

**TUGAS AKHIR**

***BOARD GAME* PENGENALAN BERBAGAI PROFESI BARU UNTUK  
ANAK USIA 7-12 TAHUN**



**David Satria Pamungkas Ratuanak**

**19105107**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

**2023**

**TUGAS AKHIR**  
**BOARD GAME PENGENALAN BERBAGAI  
PROFESI BARU UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN**

***BOARD GAME INTRODUCTION TO NEW PROFESSIONS  
FOR CHILDREN 7-12 YEARS OLD***

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Desain Komunikasi Visual



**David Satria Pamungkas Ratuanak**

**19105107**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**BOARD GAME PENGENALAN BERBAGAI PROFESI BARU  
UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN**

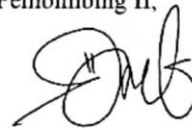
Dipersiapkan dan Disusun oleh  
**David Satria Pamungkas Ratuanak**  
**19105107**

Usulan penelitian Tugas Akhir telah disetujui pada tanggal  
22 Mei 2023

Pembimbing I,

  
Panjar Ikhwan Panuh, S.Pd., M.Sn.  
NIDN 0607019202

Pembimbing II,

  
Elianna Gerda Pertiwi, S.Sn., M.Sn.  
NIDN 0624079101

LEMBAR PENETAPAN PENGUJI

**BOARD GAME PENGENALAN BERBAGAI PROFESI  
BARU UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh  
**DAVID SATRIA PAMUNGKAS RATUANAK 19105107**

Tugas Akhir Telah Diuji dan Dinilai Panitia  
Penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain  
Institut Teknologi Telkom Purwokerto  
Pada Tanggal : 25 Mei 2023

Ketua Sidang Tugas Akhir  
Yanuar Ikhsan Pamuji, S. Pd., M. Sn.  
NIDN 0607019202

Sekretaris Sidang Tugas Akhir  
Elianna Gerda Pertiwi, S.Sn., M.Sn.  
NIDN 0624079101

Penguji I  
Emmareta Fauziah, S.Ds., M.Ds.  
NIDN 0613039301

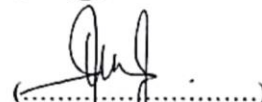
Penguji II  
Gusnita Linda, S.Sn., M.Hum.  
NIDN 0618088504



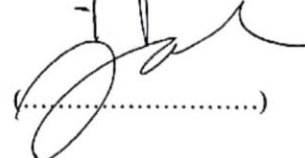
(.....)



(.....)



(.....)



(.....)

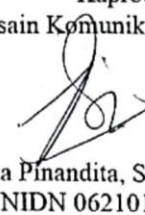
Mengetahui,

Dekan  
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain



Muhammad Fajar Sidiq S.T., M.T.  
NIDN 0619029102

Kaprodi  
Desain Komunikasi Visual



Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn.  
NIDN 0621018503

## **HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR**

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : David Satria Pamungkas Ratuanak NIM : 19105107**

**Program Studi : Desain Komunikasi Visual**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

***Board Game Pengenalan Berbagai Profesi Baru Untuk Anak Usia 7-12 Tahun***

Dosen Pembimbing Utama : Yanuar Ikhsan Pamuji, S. Pd., M. Sn

Dosen Pembimbing Pendamping : Gerda Pertiwi, S.Sn., M.Sn

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab Saya, bukan tanggung jawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

**Purwokerto, 05 Mei 2022**

**Yang Menyatakan,**



**David Satria Pamungkas Ratuanak**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	7
2.1. Studi Pustaka.....	7
2.1.1 Studi Pustaka 1.....	7
2.1.2 Studi Pustaka 2.....	8
2.1.3 Studi Pustaka 3.....	9
2.1.4 Studi Pustaka 4.....	10
2.2 Referensi Karya .....	11
2.2.1 Referensi Karya 1.....	11
2.2.2 Referensi Karya 2.....	12
2.2.3 Referensi Karya 3.....	13

