

LAPORAN TUGAS AKHIR

MINISANTARA SEBAGAI MEDIA EDUKASI PERMAINAN ANAK DALAM MENGENAL BUDAYA TORAJA

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya**



Disusun oleh

Abdul Aziz Mangputra Al-Ihsan

NIM: 21612001

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MAKASSAR**

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Minisantara Sebagai Media Edukasi Permainan Anak
Dalam Mengenal Budaya Toraja
Penulis : Abdul Aziz Mangputra Al-Ihsan
NIM : 21612001
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, 10 Juli 2024

Disahkan oleh:

Ketua Penguji



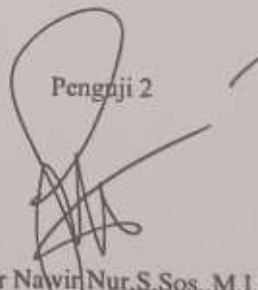
Junaedi, S.Sos., M. Si
NIP : 198801212020121006

Penguji 1



Eva Fachria, S.Pd., M.Si
NIDN: 0023118707

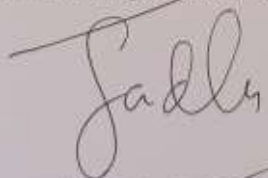
Penguji 2



Syahrir Navir Nur, S.Sos., M.I.Kom
NIDN: 0016039006

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain Grafis



Fadly Shabir, S.Kom., M.T.

NIP : 198803252022031005

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Minisantara Sebagai Media Edukasi Permainan Anak
Dalam Mengenal Budaya Toraja
Penulis : Abdul Aziz Mangputra Al-Ihsan
NIM : 21612001
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Makassar, 18 Juni 2024

Pembimbing 1

Pembimbing 2



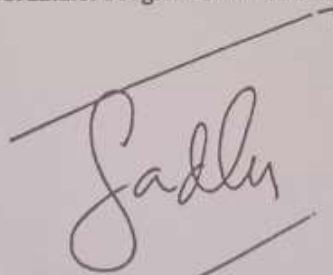
Jumacdi, S.Sos., M. Si
NIP : 198801212020121006



Ridwan Jamal, S.Sos., MM.
NIP: 196409071986031003

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain Grafis



Fadly Shabir, S.Kom., M.T.
NIP : 198803252022031005

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abdul Aziz Mangputra Al-Ihsan
NIM : 21612001
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024 Genap

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Minisantara Sebagai Media Edukasi Permainan Anak Dalam Mengenal Budaya Toraja
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.

Makassar, 10 Juli 2024

Yang menyatakan,



Abdul Aziz Mangputra Al-Ihsan

21612001

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Penulis : Abdul Aziz Mangputra Al-Ihsan
NIM : 21612001
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024 Genap

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: *Minisantara Sebagai Media Edukasi Permalnan Anak Dalam Mengenal Budaya Toraja* beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/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

Makassar, 10 Juli 2024

Yang menyatakan.



Abdul Aziz Mangputra Al-Ihsan

21612001

ABSTRACT

Throughout the centuries, Indonesia has been an archipelagic country in Southeast Asia, with extraordinary cultural wealth and diversity. The unique and rich Toraja culture in South Sulawesi is at risk of losing interest among the younger generation due to modernization and globalization. There is a concern that this trend may lead to the loss of important cultural heritage. To tackle this issue, new educational methods need to be implemented to involve the youth and educate them on the value of traditional culture. The primary goal of the educational game "MINISANTARA" is to teach children about the cultural diversity of Toraja in a fun and interactive way. Through this method, it is expected that children will not only comprehend the Toraja culture, but also come to love and appreciate it, leading to the preservation and passing down of this culture to future generations.

Keywords: *Minisantara, Education Play Tools, Toraja Culture, Promoting Cultural Preservation, Children Education*

ABSTRAK

Selama berabad-abad, Indonesia merupakan negara kepulauan di Asia Tenggara, memiliki kekayaan dan keragaman budaya yang luar biasa. Budaya Toraja di Sulawesi Selatan adalah unik dan kaya, akan tetapi minat generasi muda terhadap budaya tradisional semakin berkurang sebagai akibat dari modernisasi dan globalisasi. Ada kekhawatiran bahwa hal ini akan menyebabkan warisan budaya yang penting hilang. Untuk menyelesaikan masalah ini, metode pendidikan baru harus digunakan untuk melibatkan generasi muda dan mengajarkan mereka untuk menghargai dan memahami budaya tradisional. Solusi untuk pelestarian budaya Toraja adalah pemanfaatan permainan edukatif (APE). Tujuan dari permainan edukasi "MINISANTARA" yang kecil ini adalah untuk mengajarkan anak-anak tentang keanekaragaman budaya Toraja dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dengan pendekatan ini diharapkan anak-anak tidak hanya memahami budaya Toraja, namun memahami dan mencintainya, serta budaya ini dapat dilestarikan dan diwariskan kepada generasi berikutnya.

KATA KUNCI: *Minisantara, APE (Alat Permainan Edukasi), Budaya Toraja, Melestarikan Budaya, Edukasi anak-anak*

PRAKATA

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai Desain Grafis telah mengerjakan karya perancangan Alat Permainan Edukasi (APE) mengenai Budaya Toraja. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Minisantara Sebagai Media Edukasi Permainan Anak Dalam Mengenal Budaya Toraja”

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama S., S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Asiyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain.
5. H. Suardi, S.Sos., M.Si., Kepala Unit Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
6. Fadly Shabir, S.Kom., M.T., Koordinator Program Studi Desain Grafis.
7. Junaedi, S.Sos., M. Si, Pembimbing I
8. Ridwan Jamal, S.Sos., MM., Pembimbing II
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Keluarga Al-Ihsan yang telah berkontribusi selama pendidikan program studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
11. Kakak-kakak Alumni Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar yang telah membantu.

