembar Kerja Baru Kartu Membaca	40
Gambar 36. 10 Lembar Kerja Baru Kartu Menulis.....	40
Gambar 37. Penambahan <i>Shape</i> Kartu Membaca.....	41
Gambar 38. Penambahan <i>Shape</i> Kartu Menulis	41
Gambar 39. Pembuatan <i>Pattern</i> Kartu Membaca	42
Gambar 40. Pembuatan <i>Pattern</i> Kartu Menulis	42
Gambar 41. Penambahan <i>Pattern</i> dan Ilustrasi Elemen Kartu Membaca	43
Gambar 42. Penambahan <i>Pattern</i> dan Ilustrasi Elemen Kartu Menulis	43
Gambar 43. Penambahan Tipografi Pada Kartu Membaca.....	44
Gambar 44. Penambahan Tipografi Pada Kartu Menulis	44
Gambar 45. Tata Letak Untuk Cetak Kartu	44
Gambar 46. Lembar Kerja Baru Papan Tulis <i>Mini</i>	45
Gambar 47. Pembuatan <i>Shape</i> Papan Tulis <i>Mini</i>	45
Gambar 48. Penambahan 4 Karakter Pada Papan Tulis <i>Mini</i>	46
Gambar 49. Tata Letak Untuk Cetak Papan Tulis <i>Mini</i> Timbal balik	46
Gambar 50. Lembar Kerja Baru Panduan Bermain	47
Gambar 51. Penambahan <i>Shape</i> Panduan Bermain	47
Gambar 52. Penambahan Logo Dan Tipografi Panduan Bermain.....	48
Gambar 53. Tata Letak Untuk Cetak Panduan Bermain.....	48
Gambar 54. Lembar Kerja Baru Dan Penambahan <i>Mock Up</i>	49
Gambar 55. Penambahan Logo Pada <i>Mock Up</i>	49
Gambar 56. Desain Alas Permainan	50
Gambar 57. Pion Karakter.....	51
Gambar 58. Desain Kartu Tantangan Membaca Dan Menulis	51
Gambar 59. Desain Papan Tulis <i>Mini</i>	52
Gambar 60. Desain Panduan Bermain	52

Gambar 61. Desain Tas Serut Sebagai Kemasan	53
Gambar 62. Hasil Akhir <i>Board Game</i> “Bermain Huruf”	54
Gambar 63. Hasil Akhir Alas Permainan.....	55
Gambar 64. Hasil Akhir Kartu Tantangan	55
Gambar 65. Hasil Akhir Pion.....	56
Gambar 66. Hasil Akhir Papan Tulis Mini	56
Gambar 67. Hasil Akhir Panduan Bermain	57
Gambar 68. Hasil Akhir Tas Serut sebagai Kemasan	58
Gambar 69. Pelaksanaan Uji Coba <i>Board Game</i> “Bermain Huruf”	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	65
Lampiran 2. Lembar Pembimbingan I	66
Lampiran 3. Lembar Pembimbingan II	67
Lampiran 4. Surat Pengantar	68
Lampiran 5. Surat Balasan	69
Lampiran 6. Surat Keterangan	70
Lampiran 7. Transkrip Wawancara	71
Lampiran 8. Angket Penilaian <i>Board Game</i>	73
Lampiran 9. Bukti Pengerjaan	78
Lampiran 10. Dokumentasi Kegiatan	79
Lampiran 11. Dokumentasi Sidang Tugas Akhir	80