



**PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF BERTEMA TATA SURYA
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL BAGI SISWA KELAS IV
DI SDK NITA 1**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero

untuk memenuhi sebagian dari syarat-syarat

guna memperoleh gelar Sarjana Desain

Program Studi

Desain Komunikasi Visual

Oleh

NATALIA DEVANI ENJEL WUJO

22902410022

INSTITUT FILSAFAT DAN TEKNOLOGI KREATIF LEDALERO

MAUMERE

2026

HALAMAN PENERIMAAN JUDUL

1. NAMA : NATALIA DEVANI ENJEL WUJO
2. NIM / NIRM : 22902410022
3. JUDUL : PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF
BERTEMA TATA SURYA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL
BAGI SISWA KELAS IV DI SDK NITA 1
4. TANGGAL DITERIMA : 18 MARET 2026
5. MENGESAHKAN :

Dosen Pembimbing



Yesita M. V. M. Hekopung, S.Ds., M.M

Dekan Fakultas
Teknologi Kreatif



Dr. Petrus Dori

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Amandus B. S. Klau, S.Fil., M.I.K

HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir

Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero

dan diterima untuk memenuhi sebagian

dari syarat-syarat guna memperoleh

Gelar Sarjana Desain

Program Studi

Desain Komunikasi Visual

Pada Tanggal: 03 Juli 2026

Mengesahkan

INSTITUT FILSAFAT DAN TEKNOLOGI KREATIF LEDALERO

Dewan Penguji

1. Yesita M. V. M. Hekopung, S.Ds., M.M

:



2. Chatarina Angen Jiwo Ayu Budi, S. Ds., M. Ars:



Dekan Fakultas
Teknologi Kreatif



Dr. Petrus Dori

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Amandus B. S. Klu, S.Fil., M.I.K

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Natalia Devani Enjel Wujo
NPM : 22902410022
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir berjudul: “Perancangan *Board Game* Edukatif Bertema Tata Surya Sebagai Media Pembelajaran Visual Bagi Siswa Kelas IV di SDK Nita 1” adalah hasil karya saya sendiri, dan bukan hasil plagiasi dari karya yang ditulis orang lain atau lembaga lain. Seluruh sumber yang digunakan dalam penulisan Tugas Akhir ini telah disebutkan sumber kutipannya serta dicantumkan pada catatan kaki dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan atau penyimpangan, berupa plagiasi atau penjiplakan dan sejenisnya di dalam Tugas Akhir ini, saya bersedia menerima sanksi akademis yakni pencabutan Tugas Akhir serta gelar yang saya peroleh dari Tugas Akhir ini.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk diketahui.

Ledalero, 10 Juli 2026

Yang menyatakan


Natalia Devani Enjel Wujo

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai sivitas akademik Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Natalia Devani Enjel Wujo

NPM : 22902410022

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty – Free Right*) atas tugas akhir saya yang berjudul: **Perancangan Board Game Edukatif Bertema Tata Surya Sebagai Media Pembelajaran Visual Bagi Siswa Kelas IV di SDK Nita 1**. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Ledalero

Pada tanggal: 10 Juli 2026

Yang menandatangani


Natalia Devani Enjel Wujo

ABSTRAK

Natalia Devani Enjel Wujo, 22902410022, **Perancangan *Board Game* Edukatif Bertema Tata Surya Sebagai Media Pembelajaran Visual Bagi Siswa Kelas IV di SDK Nita 1**. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, 2026.

