

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CARD*
***GAME* DALAM UPAYA PENGENALAN 38 RUMAH**
ADAT PROVINSI INDONESIA DI RA NURUL
ATHFAL

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya (D3)



Disusun oleh :
Mohammad Audriec Faiz Al-Althaf
NIM : 2390442090

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Media Pembelajaran Card Game Dalam Upaya
Pengenalan 38 Rumah Adat Provinsi Indonesia di RA Nurul Athfal
Penulis : M. Audriec Faiz Al-Althaf
NIM : 2390442090
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 6 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



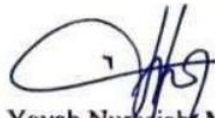
Andriyana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199312162020121007

Anggota 1



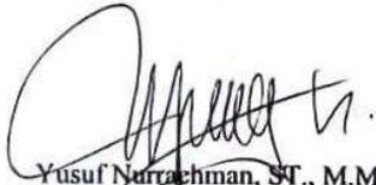
Rezki Gautama Tanrere, M.Ds
NIDN. 0328038901

Anggota 2



Yayah Nurafiah, M.Pd
NIP. 199308012020122013

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



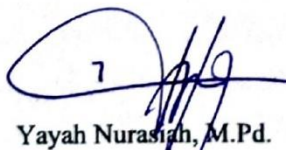
Yusuf Nurrahman, ST., M.M.S.I
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir. : Perancangan Media Pembelajaran Card Game Dalam
Upaya Pengenalan 38 Rumah Adat Provinsi Indonesia Di
RA Nurul Athfal
Penulis : Mohammad Audriec Faiz Al-Althaf
NIM : 2390442090
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Desain Grafis)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di . *Jakarta*..., Selasa...*9 Juni 2026*

Pembimbing I



Yayah Nurashih, M.Pd.
NIP.199308012020122013

Pembimbing II



Heri Wijayanto, S.Sn., M.Sn

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Angga Priatna, S.DKV., M.Sn.
NIP : 198201042023211009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Mohammad Audriec Faiz Al-Althaf
NIM	: 2390442090
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan Media Pembelajaran Card Game Dalam Upaya Pengenalan 38 Rumah
Adat Provinsi Indonesia Di RA Nurul Athfal
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.

Jakarta, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Mohammad Audriec Faiz
Al-Althaf
NIM: 2390442090

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mohammad Audriec Faiz Al-Althaf
NIM : 2390442090
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

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: Perancangan Media Pembelajaran Card Game Dalam Upaya Pengenalan 38 Rumah Adat Provinsi Indonesia di RA Nurul Athfal 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.

Jakarta, 6 Juli 2026

Yang Menyatakan,



Mohammad Audriec Faiz Al-Althaf
2390442090

ABSTRACT

RA Nurul Athfal is an early childhood education institution located in East Jakarta. In learning practices, the media used is still dominated by books and verbal delivery with minimal visual interaction, so that children are less interested and less actively involved. In this digital era, children are also more often exposed to passive media digital in platform like youtube, tiktok, etc. so more interesting and interactive learning media is needed. The design of this final project uses the methods of observation, interviews, and designing game cards that are tailored to the characteristics of early childhood. In addition to the main media in the form of card games, supporting media such as packaging, guidebooks, key chains, pins, stickers, posters, x-banners, fans, totebag, and last is drawing books. The result of this final project is a card game learning media to introduce 38 Indonesian traditional houses to RA Nurul Athfal students. This media is expected to increase learning that is more varied and does not only depend on digital media.

Keywords: Games, Learning media, Game cards, Traditional Houses

ABSTRAK

RA Nurul Athfal merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang berlokasi di Jakarta Timur. Dalam praktik pembelajaran, media yang digunakan masih didominasi oleh buku dan penyampaian verbal dengan minim interaksi visual, sehingga anak kurang tertarik dan kurang terlibat aktif. Di era digital ini, anak-anak juga lebih sering terpapar media pasif seperti video digital dalam platform seperti Youtube, Tiktok, dan lain-lain. sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Perancangan tugas akhir ini menggunakan metode observasi, wawancara, serta perancangan kartu permainan yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Selain media utama berupa card game, dirancang pula media pendukung seperti kemasan, buku panduan, gantungan kunci, pin, stiker, poster, x-banner, kipas, totebag, dan terakhir buku mewarnai. Hasil tugas akhir ini adalah media pembelajaran card game untuk mengenalkan 38 rumah adat Indonesia kepada siswa RA Nurul Athfal. Media ini diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran yang lebih variatif dan tidak hanya bergantung pada media digital.

