

**KISI-KISI KUESIONER PENILAIAN VALIDASI *BOARD GAME*  
MANNER CASTLE OLEH AHLI MEDIA**

<b>No</b>	<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Indikator</b>	<b>No. item</b>
1.	Aspek Kegunaan Media	Komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima dengan keinginan sasaran	1
		Kejelasan petunjuk permainan	2
		<i>Useable</i> (Media game mudah digunakan untuk anak 6-8 tahun)	3
		<i>Compatible</i> (cocok digunakan sebagai media pembelajaran dan bermain)	4
		<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	5
		Kemudahan media untuk dibawa dan dipindah	6
2	Aspek Kegrifisan (Visual)	Penggunaan font pada setiap komponen permainan	1,2,3
		Ketepatan warna pada setiap komponen permainan	4,5
		Ukuran papan permainan terhadap jumlah pemain	6
		Pemilihan bahan media pada setiap komponen	7
		Resolusi kualitas tampilan gambar	8
		Tampilan ilustrasi pada media	9,10,11,12,13
		Penggunaan tata letak pada setiap komponen	14,15,16

(Dimodifikasi dari Putu Ayu Kusuma Dewi, 2020)

**DESKRIPSI BUTIR PENILAIAN VALIDASI *BOARD GAME MANNER*  
CASTLE OLEH AHLI MEDIA**

No	Aspek	Deskripsi
<b>A</b>	<b>Aspek Kegunaan Media</b>	
1	Komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima dengan keinginan sasaran	Adanya interaksi yang komunikatif antara media pengenalan yang disajikan dan anak-anak, media dapat membantu anak menerima materi dengan baik.
2	Kejelasan petunjuk permainan	Dalam lembar petunjuk permainan memudahkan anak-anak dalam memahami media sendiri. Aspek yang ada pada petunjuk permainan mencakup semua komponen media.
3	<i>Useable</i> (Media game mudah digunakan untuk anak 6-8 tahun)	Media mudah digunakan dan berguna untuk anak 6-8 tahun dalam pengenalan adab.
4	<i>Compatible</i> (cocok digunakan sebagai media pengenalan adab pada anak-anak)	Media cocok digunakan sebagai media pengenalan adab pada anak-anak untuk belajar dan bermain baik di sekolah, di rumah, ataupun di lingkungan bermain.
5	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	Perawatan dan penjagaan media mudah, tanpa perawatan yang khusus.
6	Kemudahan media untuk dibawa dan dipindah	Sebagai media pembelajaran dan bermain, media mudah dibawa kemana-mana dan dipindah-pindah.
<b>B</b>	<b>Aspek Kegrifisan (Visual)</b>	
1	Penggunaan font pada setiap komponen permainan	Penggunaan font meliputi: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penggunaan font yang tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf</li> <li>- Penggunaan ukuran huruf antara judul dan isi</li> <li>- Pemilihan huruf untuk target media</li> </ul>
2	Ketepatan warna pada setiap komponen permainan	Penggunaan warna pada media meliputi: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Warna pada setiap komponen kontras dengan warna latar belakang</li> <li>- Pemilihan tema warna untuk target media</li> </ul>

3	Ukuran papan permainan terhadap jumlah pemain	Ukuran papan permainan 30 cm x 52 cm memiliki ukuran yang ideal untuk 2-4 pemain.
4	Pemilihan bahan media pada setiap komponen	Penggunaan bahan akrilik pada pion pemain, penggunaan art paper pada board game, kemasan, dan lembar petunjuk permainan, penggunaan kertas hvs pada uang poin, penggunaan kertas kromo pada kartu permainan.
5	Resolusi kualitas tampilan gambar	Kejelasan kualitas tampilan gambar pas dan tidak buram saat dicetak dan dijadikan media.
6	Tampilan ilustrasi pada media	Aspek penggunaan ilustrasi meliputi: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ketepatan pemilihan tema ilustrasi yang digunakan pada media</li> <li>- Ilustrasi menjelaskan isi materi</li> <li>- Proporsi bentuk dari setiap objek ilustrasi</li> <li>- Penempatan ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, logo, dan teks</li> <li>- Kesesuaian pemilihan ilustrasi karakter pemain untuk pion, kemasan, dan komponen lainnya</li> </ul>
7	Penggunaan tata letak pada setiap komponen	Penggunaan tata letak meliputi: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Spasi antar teks dan ilustrasi pada kartu permainan</li> <li>- Penempatan pijakan, tempat kartu, dan ilustrasi pendukung pada papan permainan</li> <li>- Tata letak isi pada lembar petunjuk permainan</li> </ul>

