

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DESAIN SHAPE COLOR BOX SEBAGAI MEDIA

PERMAINAN EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI

PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk

memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh

Muhammad Subhan Maulana

NIM: 2290472027

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PSDKU MAKASSAR

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan desain shape color box sebagai media permainan edukasi untuk meningkatkan konsentrasi pada siswa sekolah dasar

Penulis : Muhammad Subhan M

NIM : 2290472027

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

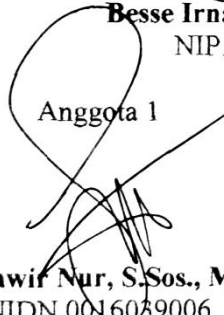
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari.....*Senin*....., tanggal.....*4 Agustus 2025*.....

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Besse Irna Tawaddud, S.Km., M.Kes
NIP. 198901312019032014

Anggota 1



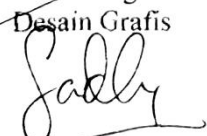
Syahrir Nawir Nur, S.Sos., M.I.Kom.
NIDN.0016039006

Anggota 2



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

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Desain Grafis



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan desain shape color box sebagai media

permainan edukasi untuk meningkatkan konsentrasi pada siswa sekolah dasar

Penulis : Muhammad Subhan M

NIM : 2290472027

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

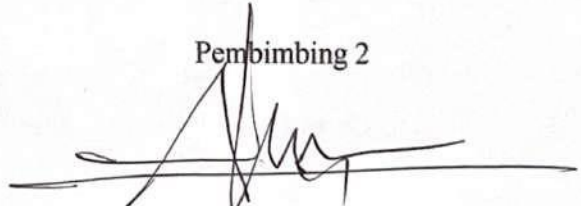
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani
di Makassar, 8 Juli 2025

Pembimbing 1



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

Pembimbing 2



Alman. S.Si., M.Si.
NIP. 198706292024211008

Mengetahui
Koordinator Program Studi
Desain Grafis



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

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Subhan M
NIM : 2290472027
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

demikian 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: Perancangan desain shape color box sebagai media pembelajaran edukasi untuk meningkatkan konsentrasi pada siswa sekolah dasar beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak 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

Makasar, 7 Juli 2025

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow and red 10,000 Rupiah Indonesian postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '10000', 'METAL', and 'TEMA'.

Muhammad Subhan .M

NIM: 2290472027

PERNYATAAN ORIGINAL TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Subhan M

NIM : 2290472027

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2024/2025 Genap

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan desain shape color box sebagai media pembelajaran edukasi untuk
meningkatkan konsentrasi pada siswa sekolah dasar. **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.

Demikin pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-
benarnya.

Makassar, 7 Juli 2025



Muhammad Subhan M
NIM. 2290472027

ABSTRACT

Children are in the early stages of important cognitive development, especially in building focus and concentration skills. This study designed Shape Color Box, a visual and interactive game medium to train the concentration of early childhood. Using a descriptive qualitative approach, data was obtained through observation, literature study, and interviews with teachers and parents. The design results indicate that the elements of shape, color, and box are key. The Shape Color Box is also designed to appeal visually to children and encourage their active engagement. This design draws on color psychology, fine motor skill development, and visual perception, making the tool both educational and enjoyable.

Keywords: educational game, children's concentration, early childhood, color psychology, visual media

Anak yang berada dalam tahap awal perkembangan kognitif yang penting, terutama dalam membangun kemampuan fokus dan konsentrasi. Penelitian ini merancang *Shape Color Box*, sebuah media permainan visual dan interaktif untuk melatih konsentrasi anak usia dini. Dengan pendekatan kualitatif deskriptif, data diperoleh melalui observasi, studi literatur, dan wawancara dengan guru dan orang tua. Shape color box ini juga dirancang untuk memberikan daya tarik visual anak serta mendorong keterlibatan mereka secara aktif. Desain ini mengacu pada psikologi warna, perkembangan motorik halus, serta daya tangkap visual, dan menjadikan media ini edukatif sekaligus menyenangkan.