2.2.4 Referensi Karya 4.....	14
2.2.5 Referensi Karya 5.....	15
2.3 Landasan Teori .....	16
2.3.1 Board Game (Jesse Schell).....	16
2.3.2 Profesi.....	17
2.3.3 Ilustrasi.....	18
2.3.4 Tipografi/font.....	18
2.3.5 Warna.....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>21</b>
3.1 Metode Penelitian .....	21
3.1.1 Jenis Pendekatan.....	21
3.1.2 Objek dan Subjek Penelitian.....	21
3.1.2.1 Objek.....	22
3.1.2.2 Subjek.....	22
3.1.3 Jenis Data dan Sumber Data.....	22
3.1.3.1 Primer.....	23
3.1.3.2 Sekunder.....	23
3.1.4 Informan Perancangan.....	23
3.1.5 Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.1.5.1 Wawancara.....	24
3.1.5.2 Observasi.....	24
3.1.5.3 Dokumentasi.....	25
3.1.5.4 Literasi.....	25

3.1.5.5 Teknik Sampling.....	26
3.1.6 Metode Analisis Data.....	26
3.1.6.1 Analisis SWOT.....	27
3.2 Identifikasi Data.....	27
3.2.1 Profil Instansi.....	28
3.2.2 Hasil Observasi dan Wawancara .....	29
3.2.2.1 Hasil Observasi Perpustakaan.....	29
3.2.2.2 Media Sosial SD Kristen 1 Purwokerto.....	30
3.2.2.3 Hasil Wawancara.....	32
3.2.2.4 Hasil Sampling.....	33
3.2.3 Studi Komparasi.....	36
3.2.3.1 <i>Seri Profesi Impianku</i> .....	36
3.2.3.2 <i>The Game of Life</i> .....	37
3.2.3.3 <i>Rocket Happy Astronauts</i> .....	39
3.2.4 Analisis SWOT, USP, dan Positioning .....	41
3.2.4.1 Analisis SWOT.....	41
3.2.4.2 USP.....	43
3.2.4.3 <i>Positioning</i> .....	43
3.2.6 Kerangka Penelitian.....	44
3.2.7 Jadwal Penelitian .....	45
<b>BAB IV KONSEP PERANCANGNA KARYA.....</b>	<b>46</b>
4.1 Ide Dasar.....	46
4.2 Konsep Perancangan.....	46
4.2.1 <i>Target Audience</i> .....	47



4.2.1.1 Geografis.....	48
4.2.1.2 Demografis.....	48
4.2.1.3 Psikografis.....	48
4.2.2 <i>Mechanic</i> (mekanik).....	48
4.2.2.1 <i>Space</i> (ruang).....	49
4.2.2.2 Objek, <i>attributes</i> , dan <i>state</i> .....	51
4.2.2.3 <i>Action</i> (aksi).....	52
4.2.2.4 <i>Rules</i> (peraturan).....	53
4.2.2.5 <i>Skills</i> (kemampuan).....	54
4.2.3 <i>Story</i> (cerita).....	55
4.2.4 <i>Aesthetics</i> (ekstetika).....	55
4.2.4.1 Ilustrasi.....	55
<i>Landmark</i> .....	56
Karakter Profesi.....	77
4.2.4.2 Gaya Desain.....	96
4.2.4.3 Warna.....	96
4.2.4.4 Tipografi.....	99
4.2.4.5 Teknik.....	100
4.2.5 <i>Technology</i> (teknologi).....	100
4.3 Media.....	101
4.3.1 Media Utama.....	101
4.3.2 Media Pendukung.....	101
4.3.1 <i>Below The Line</i> .....	101
4.4 Biaya Produksi.....	104
<b>BAB V VISUALISASI KARYA.....</b>	<b>106</b>

5.1 <i>Board Game</i> .....	106
5.1.1 Map Permainan.....	106
5.1.2 Kartu Karakter Profesi.....	106
5.1.3 Kartu Pertanyaan.....	119
5.1.4 Token .....	120
5.1.5 Jalur <i>Finish</i> .....	121
5.1.6 Uang Permainan.....	121
5.2 Kemasan <i>Board Game</i> .....	122
5.3 Stiker.....	123
5.4 Poster.....	124
5.5 X banner.....	125
5.6 Label nama.....	126
5.7 Gantungan Kunci.....	127
5.8 <i>Notebook</i> .....	127
5.9 Kalender Duduk.....	128
5.10 Pensil.....	129
<b>BAB VI PENUTUP</b> .....	130
6.1 Kesimpulan .....	130
6.2 Saran.....	130
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	132
<b>LAMPIRAN</b> .....	135