(Dimodifikasi dari Komang Kartika Sari Dewi, 2020 dan Putu Ayu Kusuma Dewi, 2020)

**LEMBAR KUESIONER PENILAIAN VALIDASI BOARD GAME MANNER  
CASTLE OLEH AHLI MEDIA**

Nama Validator : Ryo PERMATA  
 Jabatan : Dosen Teknik Komputer  
 Instansi : Politeknik Negeri Sriwijaya

**A. PENGANTAR**

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap kuesioner produk yang dibuat. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

**B. PETUNJUK**

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media (desain)
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat tidak baik sampai sangat baik dengan kriteria terlampir
3. Mohon berikan tanda cek (√) pada kolom 1, 2, 3, 4, atau 5 sesuai dengan pendapat validator berdasarkan deskripsi penilaian validasi Ahli Media.
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

**I. Aspek Kegunaan Media**

No	Butir Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima dengan keinginan sasaran					✓
2	Kejelasan petunjuk permainan					✓
3	Useable (Media game mudah digunakan untuk anak 6-8 tahun)					✓
4	Operasional pada board game					✓
5	Compatible (cocok digunakan sebagai media pembelajaran dan bermain)					✓
6	Maintainable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)				✓	
7	Kemudahan media untuk dibawa dan dipindah					✓

## II. Aspek Kegrafisan (Visual)

No	Butir Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>A</b>	<b>Penggunaan font pada setiap komponen permainan</b>					
1	Penggunaan font yang tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf					✓
2	Penggunaan ukuran huruf antara judul dan isi					✓
3	Pemilihan huruf untuk target media					✓
<b>B</b>	<b>Ketepatan warna pada setiap komponen permainan</b>					
4	Warna pada setiap komponen kontras dengan warna latar belakang				✓	
5	Pemilihan tema warna untuk target media				✓	
<b>C</b>	<b>Ukuran papan permainan terhadap jumlah pemain</b>					
(6)					✓	
<b>D</b>	<b>Pemilihan bahan media pada setiap komponen</b>					
(7)					✓	
<b>E</b>	<b>Resolusi kualitas tampilan gambar</b>					
(8)						✓
<b>F</b>	<b>Tampilan ilustrasi pada media</b>					
9	Ketepatan pemilihan tema ilustrasi yang digunakan pada media					✓
10	Ilustrasi menjelaskan isi materi					✓
11	Proporsi bentuk dari setiap objek ilustrasi					✓
12	Penempatan ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, logo, dan teks					✓
13	Kesesuaian pemilihan ilustrasi karakter pemain untuk pion, kemasan, dan komponen lainnya					✓
<b>G</b>	<b>Penggunaan tata letak pada setiap komponen</b>					
14	Spasi antar teks dan ilustrasi pada kartu permainan					✓
15	Penempatan pijakan, tempat kartu, dan ilustrasi pendukung pada papan permainan					✓
16	Tata letak isi pada lembar petunjuk permainan					✓

### C. KOMENTAR DAN SARAN

- KREATIF & INOVATIF, BERBEDA DENGAN TUGAS AKHIR YANG LAIN.

- SARAN : GUNAKAN BAHAN YANG AWET & TIDAK MUDAH BUSUK

.....  
.....  
.....

**D. KESIMPULAN**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, rubrik penilaian Panjang tulisan ini dinyatakan:

- 1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- 2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
- 3. Tidak layak untuk digunakan untuk uji coba

Palembang, 23 Juli 2023

Validator



(..... RIO PERMATA .....)

NIP. ....

**LEMBAR KUESIONER PENILAIAN VALIDASI BOARD GAME MANNER  
CASTLE OLEH AHLI MEDIA**

Nama Validator : Didiok Prasetya, S.Pd., M.Sn.  
 Jabatan : Dosen (Desain Komunikasi Visual)  
 Instansi : Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech

**A. PENGANTAR**

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap kuesioner produk yang dibuat. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

**B. PETUNJUK**

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli media (desain)
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat tidak baik sampai sangat baik dengan kriteria terlampir
3. Mohon berikan tanda cek (√) pada kolom 1, 2, 3, 4, atau 5 sesuai dengan pendapat validator berdasarkan deskripsi penilaian validasi Ahli Media.
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