12. Teman-teman Mahasiswa Angkatan 2021 Politeknik Negeri Media Kreatif
PSDKU Makassar yang telah membantu.

Makassar, 6 Agustus 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Aziz', written in a cursive style.

Abdul Aziz Mangputra Al-Ihsan

NIM 21612021

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	14
PENDAHULUAN.....	14
A. Latar Belakang	14
B. Identifikasi Masalah	18
C. Batasan Masalah.....	18
D. Rumusan Masalah	19
E. Tujuan Penulisan	19
F. Manfaat Penulisan	19
BAB II.....	21
TINJAUAN PUSTAKA.....	21
A. Minisantara.....	21
B. Media Edukasi.....	21
C. Pengalaman Bermain Pada Anak.....	23
BAB III	26
METODE PELAKSANAAN	26
A. Data/Objek Penulisan	26
B. Teknik Pengumpulan Data.....	34
C. Peran Lingkup	35
D. Langkah Kerja	35
BAB IV	37
PEMBAHASAN	37
A. PraProduksi	37
B. Produksi.....	42
C. PascaProduksi.....	62
BAB V.....	67
KESIMPULAN DAN SARAN.....	67
A. Kesimpulannya.....	67

B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tongkonan sebagai rumah adat Toraja	30
Gambar 3. 2 Alang sebagai lumbung padi.....	31
Gambar 3. 3 Londa mempunyai tebing goa sebagai pemakaman	32
Gambar 3. 4 Masyarakat Toraja melestarikan budayanya	33
Gambar 3. 5 Batu-batu Menhir yang berada di Rante	33
Gambar 3. 6 Lantang terbuat dari bambu sebagai bangunan sementara.....	34
Gambar 4. 1 Contoh Permainan Polly Pocket	38
Gambar 4. 2 Contoh Permainan MyMiniMixieQs	38
Gambar 4. 3 Contoh Permainan Lego	39
Gambar 4. 4 Mindmapping sebelum produksi	40
Gambar 4. 5 Sketsa pola lantai.....	41
Gambar 4. 6 Sketsa Kertas panduan bermain.....	42
Gambar 4. 7 Penulis membuat prototype tongkonan dari kardus.....	43
Gambar 4. 8 Penulis menggunakan lem tembak untuk prototype	43
Gambar 4. 9 Hasil prototype tongkonan.....	44
Gambar 4. 10 Menyusun Prototype Pola Lantai.....	44
Gambar 4. 11 Hasil prototype Tebing Patane	45
Gambar 4. 12 Penggunaan Warna dalam mendesain Brand Identity	46
Gambar 4. 13 Contoh font "Nice Sugar" yang digunakan penulis	46
Gambar 4. 14 Hasil Dari Brand Identity Minisantara.....	47
Gambar 4. 15 Proses pembuatan Brand Identity	47
Gambar 4. 16 pembuatan pola lantai.....	48
Gambar 4. 17 Pembuatan Alang.....	48
Gambar 4. 18 Pembuatan Tongkonan	49
Gambar 4. 19 Pembuatan Lantang	49
Gambar 4. 20 Pembuatan Sawah.....	50
Gambar 4. 21 Pembuatan Pelaminan.....	50
Gambar 4. 22 Pembuatan Menhir.....	51
Gambar 4. 23 Pembuatan Tebing Patane.....	51
Gambar 4. 24 Pembuatan Wadah	52
Gambar 4. 25 Pembuatan Boneka	52
Gambar 4. 26 Pembuatan Peti Mati.....	53
Gambar 4. 27 Fitur Peti mati	53
Gambar 4. 28 Pembuatan Sofa	54
Gambar 4. 29 Fitur sofa.....	54
Gambar 4. 30 Pembuatan Rel Ma'nene.....	55
Gambar 4. 31 Fitur Rel Manene.....	55
Gambar 4. 32 Pembuatan Sawah.....	56
Gambar 4. 33 Fitur Sawah untuk padi.....	56
Gambar 4. 34 Pembuatan Boneka Kerbau	57
Gambar 4. 35 Pembuatan gambar untuk Objek-Objek Minisantara.....	58
Gambar 4. 36 Proses penyalinan gambar pada objek	58
Gambar 4. 37 Hasil dari Blender.....	59
Gambar 4. 38 Pemotretan untuk Kertas panduan	59
Gambar 4. 39 Pembuatan Kertas Panduan	60
Gambar 4. 40 Konsultasi dalam percetakan 3D	61

Gambar 4. 41 Proses pencetakan 3D.....	61
Gambar 4. 42 Contoh Tripleks	62
Gambar 4. 43 Contoh Akrilik	62
Gambar 4. 44 Penulis menyediakan Produk untuk dipaparkan	63
Gambar 4. 45 Penulis memaparkan produknya.....	64
Gambar 4. 46 Anak anak memerhatikan penulis	64
Gambar 4. 47 Penulis menguji kemampuan anak dalam pengetahuan Budaya.....	65
Gambar 4. 48 Anak anak berinteraksi dengan produk penulis	65
Gambar 4. 49 Foto bersama dalam Observasi	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa	72
Lampiran 2 Salinan Lembar Pembimbingan Tugas Akhir.....	73
Lampiran 3 Surat Sertifikat Magang	75
Lampiran 4 Dokumentasi Foto Terkait Kegiatan TA.....	76