Kata Kunci: game edukatif, konsentrasi anak, usia dini, psikologi warna, media visual

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 desainer telah merancang karya buku ilustrasi pahlawan daerah Sulawesi Selatan. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir berjudul “PERANCANGAN DESAIN SHAPE COLOR BOX SEBAGAI MEDIA PERMAINAN EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI PADA SISWA SEKOLAH DASAR”.

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 Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar sekaligus sebagai Dosen Pembimbing I
7. Alman. S.Si., M.Si. selaku Pembimbing II
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Instansi terkait
10. Orang tua, terima kasih telah mendidik penulis, mendoakan, memberikan semangat dan motivasi tiada henti dalam menyelesaikan studi di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
11. Kepada saudara/saudari penulis, terima kasih telah memberikan motivasi untuk terus semangat, berjuang tanpa henti serta menjadi penghibur dikala penulis sedang jenuh dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.
12. Kepada sahabat penulis Nolan, tetapi penulis sering memanggilnya Panpii, terima kasih telah banyak membantu dan membersamai disegala proses penyusunan tugas akhir. Terima kasih atas segala bantuan, support, waktu dan kebaikan yang diberikan kepada penulis selama ini. See you on top, Panpii.
13. Rekan mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar dan teman-teman Desain Grafis 2021, terima kasih telah memberikan saran dan masukan dalam proses penyusunan tugas akhir ini.

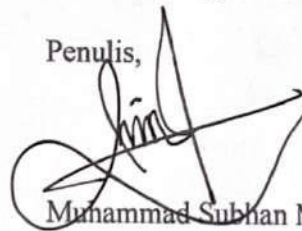
14. Teman-teman semasa SMP yang masih kebersamai penulis sampai sekarang, terimakasih telah memberikan saran dan masukan dalam proses penyusunan tugas akhir ini sekaligus menjadi support system.

15. Untuk saya sendiri! terima kasih. Apresiasi yang sebesar-besarnya karena telah menyelesaikan apa yang telah dimulai, terus berusaha keras sampai sejauh ini. Kemungkinan setelah ini kita menemukan jalan baru. Bahagialah selalu dimanapun berada.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Makassar, 15 juli 2025

Penulis,



Muhammad Subhan Maulana

NIM. 2290472027

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINAL TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan	5
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Konsentrasi pada anak	7
B. Shape color box sebagai media pembelajaran.....	9
C. Desain visual dan psikologi warna	10
D. Prinsip desain	16
BAB III METODE PEKLAKSANAAN.....	18
A. Data/Objek Penulisan	18
B. Teknik Pengumpulan Data.....	18
C. Ruang Lingkup.....	19

D. Langkah Kerja	20
BAB IV PEMBAHASAN KARYA.....	23
A. Pra produksi	23
B. Produksi/Pelaksanaan.....	25
C. Pascaproduksi/Evaluasi.....	33
BAB V PENUTUP.....	35
A. Kesimpulan	35
B. Saran	35
DAFTAR PUSTAKA	37

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1 Font.....</i>	<i>24</i>
<i>Gambar 2 Sketsa papan game</i>	<i>25</i>
<i>Gambar 3 Sketsa sampul master card.....</i>	<i>26</i>
<i>Gambar 4 Sketsa Master card</i>	<i>27</i>
<i>Gambar 5 Sketsa Master card</i>	<i>27</i>
<i>Gambar 6 Sketsa Player card</i>	<i>28</i>
<i>Gambar 7 Final gambar desain papan game.....</i>	<i>29</i>
<i>Gambar 8 Final gambar Master card.....</i>	<i>30</i>
<i>Gambar 9 Final gambar Master card.....</i>	<i>30</i>
<i>Gambar 10 Final Desain Player card.....</i>	<i>31</i>
<i>Gambar 11 Final aturan main.....</i>	<i>31</i>
<i>Gambar 12 Mockup Master Card.....</i>	<i>32</i>
<i>Gambar 13 Mockup Player Card.....</i>	<i>32</i>
<i>Gambar 14 Mockup Papan game</i>	<i>33</i>

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 1 Evaluasi</i>	<i>34</i>
-------------------------------	-----------

