

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN MEDIA *BOARD GAME* UNTUK MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN LINGKUNGAN BUDAYA
JAKARTA MI ALKHAIRIYAH**

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk
Memperoleh Gelar Ahli Madya (D3)



Disusun oleh :

Nada Fachriyah Himawan

NIM. 2390442115

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN MEDIA *BOARD GAME* UNTUK MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN LINGKUNGAN BUDAYA
JAKARTA MI ALKHAIRIYAH
Penulis : Nada Fachriyah Himawan
NIM : 2390442123
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 22 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Drs. Hari Purnomo, M.Sn
NIP. 196611271994031001

Anggota 1



Yayah Nurasiah, M.Pd
NIP. 199308012020122013

Anggota 2



Gun Gun Walidi Gumilar, M.M
NIP. 196404042014091001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I.
NIP. 197711132010121001

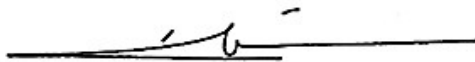
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir. : PERANCANGAN MEDIA BOARD GAME UNTUK
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN LINGKUNGAN
BUDAYA JAKARTA MI ALKHAIRIYAH
Penulis : Nada Fachriyah Himawan
NIM : 2390442115
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Desain Grafis)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

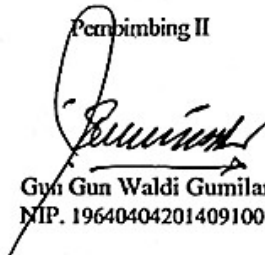
Ditandatangani di Jakarta, 12 Juni 2026

Pembimbing I



Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds.
NIP. 19850112 2019032016.

Pembimbing II



Gun Gun Walid Gumilar, M.M.
NIP. 196404042014091001

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	: Nada Fachriyah Himawan
NIM	: 2390442115
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**PERANCANGAN MEDIA BOARD GAME UNTUK MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN LINGKUNGAN BUDAYA JAKARTA MI ALKHAIRIYAH**
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,



Nada Fachriyah Himawan
NIM: 2390442115

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Nada Fachriyah Himawan
NIM : 2390442115
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 MEDIA BOARD GAME UNTUK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN LINGKUNGAN BUDAYA JAKARTA MI ALKHAIRIYAH 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 sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 12 Juni 2026
Yang menyatakan,



Nada Fachriyah Himawan
NIM: 2390442115

ABSTRAK

Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta (PLBJ) di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Alkhairiyah masih diajarkan dengan metode konvensional sehingga siswa kurang antusias dan mudah bosan. Tugas akhir ini bertujuan merancang media pembelajaran interaktif berbasis *board game* untuk mata pelajaran PLBJ bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah. Data diperoleh melalui observasi, studi pustaka, dan wawancara dengan guru PLBJ untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran. Perancangan dilaksanakan melalui tahap praproduksi berupa *mind mapping* dan *moodboard* untuk menentukan *key visual*, tahap produksi berupa digitalisasi ilustrasi dan *layout*, hingga pascaproduksi berupa pembuatan produk akhir. Hasilnya berupa *board game* "Road to Balaikota" yang terdiri atas papan permainan, kartu budaya dan lingkungan, koin reputasi, pion karakter, serta buku panduan, dengan gaya ilustrasi *chibi* dan palet warna krem, oranye, hijau, dan biru sesuai karakteristik anak usia 10-12 tahun. Media ini diharapkan menjadi sarana pembelajaran alternatif yang interaktif, edukatif, dan menyenangkan dalam mengenalkan budaya Betawi serta lingkungan Jakarta.

Kata Kunci: *board game*, media pembelajaran, PLBJ, budaya Betawi, Madrasah Ibtidaiyah

Environmental and Cultural Education of Jakarta (PLBJ) at Madrasah Ibtidaiyah (MI) Alkhairiyah is still taught with conventional methods, leaving students less enthusiastic and easily bored. This final project aims to design an interactive board-game-based learning medium for the PLBJ subject for Madrasah Ibtidaiyah students. Data were gathered through observation, literature study, and interviews with the PLBJ teacher to identify learning needs. Design was carried out through pre-production involving mind mapping and a moodboard to determine the key visual, production covering illustration digitization and layout, and post-production for finishing the product. The result is a board game titled "Road to Balaikota," comprising a game board, culture and environment cards, reputation coins, character pawns, and a game guide, with a chibi illustration style and a cream, orange, green, and blue palette suited to children aged 10-12. This medium is expected to serve as an interactive, educational, and enjoyable alternative for introducing Betawi culture and Jakarta's environment.

Keywords: *board game*, learning media, PLBJ, Betawi culture, Madrasah Ibtidaiyah

PRAKATA

Penulis mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat-Nya dalam menyusun laporan tugas akhir ini. Laporan tugas akhir ini merupakan suatu kewajiban yang harus dipenuhi sebagai bagian dari penyelesaian tugas dalam kegiatan perkuliahan.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan penuh atas tugas akhir perancangan *board game* untuk mata pelajaran Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta MI Alkhairiyah. Laporan tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang - orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih 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., Selaku Wakil Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Yusuf Nurrachman, ST., M.M.S.I., selaku Kepala Jurusan Desain.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., selaku Koordinator Prodi Desain Grafis.
6. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., selaku Pembimbing Karya.
7. Gun Gun Waldi Gumilar, M.M, selaku Pembimbing Penulisan.
8. Para Dosen dan Staf Jurusan Desain serta karyawan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama 3 (tiga) tahun penulis menempuh pendidikan di sini.