**I. Aspek Kegunaan Media**

No	Butir Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima dengan keinginan sasaran					✓
2	Kejelasan petunjuk permainan					✓
3	Useable (Media game mudah digunakan untuk anak 6-8 tahun)					✓
4	Compatible (cocok digunakan sebagai media pembelajaran dan bermain)					✓
5	Maintainable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)					✓
6	Kemudahan media untuk dibawa dan dipindah					✓

**II. Aspek Kegrafisan (Visual)**

No	Butir Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>A Penggunaan font pada setiap komponen permainan</b>						
1	Penggunaan font yang tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf					✓
2	Penggunaan ukuran huruf antara judul dan isi				✓	
3	Pemilihan huruf untuk target media					✓
<b>B Ketepatan warna pada setiap komponen permainan</b>						
4	Warna pada setiap komponen kontras dengan warna latar belakang				✓	
5	Pemilihan tema warna untuk target media					✓
<b>C Ukuran papan permainan terhadap jumlah pemain</b>						
(6)						✓
<b>D Pemilihan bahan media pada setiap komponen</b>						
(7)				✓		
<b>E Resolusi kualitas tampilan gambar</b>						
(8)						✓
<b>F Tampilan ilustrasi pada media</b>						
9	Ketepatan pemilihan tema ilustrasi yang digunakan pada media					✓
10	Ilustrasi menjelaskan isi materi					✓
11	Proporsi bentuk dari setiap objek ilustrasi					✓
12	Penempatan ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, logo, dan teks					✓
13	Kesesuaian pemilihan ilustrasi karakter pemain untuk pion, kemasan, dan komponen lainnya					✓
<b>G Penggunaan tata letak pada setiap komponen</b>						
14	Spasi antar teks dan ilustrasi pada kartu permainan				✓	
15	Penempatan pijakan, tempat kartu, dan ilustrasi pendukung pada papan permainan					✓
16	Tata letak isi pada lembar petunjuk permainan					✓

**C. KOMENTAR DAN SARAN**

...Diperhatikan dalam bagian packaging dan media dirapikan lagi.

.....  
.....  
.....

**D. KESIMPULAN**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, rubrik penilaian Panjang tulisan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak untuk digunakan untuk uji coba

Palembang, 31 Juli 2023

Validator

  
(.....)  
NIP. 0226028201.....

**KISI-KISI KUESIONER PENILAIAN VALIDASI *BOARD GAME*  
MANNER CASTLE OLEH AHLI MATERI**

No	Aspek	Indikator	No Item
1	Aspek Pembelajaran	Kesesuaian penyajian materi dengan media yang digunakan	1
		Kontekstualitas	2
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran adab dan sopan santun pada anak usia 6-8 tahun	3
		Isi <i>board game</i> secara keseluruhan dapat memotivasi anak	4
2	Penyajian Materi	Penggunaan Bahasa pada <i>board game</i>	5
		Materi pada media disampaikan dengan baik	6
		Kemudahan materi dan pertanyaan untuk dipahami oleh anak 6-8 tahun	7
		Keakuratan fakta dan data pada materi	8
		Keakuratan contoh dan kasus	9
		Keakuratan gambar dan ilustrasi	10

(Dimodifikasi dari Komang Kartika Sari Dewi, 2020 dan Putu Ayu Kusuma Dewi, 2020)