Pembelajaran di kelas IV SDK Nita 1 masih bertumpu pada metode ceramah dan buku paket, dan hasilnya cukup jelas yaitu setengah dari keseluruhan siswa kehilangan fokus setelah 20 menit. Tata surya sebagai materi yang abstrak dan tidak bisa diamati langsung memerlukan pendekatan visual yang lebih konkret. Perancangan ini menghasilkan *board game* edukatif bertema tata surya untuk siswa kelas IV SDK Nita 1, dengan menerapkan prinsip Desain Komunikasi Visual di setiap komponennya. *Board game* dipilih karena memungkinkan proses belajar berlangsung melalui aktivitas bermain yang terstruktur mendorong keterlibatan aktif tanpa menanggalkan muatan edukatif. Perancangan menggunakan pendekatan *Design Thinking* berbasis pengguna melalui lima tahap: empati, definisi masalah, ideasi, prototipe, dan uji coba. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru dan siswa, serta kajian pustaka. Produk akhirnya adalah *board game* "TATSUYA!", kartu pertanyaan planet dan benda langit, kartu fenomena antariksa, pion karakter astronot, dan buku panduan. Penerapan Desain Komunikasi Visual mencakup pemilihan warna berbasis psikologi anak, tipografi yang terbaca untuk usia 9–11 tahun, ilustrasi akurat objek-objek tata surya, serta tata letak yang komunikatif. Pengujian kepada target sasaran menunjukkan media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan berpusat pada siswa, serta selaras dengan Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: *board game* edukatif, tata surya, Desain Komunikasi Visual, media pembelajaran, *Design Thinking*.

ABSTRACT

Natalia Devani Enjel Wujo, 22902410022, **Designing an Educational Board Game on the Solar System Theme as a Visual Learning Medium for Grade IV Students at SDK Nita 1**. Thesis. Visual Communication Design Study Program, Institute of Philosophy and Creative Technology Ledalero, 2026.

Grade IV learning at SDK Nita 1 still runs on lectures and textbooks. The outcome is predictable: roughly half the class loses focus before the 20-minute mark. The solar system, being abstract content that cannot be directly observed, calls for something more visual and hands-on. This design project produces an educational board game on the solar system theme for Grade IV students at SDK Nita 1, applying Visual Communication Design principles across every component. A board game was chosen because it lets learning happen through structured play keeping students engaged without dropping the educational substance. The design followed a user-centered Design Thinking approach in five stages: empathy, problem definition, ideation, prototyping, and testing. Data came from classroom observation, interviews with teachers and students, and a literature review. The final product is "TATSUYA!", a board game with planet and celestial body question cards, space phenomenon cards, astronaut pawns, and a rulebook. Visual Communication Design principles shaped every visual decision color choices grounded in child psychology, typography readable for ages 9–11, accurate illustrations of solar system objects, and a layout that communicates without confusion. Testing with the target group confirmed the game creates a more active, student centered learning environment consistent with the Merdeka Curriculum.

Keywords: *educational board game, solar system, Visual Communication Design, learning media, Design Thinking.*

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul **“Perancangan *Board Game* Edukatif Bertema Tata Surya Sebagai Media Pembelajaran Visual Bagi Siswa Kelas IV di SDK Nita 1”**, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukunga, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan Tugas Akhir ini. Pada Kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Pater Amandus B. Seran Klau, S.Fil.,M.I.K selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual sekaligus dosen pembimbing akademik yang telah membimbing dan membantu penulis dalam mengikuti dan menyelesaikan studi di Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero.
2. Ibu Yesita M. V. M. Hekopung, S.Ds.,M.M, selaku dosen pembimbing tugas akhir atas segala bimbingan, arahan serta saran yang diberikan kepada penulis sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Seluruh staff pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual IFTK Ledalero yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang tak ternilai selama penulis menempuh pendidikan di prodi Desain Komunikasi Visual IFTK Ledalero.
4. Kepada Kepala Sekolah, guru Wali Kelas IV SDK Nita 1, dan seluruh siswa dan siswi kelas IV SDK Nita 1 yang telah menerina dan mengizinkan penuluis untuk melakukan penelitian terkait tugas akhir yang sedang dikerjakan. Terimakasih juga untuk dukungan dan kebaikan hati seluruh guru, staff, serta siswa dan siswi di SDK Nita 1, tanpa jasa kalian tugas akhir ini tidak akan berjalan dengan baik sampai selesai.

