

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN “KARTU *UNO*”  
SEBAGAI ALAT PENGENALAN ANGKA UNTUK ANAK  
RAUDHATUL ATFHAL AISYIYAH AL-HUDA MEDAN**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya



**Disusun oleh**

**MUHAMMAD HANAFI RANGKUTI**

**NIM 21511048**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK MEDIA KREATIF**

**PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA MEDAN**

**2024**

**LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN  
KARTU *UNO* SEBAGAI ALAT PENGENALAN  
ANGKA UNTUK ANAK RAUDHATUL ATFHAL  
AISYIYAH AL-HUDA MEDAN

Penulis : Muhammad Hanafi Rangkuti  
NIM : 21511048  
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 kamis tanggal 25 Juli 2024.

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



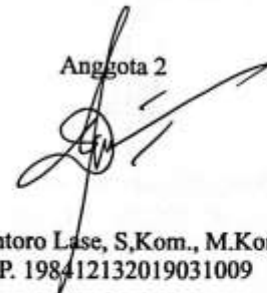
Komda Sahaja S.Kom,M.Pd  
NIP. 197712202006041002

Anggota 1



Drs. H. Salam Irianto Nadeak, M.Pd  
NIP. 196309191987031003

Anggota 2



Dewantoro Lase, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 198412132019031009

Mengetahui,  
Kepala Unit Pengelola PNMK  
PSDKU Medan



Komda Sahaja, S.Kom., M.Pd.  
NIP. 197712202006041002

**LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR**

Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU  
UNO SEBAGAI ALAT PENGENALAN ANGKA  
UNTUK ANAK RAUDHATUL ATFHAL AISYIYAH  
AL-HUDA MEDAN

Penulis : Muhammad Hanafi Rangkuti  
NIM : 21511048  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di

Medan, 19 Juli 2024

Pembimbing I



Dewantoro Lase, S.Kom., M.Kom  
NIP. 198412132019031009

Pembimbing II



Nurianti Sitorus, S.S., M.Hum  
NIP. 198802222019032011

Mengetahui,  
Koord. Program Studi Desain-Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, SE., MM  
NIP. 1980060220024721001

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR  
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Hanafi Rangkuti  
NIM : 21511048  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023/2024

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:  
**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU *UNO* SEBAGAI ALAT  
PENGENALAN ANGKA UNTUK ANAK RAUDHATUL ATFHAL AISYIYAH  
AL-HUDA MEDAN 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.

Medan, 19 Juli 2024

Yang menyatakan,



Muhammad Hanafi Rangkuti  
NIM. 21511048

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Hanafi Rangkuti  
NIM : 21511048  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023/2024

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: **PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU UNO SEBAGAI ALAT PENGENALAN ANGKA UNTUK ANAK RAUDHATUL ATFHAL AISYIYAH AL-HUDA MEDAN.**

Dengan Hal 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.

Medan, 19 Juli 2024

Yang menyatakan,



Muhammad Hanafi Rangkuti  
NIM. 21511048

## ABSTRACT

*The development of this Uno card game plays an important role as a means of introducing numbers to the students of Raudhatul Atfhal AISYIYAH AL-HUDA MEDAN, using a learning-through-play method. The Uno card game aims to enhance cognitive and social skills. This Final Project aims to develop an illustration-based Uno card game with a children's theme, including the card size and the type of paper used, which will be printed on 310 gsm TIK paper with glossy lamination, as well as packaging design. The design process utilizes Adobe Illustrator Creative Cloud 2020 for flat design style and Adobe Photoshop Creative Cloud 2021 for mockups to visualize the final product in accordance with the vision and mission of Raudhatul Atfhal AISYIYAH AL-HUDA MEDAN.*