Kata Kunci: Permainan, Media pembelajaran, Kartu Permainan, Rumah Adat

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai desainer merancang *Card Game*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Card Game Dalam Upaya Pengenalan 38 Rumah Adat Provinsi Indonesia di RA Nurul Athfal”

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. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D. Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., Ketua Jurusan Desain.
4. Yudha Pradana., M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain
5. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn Koordinator Program Studi Desain Grafis
6. Muhammad Syukri Faiz, M.Ds., Sekretaris Program Studi Desain Grafis
7. Yayah Nurasiah, S.Sn., M.Pd, Dosen Pembimbing I
8. Heri Wijayanto, S.Sn., M.Sn Dosen Pembimbing II

9. Para dosen dan tenaga pendidik Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini
10. Novianti Indah Sari & Abi Muslim Hasradiputra selaku Ibunda dan Ayah penulis yang senantiasa memotivasi dan memberikan doa terbaiknya sepanjang pengerjaan tugas akhir.
11. Teman-teman Penulis yang sudah berjuang bersama melalui tugas akhir ini

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

Jakarta, 5 Juli 2026

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'A. Faiz', with a long horizontal stroke extending to the right.

Mohammad Audriec Faiz Al-Althaf

NIM. 2390442090

DAFTAR ISI

ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan	5
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
BAB III	17
METODE PELAKSANAAN	17
A. Data Klien/Objek Penulisan	17
1. Profil Klien	17
2. Objek Karya	17
3. Spesifikasi Karya	18
4. Analisis Khalayak Sasaran	18
B. Teknik Pengumpulan Data	19
C. Ruang Lingkup	22
D. Langkah Kerja	23
BAB IV	26
PEMBAHASAN	26
A. Tahap Pra-Produksi/Perencanaan	26

1.	Melakukan Observasi di RA Nurul Athfal	26
2.	Membuat Mindmap	27
3.	Membuat Moodboard	28
4.	Melakukan Wawancara	28
5.	Pengumpulan Data 38 Rumah Adat	29
6.	Sketsa Rumah Adat	30
7.	Sketsa Depan Kartu	33
8.	Sketsa Punggung Kartu Guru & Murid	34
9.	Pembuatan Deskripsi Rumah Adat.....	35
10.	Pembuatan Warna Kartu Tiap Provinsi	35
B.	Tahap Produksi	37
1.	Software Produksi	37
2.	Digitalisasi Rumah Adat.....	39
3.	Pemilihan Font.....	39
4.	Digitalisasi Kartu Depan Murid	40
5.	Digitalisasi Kartu Depan Guru	45
6.	Pemilihan Motif Pada Kartu	47
7.	Digitalisasi Punggung Kartu Murid & Guru	47
C.	Tahap Pascaproduksi/Evaluasi.....	48
1.	Kemasan Kartu	48
2.	Buku Panduan Permainan.....	50
3.	Gantungan Kunci.....	51
4.	Pin.....	52
5.	Stiker.....	53
6.	Poster	54
7.	X Banner.....	55
8.	Kipas.....	55
9.	Buku Mewarnai	56
10.	Totebag.....	57
BAB V.....		59
PENUTUP.....		59
A.	Simpulan	59
B.	Saran	59

1. Bagi Penulis.....	59
2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif.....	60
3. Bagi Masyarakat.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN.....	63
BIODATA MAHASISWA	63
DOKUMENTASI SIDANG	67
TRANSKRIP WAWANCARA	68
DOKUMENTASI Pengerjaan TA	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Sekolah.....	17
Gambar 4.1 Hasil Observasi	26
Gambar 4.2 Pembuatan Mindmap.....	27
Gambar 4.3 Pembuatan Moodboard	28
Gambar 4.4 Wawancara Dengan Kepala RA.....	28
Gambar 4.5 Data 38 Rumah Adat.....	29
Gambar 4.6 Sketsa Rumah Adat	33
Gambar 4.7 Sketsa Depan Kartu	34
Gambar 4.8 Sketsa Punggung Kartu Guru & Murid.....	35
Gambar 4.9 Digitalisasi Rumah Adat	39
Gambar 4.10 Digitalisasi Kartu Aceh	40
Gambar 4.11 Digitalisasi Kartu Jawa	41
Gambar 4.12 Digitalisasi Kartu DKI Jakarta	41
Gambar 4.13 Digitalisasi Kartu DI Yogyakarta.....	41
Gambar 4.14 Digitalisasi Kartu Sulawesi	42
Gambar 4.15 Digitalisasi Kartu Bali & Nusa Tenggara	42
Gambar 4.16 Digitalisasi Kartu Papua.....	43
Gambar 4.17 Digitalisasi Kartu Kalimantan.....	44
Gambar 4.18 Digitalisasi Kartu Sumatra	44
Gambar 4.19 Digitalisasi Kartu Depan Guru	46
Gambar 4.20 Digitalisasi Punggung Kartu Guru	47
Gambar 4.21 Kemasan Kartu	49
Gambar 4.22 Buku Panduan Permainan Sumber: Dokumentasi Penulis.....	50
Gambar 4.23 Gantungan Kunci.....	51
Gambar 4.24 Pin	52
Gambar 4.25 Stiker	53
Gambar 4.26 Poster	54
Gambar 4.27 X-Banner	55
Gambar 4.28 Kipas.....	55
Gambar 4.29 Buku Mewarnai	57
Gambar 4.30 Totebag.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Transkrip Wawancara	68
-----------------------------------	----