9. Ibu Sumaryati, S.Pd., selaku Kepala Sekolah MI Alkhairiyah atas izin menjadikan MI Alkhairiyah sebagai objek penelitian dalam perancangan ini.
10. Ibu Novita Wulan Sari, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta MI Alkhairiyah atas dukungan serta kesediaannya menjadi narasumber dalam perancangan ini.
11. Teman-teman Polimedia khususnya Naufal Gitara Nur Insan, Zihan Siti Nurhaliza, Dilla Faqhira, Bayu Rizki Ramadani, Muhammad Ferdiansyah Putra dan Pito Kurniawan yang memberikan motivasi dan bantuan dalam hal apapun.
12. Kedua orang tua yang selalu mendukung semua kebutuhan dan mendoakan penulis dalam menjalani tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan tugas akhir ini masih terdapat kekurangan, maka dari itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan guna perbaikan di masa mendatang.

Jakarta, 22 Juli 2026



Nada Fachriyah Himawan
NIM. 2390442115

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	13
A. Latar Belakang	13
B. Identifikasi Masalah	17
C. Batasan Masalah.....	17
D. Rumusan Masalah	17
E. Tujuan Penulisan.....	18
F. Manfaat Penulisan	18
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	20
A. Teori Umum.....	20
1. Desain Grafis.....	20
2. Perancangan	25
3. Media Pembelajaran.....	27
4. Permainan Edukasi.....	30
5. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini.....	33
B. Teori Khusus	36
1. Board Game	36
2. Pendidikan Budaya Lingkungan Jakarta (PLBJ) untuk SD/MI	41
3. Ilustrasi untuk Anak-Anak berdasarkan Buku Ilustrasi Anak	49
BAB III METODE PELAKSANAAN	55
A. Objek Penulisan	55
B. Teknik Pengumpulan Data.....	56

1. Observasi.....	56
2. Studi Pustaka.....	59
3. Wawancara.....	59
C. Ruang Lingkup.....	61
D. Langkah Kerja.....	62
1. Praproduksi	62
2. Produksi	62
3. Pascaproduksi.....	63
BAB IV PEMBAHASAN	64
A. Praproduksi	64
1. Konsep Ide Kreatif	64
B. Produksi	70
1. Sketsa	70
2. <i>Detailing</i>	75
C. Pascaproduksi.....	84
BAB V PENUTUP	93
A. Simpulan	93
B. Saran.....	94
1. Bagi Penulis	94
2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta	95
3. Bagi Madrasah Ibtidaiyah Al-Khairiyah.....	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN.....	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Titik	22
Gambar 2 Garis	22
Gambar 3 Bentuk Geometris.....	23
Gambar 4 Ruang	23
Gambar 5 Warna	24
Gambar 6 Contoh <i>Board Game</i>	37
Gambar 7 Tari Topeng Betawi.....	43
Gambar 8 Damdas 6 Batu	44
Gambar 9 Kerak Telor	45
Gambar 10 Ondel-ondel.....	46
Gambar 11 Monumen Nasional (Monas).....	47
Gambar 12 Contoh Ilustrasi Anak	51
Gambar 13 Logo MI Al-Khairiyah	55
Gambar 14 Foto setelah wawancara	59
Gambar 15 <i>Keyword</i> dan <i>Keyvisual</i>	65
Gambar 16 <i>Mindmap</i>	66
Gambar 17 <i>Moodboard</i>	67
Gambar 18 <i>Font Baloo</i>	68
Gambar 19 <i>Font Instant Harmony</i>	69
Gambar 20 <i>Font Poppins</i>	69
Gambar 21 Contoh Karakter	70
Gambar 22 Sketsa Papan.....	71
Gambar 23 Sketsa Kartu Pertanyaan.....	72
Gambar 24 Sketsa Kartu Aksi.....	72
Gambar 25 Sketsa Kartu Tantangan	73
Gambar 26 Sketsa Koin	73
Gambar 27 Sketsa Box.....	74
Gambar 28 Sketsa Karakter	75
Gambar 29 Papan Permainan	76
Gambar 30 <i>Cover</i> Kartu	77
Gambar 31 Kartu Pertanyaan	78
Gambar 32 Kartu Aksi	78
Gambar 33 Kartu Tantangan.....	79
Gambar 34 Koin Reputasi.....	80
Gambar 35 Box Luar.....	80
Gambar 36 Box Dalam.....	81
Gambar 37 Pion Karakter.....	82
Gambar 38 Panduan berupa surat	83
Gambar 39 <i>Mockup</i> Papan Permainan	84
Gambar 40 <i>Mockup</i> Kartu.....	85

Gambar 41 <i>Mockup</i> Koin Reputasi	85
Gambar 42 <i>Mockup</i> Pion Karakter.....	86
Gambar 43 <i>Mockup</i> Box	87
Gambar 44 <i>Mockup</i> Panduan Permainan	88
Gambar 45 Pengenalan Boardgame Dari Guru Mata Pelajaran	89
Gambar 46 Membacakan Panduan Permainan Kepada Siswa Siswi.....	89
Gambar 47 Permainan Dimulai.....	89
Gambar 48 Siswa Diskusi Kelompok Untuk Menjawab Pertanyaan.....	90
Gambar 49 Siswa Melakukan Duel Permainan Congklak.....	90
Gambar 50 Siswa Melakukan Duel Permainan Damdas 6 Batu.....	91
Gambar 51 Siswa Melakukan Duel Permainan Panggal.....	91
Gambar 52 Siswa Melakukan Duel Permainan Bekel	92
Gambar 53 Foto Bersama Guru Mata pelajaran Serta Siswa-Siswi MI AL-KHAIRIYAH	92