5. Kedua orang tua penulis, Yayuk Rahayu dan Antonius Wujo, yang selalu memberikan kasih sayang, doa, nasehat, serta atas kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis, yang merupakan anugrah terbesar dalam hidup. Penulis berharap menjadi anak yang dapat yang dibanggakan.
6. Teman-teman seperjuangan angkatan pertama DKV IFTK Ledalero, terimakasih untuk segala kebersamaan, dukungan dan semangat yang selalu diberikan kepada penulis selama menjalankan studi bersama di prodi DKV IFTK. Penulis berharap semoga tetap bersahabat selamanya.

Nita, 24 Juni 2026

Penulis

Natalia Devani Enjel Wujo

DAFTAR ISI

HALAMAN PENERIMAAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat	4
BAB 2.....	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Penelitian Terdahulu.....	6
2.2 Kajian Teori.....	14
2.2.1 Media Pembelajaran	14
2.2.2 Desain Komunikasi Visual	19
2.2.3 Desain Media Permainan (<i>Game Design</i>).....	21
2.2.4 <i>Board Game</i> Sebagai Media Visual	26
2.2.5 Prinsip Desain dan Elemen Visual dalam Perancangan <i>Board Game</i>	31
2.3 Kerangka Berpikir.....	42
METODOLOGI PERANCANGAN.....	44
3 .1 Metode Riset Desain	44
3 .1 .1 <i>Empathize</i>	45
3 .1 .2 <i>Define</i>	45
3 .1 .3 <i>Ideate</i>	45
3 .1 .4 <i>Prototype</i>	47
3 .1 .5 <i>Test</i>	47
3.2 Jenis dan Sumber Data.....	48

3.2.1 Data Primer	48
3.2.2 Data Sekunder	48
3. 3 Teknik Pengumpulan Data	48
3 .3 .1 Observasi	48
3 .3 .2 Wawancara	48
3 .3 .3 Studi Literatur	49
3 .4 Analisis Data	49
3 .5 Jadwal Pelaksanaan Perancangan	50
HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Hasil Analisis.....	51
4.1.1 Gambaran Umum Instansi	51
4.1.2 Hasil Observasi	51
4.1.3 Hasil Wawancara	53
4.1.4 Analisis Deskriptif.....	56
4.1.5 Analisis SWOT.....	57
4. 2 Pembahasan	58
4 .2 .1 Sintesis Permasalahan.....	58
4 .2 .2 Evaluasi dan Arah Perancangan.....	59
KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN.....	60
5.1 Konsep Dasar dan Kriteria Desain.....	60
5.1.1 Hasil Tahapan <i>Emphatize</i>	60
5.1.2 Hasil Tahapan <i>Define</i>	60
5.1.3 Hasil Tahapan <i>Ideate</i>	61
5.1.4 Konsep Komunikasi	62
5.1.5 Konsep Visual	63
5.1.6 Konsep Media	67
5 .1 .7 Pengembangan Konsep	68
5. 2 Perancangan Desain (Visual)	69
5 .2 .1 Referensi Desain	69
5 .2 .2 Sketsa Desain	71
5 .2 .3 Desain Final	72
5.3 Kepuasan Pengguna Terhadap <i>Board Game</i> ‘TATSUYA!’ Setelah Uji Coba <i>Prototype</i>	87
KESIMPULAN DAN SARAN.....	90
6.1 Kesimpulan	90