**Keywords: Development, Uno Card, Game, Childrens, Illustration**

## ABSTRAK

Pengembangan permainan kartu *uno* ini memiliki peran yang penting sebagai media pengenalan angka terhadap murid-murid Raudhatul Atfhal AISYIYAH AL-HUDA MEDAN, menggunakan metode belajar sambil bermain. Adanya permainan kartu *uno* ini bertujuan untuk mengasah keterampilan kognitif dan sosial. Tugas Akhir ini bertujuan mengembangkan permainan kartu *uno* berbasis ilustrasi dengan tema anak-anak yang disesuaikan, termasuk ukuran dari kartu, juga jenis kertas yang digunakan yang akan dicetak menggunakan kertas TIK 310 gsm yang di laminating *glossy*, juga desain kemasan. Metode pengerjaan desain menggunakan perangkat lunak *Adobe Illustrator Creative Cloud 2020* dengan gaya *flat design*, dan *Adobe Photoshop Creative Cloud 2021* sebagai media *mockup* untuk mengvisualkan produk akhir yang sesuai dengan visi dan misi Raudhatul Atfhal AISYIYAH AL-HUDA MEDAN.

**Kata Kunci: Pengembangan, Kartu Uno, Permainan, Anak-anak, Ilustrasi**

## PRAKATA

Puji Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha ESA, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU *UNO* SEBAGAI ALAT PENGENALAN ANGKA UNTUK ANAK RAUDHATUL ATFHAL AISYIYAH AL-HUDA MEDAN”** dengan baik dan lancar.

Tujuan laporan ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan masa studi dari Diploma Program Studi Desain Grafis jurusan Desain, Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU MEDAN.

Selama pembuatan Laporan Tugas Akhir ini penulis mendapatkan bantuan dari beberapa pihak juga bimbingan yang di dapat di lingkungan kampus maupun dari luar kampus. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

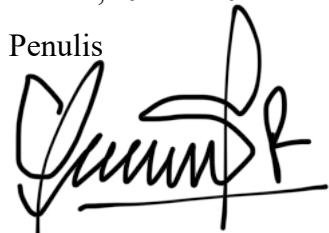
1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Try Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom, MT, sebagai Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Komda Saharja, S.Kom., M.Kom., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM., sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Syafriandi. S.Pd, M.Sn., sebagai Sekretaris Program Studi Desain Grafis.
7. Dewantoro Lase S.Kom., M.Kom., selaku Pembimbing I yang telah sangat banyak membantu dan meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam Tugas Akhir ini.
8. Nurianti Sitorus, S.S., M.Hum. juga selaku Pembimbing II yang telah sangat banyak membantu dan memberikan waktu serta tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam Tugas Akhir ini.

9. Serta Bapak/Ibu Dosen dan tenaga pendidikan Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU MEDAN.
10. Sekolah RAUDHATUL ATFHAL AISYIYAH AL-HUDA MEDAN yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menjadi objek penelitian Tugas Akhir.
11. Ayah Landong Rangkuti, Ibu Rosiah Batubara, Abang Ali Hakim Rangkuti, Kakak Patma Sari Rangkuti, *Bou* Raya Rangkuti, dan keluarga tercinta yang selalu memberikan kepercayaan, dukungan, serta dorongan doa yang tulus kepada penulis.
12. Serta teman-teman baik seperjuangan yang selalu membantu serta menemani penulis dan memberikan dukungan yang baik selama proses pengerjaan Laporan Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan, Oleh sebab itu penulis mengharapkan mendapatkan kritik dan saran yang dapat membangun untuk Laporan Tugas Akhir ini.

Medan, 19 Juli 2024

Penulis



Hanafi Rangkuti

NIM. 21511048



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b>	
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS</b>	
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI</b>	
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
<b>BAB II .....</b>	<b>6</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
A. DESAIN GRAFIS .....	6
C. Tipografi dan Warna.....	14
D. Kartu <i>Uno</i> .....	17
E. Perangkat Lunak ( <i>software</i> ) .....	17
F. Raudhatul Atfhal .....	19
G. Kurikulum .....	20

