

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *BOARDGAME* PENGENALAN HEWAN
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA KELAS III SDN
PETUKANGAN UTARA 10 JAKARTA

Diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar

Ahli Madya



Disusun Oleh:

RAFI NUR ALAMSYAH

2390442132

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 *Boardgame* Pengenalan Hewan Sebagai Media Pembelajaran Siswa Kelas III SDN Petukangan Utara 10 Jakarta

Penulis : Rafi Nur Alamsyah

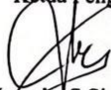
NIM : 2390442132

Program Studi : Desain Grafis

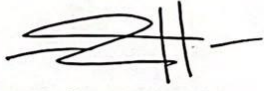
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, 22 Juli 2026.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


Mawan Nugraha S.Si., M.Acc., Ph.D.
NIP. 197202052005011002

Anggota 1


Drs. Hari Purnomo, M.Sn.

NIP. 196611271994031001

Anggota 2


Muhammad Syukri Faiz, M.Ds.

NIP. 199608212024061001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain


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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Rafi Nur Alamsyah
NIM : 2390442132
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 23 Juni 2026

Pembimbing I



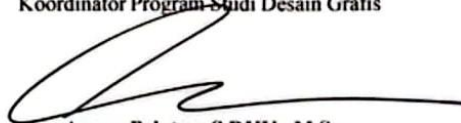
Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds.
NIP. 198501122019032016

Pembimbing II



Ilham Agung Prasetyo, M.Pd.
NIP. 199503282025061006

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



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

LEMBAR ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rafi Nur Alamsyah
NIM : 2390442132
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**PERANCANGAN *BOARDGAME* PENGENALAN HEWAN SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SISWA KELAS III SDN PETUKANGAN UTARA 10
JAKARTA**

**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, 30 Juni 2026

Yang menyatakan,



Rafi Nur Alamsyah

NIM. 2390442132

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Rafi Nur Alamsyah
NIM : 2390442132
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** (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN BOARDGAME PENGENALAN HEWAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA KELAS III SDN PETUKANGAN UTARA 10 JAKARTA

berserta 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, 30 Juni 2026
Yang menyatakan,



Rafi Nur Alamsyah

NIM. 2390442132

ABSTRACT

This final project aims to develop an educational board game introducing animals as an interactive learning medium for third-grade students at SDN Petukangan Utara 10 Jakarta. Science learning on animal classification, reproduction, metamorphosis, and symbiosis is still dominated by textbooks, making students less engaged and limiting their understanding of the material. The design process employed observation, interviews, literature review, and audience analysis. The final design consists of a board game package including a game board, quiz cards, character pawns, a dice, and a rulebook featuring colorful cartoon-style illustrations with a forest adventure theme. This board game is expected to become an alternative non-digital learning medium that improves student engagement, supports understanding of the learning material, and creates a more interactive science learning experience.

Keywords: *Board Game, Animal Introduction, Learning Media, Children, Educational Media.*

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan mengembangkan *boardgame* edukatif pengenalan hewan sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa kelas III SDN Petukangan Utara 10 Jakarta. Pembelajaran IPA pada materi klasifikasi hewan, cara berkembang biak, metamorfosis, dan simbiosis masih didominasi buku teks sehingga siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan memahami materi. Proses perancangan dilakukan melalui observasi, wawancara, studi pustaka, dan analisis khalayak. Hasil perancangan berupa boardgame yang terdiri atas papan permainan, kartu kuis, pion karakter, dadu, dan buku panduan dengan ilustrasi bergaya kartun bertema petualangan di hutan. Boardgame ini diharapkan menjadi media pembelajaran non-digital yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, membantu pemahaman materi, serta menciptakan proses pembelajaran IPA yang lebih menarik dan interaktif.

Kata Kunci: *Boardgame, Pengenalan Hewan, Media Pembelajaran, Anak-anak, Media Edukasi*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Boardgame* Pengenalan Hewan Sebagai Media Pembelajaran Siswa Kelas III SDN Petukangan Utara 10 Jakarta ” Sebagai Media Edukasi Pembelajaran ini tepat pada waktunya.

Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Diploma 3 pada program studi Desain Grafis, Jurusan Desain, di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Penulis menyadari bahwa keberhasilan dalam penyusunan laporan ini tidak lepas dari bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Bersama ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., sebagai Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., sebagai Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kerja Sama.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I, sebagai Ketua Jurusan Desain.
4. Dr. Yudha Pradana, M.Pd., sebagai Sekretaris Jurusan Desain.
5. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Muhammaad Syukri Faiz, M.Ds., sebagai Sekretaris Program Studi Desain Grafis.
7. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing I.

8. Ilham Agung Prasetyo, M.Pd., sebagai Dosen Pembimbing II.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
10. SDN Petukangan Utara 10 Jakarta, sebagai klien yang telah memberikan saya kesempatan dan kepercayaan menjadi subjek dalam perancangan tugas akhir.
11. Ibu Diyan Pebriyanti, sebagai narasumber perancangan.
12. Teman-teman keluarga Mahasiswa Desain Grafis yang telah berjuang bersama dalam mengerjakan Tugas Akhir ini dan memberikan dukungan kepada penulis.
13. Teman-teman seperjuangan Eyang Home Stay dan eyang mami selaku pemilik rumah atau biasa disebut *basecamp*.
14. Teman-teman dari divisi Ekonomi Kreatif.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan makalah ini. Maka dari itu, Penulis saat menghargai masukan berupa kritik dan saran untuk membuat makalah ini menjadi lebih baik.