**DESKRIPSI BUTIR PENILAIAN VALIDASI *BOARD GAME MANNER*  
CASTLE OLEH AHLI MATERI**

No	Aspek	Deskripsi
<b>A Aspek Pembelajaran</b>		
1	Kesesuaian penyajian materi dengan media yang digunakan	Materi mengenai adab dan sopan santun sehari-hari sesuai dengan media yang akan disajikan kepada anak-anak usia 6-8 tahun.
2	Kontekstualitas	Menghubungkan materi/isi pada media dengan kehidupan sehari-hari.
3	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran adab dan sopan santun pada anak usia 6-8 tahun	Materi pengenalan adab pada anak-anak usia 6-8 tahun cocok, tepat, dan lebih baik disajikan dengan media berbentuk <i>board game</i> .
4	Isi <i>board game</i> secara keseluruhan dapat memotivasi anak	Dengan bermain media <i>board game</i> anak-anak menjadi paham dan mengerti cara bersopan santun dan berperilaku baik pada orang baik di rumah, di sekolah, dan di lingkungan sekitar.
<b>B Aspek Kebahasaan dan Sajian</b>		
1	Penggunaan Bahasa pada <i>board game</i>	Penggunaan bahasa yang mudah dan bisa dimengerti oleh anak-anak.
2	Materi dan pertanyaan untuk dipahami oleh anak 6-8 tahun	Isi materi tentang adab dan sopan santun berperilaku sehari-hari apakah mudah untuk dipahami oleh anak-anak atau tidak.
3	Kemudahan materi dan pertanyaan untuk dipahami oleh anak 6-8 tahun	Penyampaian materi melalui kartu permainan pada board game dengan cara menjawab pertanyaan seputar adab (kartu misi), bonus jika melakukan etika baik dan sopan santun (kartu manner), dan akibat jika tidak bersopan santun dan tidak berperilaku baik.
4	Keakuratan fakta dan data pada materi	Fakta dan data yang disajikan sesuai dengan kenyataan untuk meningkatkan pemahaman anak-anak.

5	Keakuratan contoh dan kasus	Pada kartu misi terdapat pula beberapa pertanyaan dari contoh dan kasus yang terjadi sehari. Contoh dan kasus yang disajikan sesuai dengan kenyataan untuk meningkatkan pemahaman anak-anak.
6	Keakuratan gambar dan ilustrasi	Gambar dan ilustrasi menggambarkan isi teks dan sesuai dengan kenyataan

(Dimodifikasi dari Komang Kartika Sari Dewi, 2020 dan Putu Ayu Kusuma Dewi, 2020)

**LEMBAR KUESIONER PENILAIAN VALIDASI BOARD GAME MANNER  
CASTLE OLEH AHLI MATERI**

Nama Validator : Rini, S.E., M.AB.  
 Jabatan : Dosen Etika (Administrasi Bisnis)  
 Instansi : Politeknik Negeri Sriwijaya

**E. PENGANTAR**

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap kuesioner produk yang dibuat. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

**F. PETUNJUK**

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli materi
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat tidak baik sampai sangat baik dengan kriteria terlampir
3. Mohon berikan tanda cek (√) pada kolom 1, 2, 3, 4, atau 5 sesuai dengan pendapat validator berdasarkan deskripsi penilaian validasi Ahli Materi
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>A</b>	<b>Aspek Pembelajaran</b>					
1	Kesesuaian penyajian materi dengan media yang digunakan				✓	✓
2	Kontekstualitas				✓	
3	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran adab dan sopan santun pada anak usia 6-8 tahun				✓	
4	Isi <i>board game</i> secara keseluruhan dalam memotivasi anak				✓	
<b>B</b>	<b>Penyajian Materi</b>				✓	
5	Penggunaan Bahasa pada <i>board game</i>					✓
6	Materi dan pertanyaan untuk dipahami oleh 6-8 tahun					✓

7	Kemudahan materi dan pertanyaan untuk dipahami oleh anak 6-8 tahun					✓
8	Keakuratan fakta dan data pada materi					✓
9	Keakuratan contoh dan kasus					✓
10	Keakuratan gambar dan ilustrasi					✓

### G. KOMENTAR DAN SARAN

Pada Usia 6-8 tahun sangat perlu utk kebiasaan yg ditanamkan misal, Makan tepat waktu, tidur tepat waktu, Sikat Gigi & Mandi tepat waktu shg memberi pelajaran dr Awal utk Disiplin & teratur

### H. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, rubrik penilaian Panjang tulisan ini dinyatakan:

- ① Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak untuk digunakan untuk uji coba

Palembang, 1 Agustus 2023

Validator

  
 (..... Rini .....)  
 NIP. 196012281990032002

**LEMBAR KUESIONER PENILAIAN VALIDASI BOARD GAME MANNER  
CASTLE OLEH AHLI MATERI**

Nama Validator : Robiah  
 Jabatan : Guru  
 Instansi : SDIT AL Furqon Palembang

**E. PENGANTAR**

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap kuesioner produk yang dibuat. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