<b>BAB III</b> .....	22
<b>METODE PELAKSANAAN</b> .....	22
A. Data/Objek Penulisan.....	22
B. Teknik Pengumpulan Data .....	26
C. Ruang Lingkup.....	27
D. Langkah Kerja .....	28
<b>BAB IV</b> .....	35
<b>PEMBAHASAN</b> .....	35
A. Praproduksi/Persiapan.....	35
B. Produksi/Pelaksanaan.....	47
C. Pasca Produksi/Evaluasi.....	59
<b>BAB V</b> .....	62
<b>PENUTUP</b> .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	64
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1:</b> Bentuk Titik .....	8
<b>Gambar 2:</b> Bentuk-Bentuk Garis .....	8
<b>Gambar 3:</b> Bentuk Bidang .....	9
<b>Gambar 4:</b> Bentuk dari tekstur .....	10
<b>Gambar 5:</b> Ilustrasi .....	14
<b>Gambar 6:</b> Font Sans Serif .....	15
<b>Gambar 7:</b> Colors Wheels .....	16
<b>Gambar 8:</b> Ilustrasi permainan kartu uno .....	17
<b>Gambar 9:</b> Logo Adobe Illustrator .....	18
<b>Gambar 10:</b> Logo Adobe Photoshop .....	19
<b>Gambar 11:</b> Dokumentasi Sekolah .....	22
<b>Gambar 12:</b> Struktur Organisasi Sekolah .....	23
<b>Gambar 13:</b> Langkah Kerja .....	29
<b>Gambar 14:</b> Libera X10.....	32
<b>Gambar 15:</b> Mouse Aula F809 .....	33
<b>Gambar 16:</b> Moodboard .....	37
<b>Gambar 17:</b> Font Pouttu .....	38
<b>Gambar 18:</b> Font Panton Black Caps .....	39
<b>Gambar 19:</b> Pallate Colors .....	40
<b>Gambar 20:</b> Sketsa dan ukuran kartu .....	43
<b>Gambar 21:</b> Sketsa bagian depan kartu .....	43
<b>Gambar 22:</b> Layout depan kartu .....	44
<b>Gambar 23:</b> Sketsa ilustrasi belakang kartu .....	46
<b>Gambar 24:</b> Sketsa ilustrasi pattern hewan .....	46
<b>Gambar 25:</b> Ilustrasi keseluruhan kartu.....	47
<b>Gambar 26:</b> Lembar halaman kerja .....	48
<b>Gambar 27:</b> Memasukkan file sketsa ilustrasi manual.....	49
<b>Gambar 28:</b> Digitalisasi bentuk kartu.....	49
<b>Gambar 29:</b> Membuat sketsa digitaliasi bagian dalam kartu .....	50
<b>Gambar 30:</b> Sketsa gabungan bagian depan kartu.....	50
<b>Gambar 31:</b> Sketsa digitaliasi pattern hewan .....	51
<b>Gambar 32:</b> Sketsa digital bagian belakang kartu .....	51
<b>Gambar 33:</b> Sketsa digital packaging luar.....	52
<b>Gambar 34:</b> Sketsa digital packaging dalam .....	52
<b>Gambar 35:</b> Bagian colouring kartu .....	53
<b>Gambar 36:</b> Bagian colouring pattern hewan.....	53
<b>Gambar 37:</b> Bagian colouring belakang kartu.....	54
<b>Gambar 38:</b> Finaliasi bagian depan kartu.....	54
<b>Gambar 39:</b> Finalisasi bagian belakang kartu .....	55
<b>Gambar 40:</b> Bagian finalisasi packaging luar.....	56

<b>Gambar 41:</b> Bagian finalisasi packaging luar.....	56
<b>Gambar 42:</b> Mockup/preview kartu uno .....	57
<b>Gambar 43:</b> MockUp/Product Preview kartu uno .....	58
<b>Gambar 44:</b> Proses Cutting Produk Permainan Kartu Uno .....	59
<b>Gambar 45:</b> Hasil Cutting Packaging .....	60
<b>Gambar 46:</b> Hasil Cutting Kartu Uno.....	60

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1:</b> Jadwal kerja keseluruhan.....	35
<b>Tabel 3.2:</b> Jadwal kerja pra produksi.....	36
<b>Tabel 3.3:</b> Jadwal kerja produksi.....	39
<b>Tabel 3.4:</b> Jadwal kerja pasca produksi.....	40