6.2 Saran.....	91
6.2.1 Bagi SDK Nita 1	91
6.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya	91
6.2.3 Bagi Dunia Pendidikan.....	92
6.2.4 Bagi Pengembang Desain	92
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Kartu	27
Gambar 2.2 Contoh <i>board</i>	28
Gambar 2.3 Contoh <i>tile</i>	28
Gambar 2.4 Contoh pion	29
Gambar 2.5 Contoh Dadu.....	30
Gambar 2.6 Contoh token.....	30
Gambar 2.7 Contoh <i>rulebook</i>	31
Gambar 2.8 Prinsip Kesatuan.....	32
Gambar 2.9 Prinsip Keseimbangan (<i>Balance</i>)	32
Gambar 2.10 Prinsip Ritme (<i>Rhythm</i>)	33
Gambar 2.11 Prinsip Penekanan (<i>Emphasis</i>)	33
Gambar 2.12 Prinsip Proporsi (<i>Proportion</i>).....	34
Gambar 2.13 Elemen Garis	35
Gambar 2.14 Elemen Bentuk	35
Gambar 2.15 Elemen Tekstur.....	36
Gambar 2.16 Elemen Gelap Terang/Kontras	36
Gambar 2.17 Elemen Ukuran.....	37
Gambar 2.18 Elemen Warna	37
Gambar 3.1 Metode Design Thinking	45
Gambar 4.1 Suasana kelas IV SDK Nita 1	52
Gambar 4.2 Roster Pembelajaran Kelas IV	52
Gambar 4.3 Buku paket mata pelajaran IPAS	52
Gambar 5.1 <i>Moodboard</i>	63
Gambar 5.2 Elemen Garis	64
Gambar 5.3 Elemen Bentuk	65
Gambar 5.4 Elemen Warna	65
Gambar 5.5 Font <i>Aerosplace bold</i>	66
Gambar 5.6 Font <i>Open Sans</i>	67
Gambar 5.7 Font <i>Bryndan Write</i>	67
Gambar 5.8 <i>Mind Mapping</i>	68
Gambar 5.9 Referensi <i>Board Game</i>	69
Gambar 5.10 Referensi Kartu Permainan.....	70
Gambar 5.11 Referensi buku panduan/peraturan permainan	70
Gambar 5.12 Referensi pion karakter	70
Gambar 5.13 Sketsa <i>board game</i> edukatif bertema tata surya	71
Gambar 5.14 Desain final <i>board game</i> edukatif bertema tata surya.....	72
Gambar 5.15 Logo <i>board game</i>	72
Gambar 5.16 Kartu pertanyaan planet	73
Gambar 5.17 Kartu pertanyaan benda langit	74
Gambar 5.18 Kartu Fenomena	75
Gambar 5.19 Buku panduan permainan	75
Gambar 5.20 Pion karakter.....	76
Gambar 5.21 Desain poster media pendukung <i>board game</i>	76

Gambar 5.22 pengaplikasian poster	77
Gambar 5.23 desain X-banner media pendukung <i>board game</i>	78
Gambar 5.24 pengaplikasian <i>X-banner</i>	79
Gambar 5.25 Desain selebaran media pendukung <i>board game</i>	79
Gambar 5.26 Pengaplikasian selebaran.....	80
Gambar 5.27 Desain stiker media pendukung <i>board game</i>	80
Gambar 5.28 Pengaplikasian stiker	81
Gambar 5.29 Desain kemasan (<i>tote bag</i>) media pendukung <i>board game</i>	82
Gambar 5.30 Pengaplikasian desain kemasan	82
Gambar 5.31 desain gantungan kunci sebagai media pendukung <i>board game</i>	82
Gambar 5.32 pengaplikasian media pendukung	83
Gambar 5.33 desain <i>t-shirt</i> /kaos sebagai media pendukung <i>board game</i>	83
Gambar 5.34 pengaplikasian media pendukung	84
Gambar 5.35 desain poster infografis sebagai pendukung <i>board game</i>	85
Gambar 5.36 pengaplikasian media pendukung poster infografis	85
Gambar 5.37 bagian dalam final proyek <i>board game</i> ‘TATSUYA!’	86
Gambar 5.38 (a), (b), (c), (d), dan (e) menunjukkan rasa antusias yang luar biasa dari pengguna terhadap <i>board game</i> ‘TATSUYA!’	89

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian Terdahulu (<i>State of the Art</i>)	13
Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Perancangan Board Game Edukatif	50
Tabel 4.1 Analisis SWOT Perancangan Board Game Edukatif Bertema Tata Surya.....	58