**F. PETUNJUK**

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli materi
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat tidak baik sampai sangat baik dengan kriteria terlampir
3. Mohon berikan tanda cek (√) pada kolom 1, 2, 3, 4, atau 5 sesuai dengan pendapat validator berdasarkan deskripsi penilaian validasi Ahli Materi
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>A</b>	<b>Aspek Pembelajaran</b>					
1	Kesesuaian penyajian materi dengan media yang digunakan					✓
2	Kontekstualitas					✓
3	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran adab dan sopan santun pada anak usia 6-8 tahun					✓
4	Isi <i>board game</i> secara keseluruhan dalam memotivasi anak				✓	
<b>B</b>	<b>Penyajian Materi</b>					
5	Penggunaan Bahasa pada <i>board game</i>				✓	
6	Materi dan pertanyaan untuk dipahami oleh 6-8 tahun					✓

7	Kemudahan materi dan pertanyaan untuk dipahami oleh anak 6-8 tahun					✓
8	Keakuratan fakta dan data pada materi					✓
9	Keakuratan contoh dan kasus				✓	
10	Keakuratan gambar dan ilustrasi					✓

### G. KOMENTAR DAN SARAN

..Sangat.. bagus.. sekali.. media.. pembelajaran.. Manner.. Castle.. merupakan.. sebuah.. inovasi.. pembelajaran.. yang.. dapat.. membuat.. siswa.. lebih.. semangat.. dlm.. mempelajari.. adab.. dan.. sopan.. santun.. dibuat.. sangat.. menarik.. dengan.. permainan.. monopoli.. shg.. siswa.. tidak.. bosan.. tampilannya.. bagus.. sekali

### H. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, rubik penilaian Panjang tulisan ini dinyatakan:

- ①. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak untuk digunakan untuk uji coba

Palembang, 31. Juli 2023

Validator

(...Rabi'ah...S.Pd.....)

NIP. ....

**HASIL PENILAIAN VALIDASI *BOARD GAME MANNER CASTLE* OLEH  
AHLI MEDIA**

Validator I : Rio Permata

Validator II: Didiek Prasetya, S.Pd., M. Sn.

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>No. Butir Penilaian</b>	<b>Skor (Validator 1)</b>	<b>Skor (Validator 2)</b>	<b>Rata-rata per aspek</b>
Aspek kegunaan media	1	5	5	5
	2	5	5	5
	3	5	5	5
	4	5	5	5
	5	4	5	4,5
	6	5	5	5
Aspek kegrafisan (visual)	7	5	5	5
	8	5	4	4,5
	9	5	5	5
	10	4	4	4
	11	4	5	4,5
	12	4	5	4,5
	13	4	4	4
	14	5	5	5
	15	5	5	5
	16	5	5	5
	17	5	5	5
	18	5	5	5
	19	5	5	5
	20	5	4	4,5
	21	5	5	5
	22	5	5	5
<b>Total Skor per validator</b>		<b>105</b>	<b>106</b>	<b>-</b>

**HASIL PENILAIAN VALIDASI *BOARD GAME MANNER CASTLE* OLEH  
AHLI MATERI**

Validator I : Rini, S.E., M.AB.

Validator II: Robi'ah, S.Pd.

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>No. Butir Penilaian</b>	<b>Skor (Validator 1)</b>	<b>Skor (Validator 2)</b>	<b>Rata-rata per aspek</b>
Aspek Pembelajaran	1	5	5	5
	2	4	5	4.5
	3	4	5	4.5
	4	4	4	4
Aspek penyajian materi	5	4	4	4
	6	5	5	5
	7	4	5	4.5
	8	4	5	4.5
	9	5	4	4.5
	10	5	5	5
<b>Total Skor per validator</b>		<b>44</b>	<b>47</b>	<b>-</b>

KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

Jalan Sriwijaya Negara Bukit Besar, Palembang 30139

Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918

Website : www.polsri.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id



LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Widia Sania  
 NIM : 061940720320  
 Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer / Teknologi Informatika Multimedia Digital  
 Dosen Pembimbing : Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom  
 Judul : Visualisasi Permainan *Manner Castle* sebagai Media Pengenalan Adab pada Anak Usia 6-8 Tahun menggunakan Teknik Ilustrasi Digital *Whimsical* dengan Metode *Design Thinking*

No.	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1.	17/7 2023	Konsultasi bab I, bab II, bab III	
2.	25/7 2023	Konsultasi Projek	
3.	26/7 2023	ACC BMTB I	
4.	31/7 2023	ACC BMTB II	
5.	1/8 2023	ACC BMTB III	
6.	2/8 2023	Revisi Bab IV, Deskripsi Gambar	
7.	3/8 2023	Revisi tabel	
8.	04/08 2023	Revisi BMTB I ACC BMTB I	