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Profesi yang mengalami peningkatan.....	34
Tabel 3.2 Analisis SWOT buku bertema seri profesi impianku .....	37
Tabel 3.3 Analisis SWOT <i>bard game The Game of Life</i> .....	38
Tabel 3.4 Analisis SWOT <i>bard game Rocket Happy Astronaut</i> .....	40
Tabel 3.5 Analisis SWOT.....	41
Tabel 3.6 Jadwal Perancangan Tahun 2022.....	45
Tabel 3.7 Jadwal Perancangan Tahun 2023.....	45
Tabel 4.1 Biaya Produksi.....	104

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Karya <i>Casino Lottery Board</i> Himanshu Sharma.....	11
Gambar 2.2 Ilustrasi <i>Would You Rather</i> karya Felic Art .....	12
Gambar 2.3 Ilustrasi <i>Professions</i> karya Uran Duo.....	13
Gambar 2.4 Kemasan <i>board game Chaka!</i> karya Pliz bersaudara.....	14
Gambar 2.5 Kemasan <i>board game Chaka!</i> karya Pliz bersaudara .....	15
Gambar 3.1 Halaman sekolah SD Kristen 1 Purwokerto.....	28
Gambar 3.2 Foto ruangan Perpustakaan SD Kristen 1 Purwokerto .....	29
Gambar 3.3 Gambar sosial media SD Kristen 1 Purwokerto .....	30
Gambar 3.4 Aktifitas interaktif yang diselenggarakan SD Kristen 1 Purwokerto.....	31
Gambar 3.5 Foto wawancara dengan anak didik SD Kristen 1 Purwokerto .....	32
Gambar 3.6 Foto wawancara dengan Kepala Sekolah SD Kristen 1 Purwokerto .....	32
Gambar 3.7 Buku ilustrasi <i>Seri Profesi Impianku</i> karya Rae Sita Patappa .....	36
Gambar 3.8 <i>Board game The Game of Life</i> karya Rauben Klamer .....	38
Gambar 3.9 <i>Board game Rocket Happy Astronauts</i> karya BY Toys .....	40
Gambar 4.1 Sketsa tangan konsep board game berbagai profesi baru.....	47
Gambar 4.2 sketsa manual (kasar) map pada <i>board game</i> berbagai profesi baru.....	50
Gambar 4.3 sketsa digital map pada <i>board game</i> berbagai profesi baru.....	50
Gambar 4.4 <i>Full</i> warna map pada <i>board game</i> berbagai profesi baru.....	51
Gambar 4.5 Sketsa konsep komponen pada <i>board game</i> berbagai profesi baru.....	52
Gambar 4.6 <i>Brain storm</i> Pancuran Pitu pada <i>board game</i> berbagai profesi baru.....	57
Gambar 4.7 <i>Brain storm Adventure Forest</i> pada <i>board game</i> berbagai profesi baru.....	57
Gambar 4.8 <i>Brain storm</i> Lokawisata Baturraden pada <i>board game</i> .....	58
Gambar 4.9 <i>Brain storm Mini World</i> pada <i>board game</i> berbagai profesi baru.....	58
Gambar 4.10 <i>Brain storm</i> Telaga Sunyi pada <i>board game</i> berbagai profesi baru.....	59
Gambar 4.11 Sketsa manual Pancuran Pitu pada <i>board game</i> .....	60
Gambar 4.12 Sketsa manual <i>Adventure Forest</i> pada <i>board game</i> .....	60
Gambar 4.13 Sketsa manual Lokawisata Baturraden pada <i>board game</i> .....	61
Gambar 4.14 Sketsa manual <i>Mini World</i> pada <i>board game</i> .....	61
Gambar 4.15 Sketsa manual Telaga Sunyi pada <i>board game</i> .....	62
Gambar 4.16 <i>Grey Scale</i> Pancuran Pitu pada <i>board game</i> .....	63
Gambar 4.17 <i>Grey Scale Adventure Forest</i> pada <i>board game</i> .....	63