Jakarta, 28 Juli 2026

Penulis



Rafi Nur Alamsyah

NIM. 2390442132

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
LEMBAR ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMAH.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penulisan.....	6
F. Manfaat Penulisan.....	7
1. Manfaat bagi penulis	7
2. Manfaat bagi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta	7
3. Manfaat bagi masyarakat	7
BAB II	9
TINJAUAN PUSTAKA.....	9

G. Teori Umum	9
1. Perancangan	9
2. Desain Grafis	10
3. Ilustrasi	11
4. Media Pembelajaran	12
5. Media Desain	13
H. Teori Khusus	17
1. Media Interaktif	17
2. Permainan	18
3. Jenis-Jenis Permainan	18
4. <i>Boardgame</i>	21
5. Pengenalan Hewan	22
6. Psikologi Warna	26
7. Semiotika	29
BAB III	30
METODE PELAKSANAAN	30
A. Data Objek Klien	30
1. Klien	30
2. Objek Karya	31
3. Spesifikasi Karya	31
4. Narasumber	36
5. Analisis Khalayak Masyarakat	36
B. Teknik Pengumpulan Data	37
1. Observasi	37
2. Wawancara	38

C. Ruang Lingkup	39
1. Peran Penulis	39
2. Kategori Karya	39
3. Ide Kreatif	40
D. Langkah Kerja	41
1. Pra Produksi	41
2. Produksi.....	41
3. Pasca Produksi.....	42
BAB IV	43
PEMBAHASAN	43
A. Pra Produksi	43
1. Hasil Wawancara dan Observasi	43
2. Konsep Ide Kreatif	45
1. <i>Keyvisual</i>	46
2. <i>Keyword</i>	47
B. Produksi	51
1. Sketsa	51
2. Digital.....	57
C. Pasca Produksi	63
1. <i>Boardgame & Box</i>	64
2. Kartu Vertebrata & Invertebrata	64
3. Kartu Berkembang Biak.....	65
4. Kartu Simbiosis	65
5. Kartu Metamorfosis.....	66
6. Buku Panduan	66

7. Merchandise dan Media Pendukung	67
D. Pengujian Karya	73
1. Pelaksanaan Pengujian	73
2. Hasil Pengujian	74
E. Pembahasan Karya.....	75
1. Kesesuaian Boardgame dengan Karakteristik Siswa Kelas III	75
2. Kesesuaian Visual dengan Materi Pengenalan Hewan	75
3. Kesesuaian Mekanisme Permainan dengan Tujuan Pembelajaran	76
4. Potensi Pengembangan Boardgame	76
5. Pertimbangan Efisiensi Produksi	77
BAB V	79
PENUTUP	79
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran	80
1. Bagi Penulis.....	80
2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif	80
3. Bagi SDN Petukangan Utara 10	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara.....	44
Gambar 4.2 <i>Mindmap</i>	46
Gambar 4.3 Keyvisual dan Keyword	47
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i>	48
Gambar 4.5 Warna	49
Gambar 4. 6 Tipografi.....	50
Gambar 4.7 Gambar Ilustrasi	50
Gambar 4.8 Sketsa <i>Board</i>	52
Gambar 4.9 Sketsa Kartu Vertebrata & Invertebrata	53
Gambar 4.10 Sketsa Kartu Berkembang Biak	53
Gambar 4.11 Sketsa Kartu Metamorfosis	54
Gambar 4.12 Sketsa Kartu Simbiosis.....	55
Gambar 4.13 Sletsa Box.....	55
Gambar 4.14 Sketsa Karakter Pion	56
Gambar 4.15 Sketsa Buku Panduan	57
Gambar 4.16 <i>Boardgame</i>	58
Gambar 4.17 <i>Back Cover</i>	59
Gambar 4.18 Kartu Vertebrata & Invertebrata.....	60
Gambar 4.19 Kartu Berkembang Biak.....	60
Gambar 4.20 Kartu Metamorfosis.....	61
Gambar 4. 21 Kartu Simbiosis	61

Gambar 4.22 Box <i>Boardgame</i>	62
Gambar 4. 23 Ilustrasi Pion Karakter.....	63
Gambar 4. 24 Buku Panduan.....	63
Gambar 4.25 <i>Boardgame & Box</i>	64
Gambar 4.26 Kartu Vertebrata & Invertebrata.....	64
Gambar 4.27 Kartu Berkembang Biak.....	65
Gambar 4. 28 Kartu Simbiosis	65
Gambar 4.29 Kartu Metamorfosis.....	66
Gambar 4.30 Buku Panduan.....	66
Gambar 4.31 Poster	67
Gambar 4.32 X Banner.....	68
Gambar 4.33 <i>Tote bag</i>	68
Gambar 4.34 <i>Bucket Hat</i>	69
Gambar 4.35 <i>Standy Character</i>	70
Gambar 4.36 <i>Sticker Pack</i>	70
Gambar 4.37 Pin.....	71
Gambar 4.38 <i>Note pad</i>	71
Gambar 4.39 Baju	72
Gambar 4.40 <i>Keychain</i>	73