Palembang, 4 Agustus 2023

Ketua Jurusan,

**Azwardi, S.T., M.T.**

NIP 197005232005011004

KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA  
 Jalan Srijaya Negara Bukit Besar, Palembang 30139  
 Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918  
 Website : www.polsri.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id



LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Widia Sania  
 NIM : 061940720320  
 Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer / Teknologi Informatika Multimedia Digital  
 Dosen Pembimbing : Meiyi Darlies, S.Kom.,M.Kom  
 Judul : Visualisasi Permainan *Manner Castle* sebagai Media Pengenalan Adab pada Anak Usia 6-8 Tahun menggunakan Teknik Ilustrasi Digital *Whimsical* dengan Metode *Design Thinking*

No.	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	25/7 2023	Konsultasi proget	
2	26/7 2023	Konsultasi bab I, II, III	
3	27/7 2023	ACC Bab I	
4	28/7 2023	ACC Bab II	
5	31/7 2023	ACC Bab III	
6	1/7 2023	Revisi bab IV	
7	2/7 2023	<del>Revisi</del> ACC bab IV	
8	3/7 2023	Revisi bab V	
9	4/7 2023	ACC bab V	

Palembang, 4 Agustus 2023  
 Ketua Jurusan,

Azwardi, S.T., M.T.

NIP 197005232005011004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA  
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER

Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139. Telp. 0711-353414  
Website : [www.polsri.ac.id](http://www.polsri.ac.id) E-mail : [info@polsri.ac.id](mailto:info@polsri.ac.id)



PELAKSANAAN REVISI UJIAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Widia Sania  
NIM : 061940720320  
Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer / Teknologi Informatika Multimedia Digital  
Judul Tugas Akhir : Visualisasi Permainan *Manner Castle* Sebagai Media Pengenalan  
Adab Pada Anak Usia 6-8 Tahun Menggunakan Teknik Ilustrasi Digital *Whimsical* Dengan  
Metode *Design Thinking*

Telah melaksanakan revisi terhadap Laporan Tugas Akhir yang diujikan pada hari..Komis.....,  
tanggal..9..bulan Agustus tahun 2023. Pelaksanaan revisi terhadap Laporan Tugas Akhir tersebut  
telah disetujui oleh Dosen Penguji yang memberikan revisi:

No	Komentar	Nama Dosen Penguji	Tanggal/ bulan	Tanda Tangan
1.	Kesimpulan	Ema Laila, S.Kom., M.Kom.	22/8	
2.	_____	Meiyi Darlies, S.Kom., M.Kom.	22/8	
3.	Spasi Daftar gambar terlalu lebar	Adi Sutrisman, M.Kom.	22/8	
4.	_____	Hidayati Ami, S.Kom., M.Kom.	22/8	
5.	Referensi sumber kartu	Fithri Selva Jumeilah, S.Kom., M.TI	22/8	

Palembang, ... Agustus 2023

Ketua Penguji

(Ema Laila, S.Kom., M.Kom)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA  
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER  
Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139. Telp. 0711-353414  
Website : [www.polsri.ac.id](http://www.polsri.ac.id) E-mail : [info@polsri.ac.id](mailto:info@polsri.ac.id)



**REVISI UJIAN TUGAS AKHIR**

Dosen Penguji : Ema Laila, S.Kom., M.Kom.  
Nama Mahasiswa : Widia Sania  
NIM : 061940720320  
Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer / Teknologi Informatika  
Multimedia Digital  
Judul Tugas Akhir : Visualisasi Permainan *Manner Castle* Sebagai  
Media Pengenalan Adab Pada Anak Usia 6-8  
Tahun Menggunakan Teknik Ilustrasi Digital  
*Whimsical* Dengan Metode *Design Thinking*

No	Uraian Revisi	Paraf
	Kesimpulan	

Palembang, 10 Agustus 2023

Dosen Penguji,

(Ema Laila, S.Kom., M.Kom.)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA  
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER  
Jalan Sriwijaya Negara, Palembang 30139. Telp. 0711-353414  
Website : [www.polsri.ac.id](http://www.polsri.ac.id) E-mail : [info@polsri.ac.id](mailto:info@polsri.ac.id)



**REVISI UJIAN TUGAS AKHIR**

Dosen Penguji : Meiyi Darlies, S.Kom., M.Kom.  
Nama Mahasiswa : Widia Sania  
NIM : 061940720320  
Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer / Teknologi Informatika  
Multimedia Digital  
Judul Tugas Akhir : Visualisasi Permainan *Manner Castle* Sebagai  
Media Pengenalan Adab Pada Anak Usia 6-8  
Tahun Menggunakan Teknik Ilustrasi Digital  
*Whimsical* Dengan Metode *Design Thinking*