Gambar 4.18 <i>Grey Scale</i> Lokawisata Baturraden pada <i>board game</i> .....	63
Gambar 4.19 <i>Grey Scale Mini World</i> pada <i>board game</i> .....	64
Gambar 4.20 <i>Grey Scale</i> Telaga Sunyi pada <i>board game</i> .....	64
Gambar 4.21 <i>Full</i> warna ilustrasi Pancuran Pitu pada <i>board game</i> .....	65
Gambar 4.22 <i>Full</i> warna ilustrasi Pancuran Pitu pada <i>board game</i> .....	65
Gambar 4.23 <i>Full</i> warna ilustrasi Lokawisata Baturraden pada <i>board game</i> .....	65
Gambar 4.24 <i>Full</i> warna ilustrasi <i>Mini World</i> pada <i>board game</i> .....	66
Gambar 4.25 <i>Full</i> warna ilustrasi Telaga Sunyi pada <i>board game</i> .....	66
Gambar 4.26 <i>Brain storm</i> Menara Teratai pada <i>board game</i> berbagai profesi baru.....	67
Gambar 4.27 <i>Brain storm</i> Rajawali <i>Cinema</i> pada <i>board game</i> berbagai profesi baru.....	68
Gambar 4.28 <i>Brain storm</i> Museum BRI pada <i>board game</i> berbagai profesi baru.....	68
Gambar 4.29 <i>Brain storm</i> Alun-Alun pada <i>board game</i> berbagai profesi baru.....	69
Gambar 4.30 <i>Brain storm</i> Stasiun Kereta pada <i>board game</i> berbagai profesi baru.....	69
Gambar 4.31 Sketsa manual Menara Teratai pada <i>board game</i> .....	70
Gambar 4.32 Sketsa manuall Rajawali <i>Cinema</i> pada <i>board game</i> .....	70
Gambar 4.33 Sketsa manual Museum BRI pada <i>board game</i> .....	71
Gambar 4.34 Sketsa manual Alun-Alun pada <i>board game</i> .....	71
Gambar 4.35 Sketsa manual Stasiun Kereta pada <i>board game</i> .....	72
Gambar 4.36 <i>Grey Scale</i> Menara Teratai pada <i>board game</i> berbagai profesi baru.....	73
Gambar 4.37 <i>Grey Scale</i> Rajawali <i>Cinema</i> pada <i>board game</i> berbagai profesi baru.....	73
Gambar 4.38 <i>Grey Scale</i> Museum BRI pada <i>board game</i> berbagai profesi baru.....	74
Gambar 4.39 <i>Grey Scale</i> Alun-Alun pada <i>board game</i> berbagai profesi baru.....	74
Gambar 4.40 <i>Grey Scale</i> Stasiun Kereta pada <i>board game</i> berbagai profesi baru.....	75
Gambar 4.41 <i>Full</i> warna ilustrasi Menara Teratai pada <i>board game</i> .....	75
Gambar 4.42 <i>Full</i> warna ilustrasi Rajawali <i>Cinema</i> pada <i>board game</i> .....	76
Gambar 4.43 <i>Full</i> warna ilustrasi Museum BRI pada <i>board game</i> .....	76
Gambar 4.44 <i>Full</i> warna ilustrasi Alun-Alun pada <i>board game</i> .....	76
Gambar 4.45 <i>Full</i> warna ilustrasi Stasiun Kereta pada <i>board game</i> .....	77
Gambar 4.46 <i>Brain storm</i> karakter Penulis pada <i>board game</i> .....	78
Gambar 4.47 <i>Brain storm</i> karakter Produk Manajer pada <i>board game</i> .....	78
Gambar 4.48 <i>Brain storm</i> karakter Manajer Sosial Media pada <i>board game</i> .....	79
Gambar 4.49 <i>Brain storm</i> karakter Analisis Logistik pada <i>board game</i> .....	79

Gambar 4.50 <i>Brain storm</i> karakter Manajer Keuangan pada <i>board game</i> .....	80
Gambar 4.51 <i>Brain storm</i> karakter <i>Software Developer</i> pada <i>board game</i> .....	80
Gambar 4.52 <i>Brain storm</i> karakter UI/UX Desainer pada <i>board game</i> .....	81
Gambar 4.53 <i>Brain storm</i> karakter Data Analis pada <i>board game</i> .....	81
Gambar 4.54 <i>Brain storm</i> karakter Konten Kreator (Youtuber).....	82
Gambar 4.55 <i>Brain storm</i> <i>Brain storm</i> karakter Videografer pada <i>board game</i> .....	82
Gambar 4.56 <i>Brain storm</i> karakter Desainer Grafis pada <i>board game</i> .....	83
Gambar 4.57 Sketsa manual karakter Penulis pada <i>board game</i> .....	84
Gambar 4.58 Sketsa manual karakter Produk Manajer pada <i>board game</i> .....	84
Gambar 4.59 Sketsa manual karakter Manajer Sosial Media pada <i>board game</i> .....	84
Gambar 4.60 Sketsa manual karakter Analisis Logistik pada <i>board game</i> .....	85
Gambar 4.61 Sketsa manual karakter Manajer Keuangan pada <i>board game</i> .....	85
Gambar 4.62. Sketsa manual karakter <i>Software Developer</i> pada <i>board game</i> .....	85
Gambar 4.63 Sketsa manual karakter UI/UX Desainer pada <i>board game</i> .....	86
Gambar 4.64 Sketsa manual karakter Data Analis pada <i>board game</i> .....	86
Gambar 4.65 Sketsa manual karakter Konten Kreator (Youtuber) .....	86
Gambar 4.66 Sketsa manual karakter Videografer pada <i>board game</i> .....	87
Gambar 4.67 Sketsa manual karakter Desainer Grafis pada <i>board game</i> .....	87
Gambar 4.68 Sketsa digital karakter Penulis pada <i>board game</i> .....	88
Gambar 4.69 Sketsa digital karakter Produk Manajer pada <i>board game</i> .....	88
Gambar 4.70. Sketsa digital karakter Manajer Sosial Media pada <i>board game</i> .....	89
Gambar 4.71. Sketsa digital karakter Analisis Logistik pada <i>board game</i> .....	89
Gambar 4.72. Sketsa digital karakter Manajer Keuangan pada <i>board game</i> .....	89
Gambar 4.73 Sketsa digital karakter <i>Software Developer</i> pada <i>board game</i> .....	90
Gambar 4.74 Sketsa digital karakter UI/UX Desainer pada <i>board game</i> .....	90
Gambar 4.75 Sketsa digital karakter Data Analis pada <i>board game</i> .....	90
Gambar 4.76 Sketsa digital karakter Konten Kreator (Youtuber) .....	91
Gambar 4.77 Sketsa digital karakter Videografer pada <i>board game</i> .....	91
Gambar 4.78 Sketsa digital karakter Desainer Grafis pada <i>board game</i> .....	91
Gambar 4.79 <i>Full</i> warna Karakter Penulis pada <i>board game</i> .....	92
Gambar 4.80 <i>Full</i> warna Karakter Produk Manajer pada <i>board game</i> .....	92
Gambar 4.81 <i>Full</i> warna Karakter Manajer Sosial Media pada <i>board game</i> .....	93