No	Uraian Revisi	Paraf

Palembang, 01 Agustus 2023

Dosen Penguji,

  
(Meiyi Darlies, S.Kom., M.Kom)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA  
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER  
Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139. Telp. 0711-353414  
Website : [www.polsri.ac.id](http://www.polsri.ac.id) E-mail : [info@polsri.ac.id](mailto:info@polsri.ac.id)



REVISI UJIAN TUGAS AKHIR

Dosen Penguji : Adi Sutrisman, M. Kom.  
Nama Mahasiswa : Widia Sania  
NIM : 061940720320  
Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer / Teknologi Informatika  
Multimedia Digital  
Judul Tugas Akhir : Visualisasi Permainan *Manner Castle* Sebagai  
Media Pengenalan Adab Pada Anak Usia 6-8  
Tahun Menggunakan Teknik Ilustrasi Digital  
*Whimsical* Dengan Metode *Design Thinking*

No	Uraian Revisi	Paraf
-	Spasi Daftar gambar terlalu lebar.	

Palembang, 10 Agustus 2023

Dosen Penguji,

( Adi Sutrisman, M. Kom. )

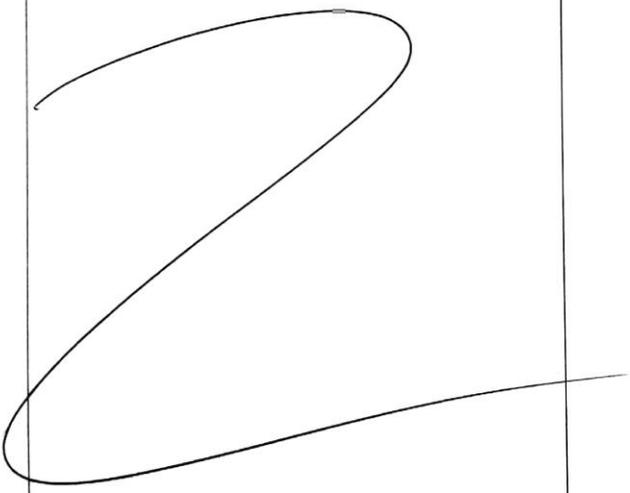


KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**  
**JURUSAN TEKNIK KOMPUTER**  
Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139, Telp. 0711-353414  
Website : [www.polsri.ac.id](http://www.polsri.ac.id) E-mail : [info@polsri.ac.id](mailto:info@polsri.ac.id)



**REVISI UJIAN TUGAS AKHIR**

Dosen Penguji : Hidayati Ami, S.Kom, M.Kom.  
Nama Mahasiswa : Widia Sania  
NIM : 061940720320  
Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer / Teknologi Informatika  
Multimedia Digital  
Judul Tugas Akhir : Visualisasi Permainan *Manner Castle* Sebagai  
Media Pengenalan Adab Pada Anak Usia 6-8  
Tahun Menggunakan Teknik Ilustrasi Digital  
*Whimsical* Dengan Metode *Design Thinking*

No	Uraian Revisi	Paraf
		

Palembang, 10 Agustus 2023  
Dosen Penguji

  
(Hidayati Ami, S.Kom, M.Kom.)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA  
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER  
Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139 Telp. 0711-353414  
Website : [www.polsri.ac.id](http://www.polsri.ac.id) E-mail : [info@polsri.ac.id](mailto:info@polsri.ac.id)



REVISI UJIAN TUGAS AKHIR

Dosen Penguji : Fithri Selva Jumeilah, S.Kom., M.TI.  
Nama Mahasiswa : Widia Sania  
NIM : 061940720320  
Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer / Teknologi Informatika  
Multimedia Digital  
Judul Tugas Akhir : Visualisasi Permainan *Manner Castle* Sebagai  
Media Pengenalan Adab Pada Anak Usia 6-8  
Tahun Menggunakan Teknik Ilustrasi Digital  
*Whimsical* Dengan Metode *Design Thinking*

No	Uraian Revisi	Paraf
1	Referensi sumber kartu	

Palembang, 10. Agustus 2023

Dosen Penguji,

( Fithri Selva  
Jumeilah, S.Kom., M.TI )