Gambar 4.82 <i>Full</i> warna Karakter Analisis Logistik pada <i>board game</i> .....	93
Gambar 4.83 <i>Full</i> warna Karakter Manajer Keuangan pada <i>board game</i> .....	93
Gambar 4.84 <i>Full</i> warna Karakter <i>Software Developer</i> pada <i>board game</i> .....	94
Gambar 4.85 <i>Full</i> warna Karakter UI/UX Desainer pada <i>board game</i> .....	94
Gambar 4.86 <i>Full</i> warna Karakter Data Analis pada <i>board game</i> .....	94
Gambar 4.87 <i>Full</i> warna Karakter Konten Kreator (Youtuber) .....	95
Gambar 4.88 <i>Full</i> warna Karakter Videografer pada <i>board game</i> .....	95
Gambar 4.89 <i>Full</i> warna Karakter Desainer Grafis pada <i>board game</i> .....	95
Gambar 4.90 Warna kuning pada <i>board game</i> berbagai profesi baru.....	96
Gambar 4.91 Warna biru pada <i>board game</i> berbagai profesi baru .....	97
Gambar 4.92 Warna merah pada <i>board game</i> berbagai profesi baru .....	97
Gambar 4.93 Warna natural pada <i>board game</i> berbagai profesi baru.....	98
Gambar 4.94 Warna hitam pada <i>board game</i> berbagai profesi baru.....	98
Gambar 4.95 Warna pastel pada <i>board game</i> berbagai profesi baru.....	99
Gambar 4.96 <i>Font</i> yang digunakan dalam board game berbagai profesi baru.....	100
Gambar 5.1 Map board game berbagai profesi baru.....	106
Gambar 5.2 Kartu Karakter Penulis pada <i>board game</i> .....	107
Gambar 5.3 Kartu Karakter Produk Manajer pada <i>board game</i> .....	108
Gambar 5.4 Kartu Karakter Analisi Logistik pada <i>board game</i> .....	109
Gambar 5.5 Kartu Karakter Data Analis pada <i>board game</i> .....	110
Gambar 5.6 Kartu Karakter Desainer Grafis pada <i>board game</i> .....	111
Gambar 5.7 Kartu Karakter Manajer Keuangan pada <i>board game</i> .....	112
Gambar 5.8 Kartu Karakter <i>Software Developer</i> pada <i>board game</i> .....	113
Gambar 5.9 Kartu Karakter Manajer Sosial Media pada <i>board game</i> .....	114
Gambar 5.10 Kartu Karakter UI/UX Desainer pada <i>board game</i> .....	115
Gambar 5.11 Kartu Karakter Videografer pada <i>board game</i> .....	116
Gambar 5.12 Kartu Karakter Konten Kreator (Youtuber) pada <i>board game</i> .....	117
Gambar 5.13 Kartu pertanyaan pada <i>board game</i> berbagai profesi baru.....	119
Gambar 5.14 Token pada <i>board game</i> berbagai profesi baru.....	120
Gambar 5.15 Jalur <i>finish</i> pada <i>board game</i> berbagai profesi baru.....	121
Gambar 5.16 Uang pada <i>board game</i> berbagai profesi baru.....	121
Gambar 5.17 Kemasan pada board game berbagai profesi baru.....	122

Gambar 5.18 Stiker pendukung <i>board game</i> berbagai profesi baru.....	123
Gambar 5.19. Poster pendukung <i>board game</i> berbagai profesi baru.....	124
Gambar 5.20 X banner pendukung board game berbagai profesi baru.....	125
Gambar 5.21 Label nama pendukung board game berbagai profesi baru.....	126
Gambar 5.22 Gantungan kunci pendukung board game berbagai profesi baru.....	127
Gambar 5.23 <i>Notebook</i> pendukung board game berbagai profesi baru.....	127
Gambar 5.24 Poster pendukung board game berbagai profesi baru.....	128
Gambar 5.25 Pensil pendukung board game berbagai profesi baru.....	129



## KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga dapat diselesaikan proposal Tugas Akhir dengan judul “*Board Game* Pengenalan Berbagai Profesi Baru Untuk Anak Usia 7-12 Tahun”. Laporan proposal penelitian ini disusun untuk menyempurnakan Tugas Akhir. Dalam penyusunan proposal penelitian ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari Dosen Pembimbing. Oleh karena itu pada kesempatan ini kami ingin mengucapkan terima kasih kepada Bapak Yanuar Ikhsan Pamuji, S. Pd., M. Sn., selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir dan Ibu Elianna Gerda Pertiwi, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir. Serta penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Arfianto Fahmi, S.T., IPM selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
3. Arsita Pinandita, M.Sn. selaku Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual
4. Kedua orang tua yang telah memberikan doa dan dukungan selama kegiatan MSIB ini berlangsung.
5. Ibu Harsini Try Handayani, S. Pd selaku Kepala Sekolah SD Kristen 1 Purwokerto yang telah membantu dalam proses perancangan *board game*.
6. Serta seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penulisan Tugas Akhir ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Dalam penyusunan laporan ini, disadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan. Maka dari itu, segala kritik dan saran guna menyempurnakan laporan tugas akhir ini amat sangat diterima agar perancangan *board game* ini dapat memberikan suatu manfaat dalam bidang edukasi dan dapat dikembangkan secara lebih lanjut.

Purwokerto, 20 Mei 2023



David Satria Pamungkas Ratuanak

