

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN PERMAINAN INTERAKTIF MENGENAL HEWAN BERKAKI EMPAT BERBASIS WEB GENIALLY SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN SISWA TKIT AL-ASHR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli
Madya/Sarjana Terapan



Disusun oleh :

NADHIF MAULANA HAFIDZ

NIM : 2390442116

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Permainan Interaktif Mengenal Hewan
Berkaki Empat Berbasis Web Genially Sebagai Sarana
Pembelajaran Siswa TKIT AL-SHR

Penulis : Nadhif Maulana Hafidz

NIM : 2390442116

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politektik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 6 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



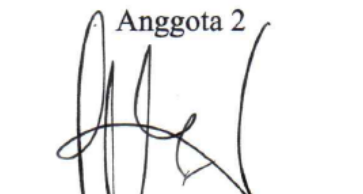
Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds.
NIP. 198501122019032016

Anggota 1



Yusuf Nurrachman, ST., M.MSI.
NIP. 197711132010121001

Anggota 2



Irfan Riana, M.Sn.
NIP. 198511192019031010

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurrachman, ST., M.MSI.
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Permainan Interaktif Mengenal Hewan
Berkaki Empat Berbasis Web Genially sebagai Sarana
Pembelajaran Siswa TKIT AL-ASHR

Penulis : Nadhif Maulana Hafidz

NIM : 2390442116

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2025/2026

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di ...*Jakarta*.., ..*10 Juni*...*2026*...

Pembimbing I



Irpa Riana, M.Sn.
NIP. 198511192019031010

Pembimbing II



Ilham Agung Prasetyo, M.Pd.
NIP. 199503282025061006

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 : Nadhif Maulana Hafidz
NIM : 2390442116
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Permainan Interaktif Mengenal Hewan Berkaki Empat Berbasis Web Genially Sebagai Sarana Pembelajaran Siswa TKIT AL-ASHR adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas 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 sebenar-benarnya.

Jakarta, 6 Juli 2026

Yang menyatakan,



Nadhif Maulana Hafidz

NIM: 2390442116

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Nadhif Maulana Hafidz
NIM : 2390442116
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 Noneksekutif (*Non-executive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan Permainan Interaktif Mengenal Hewan Berkaki Empat Berbasis Web Genially Sebagai Sarana Pembelajaran Siswa TKIT AL-ASHR 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,



Nadhif Maulana Hafidz

NIM: 2390442116

ABSTRAK

TKIT AL-ASHR is a private early childhood education institution based on Islamic education, located in Bogor, West Java. The advancement of technology in the digital era has brought significant changes to the world of education, including at the early childhood education level. The purpose of this paper is to design a digital learning media in the form of an interactive game that is engaging for students of TKIT AL-ASHR, particularly in introducing four-legged animals through a web-based interactive game using the Genially platform. This learning media is designed to help increase students interest in learning. The method used in this paper is direct observation and interviews with teachers at TKIT AL-ASHR. The result of this final project is a web-based interactive game on recognizing four-legged animals using Genially. This media is expected to help make the learning process more effective and enjoyable, thereby increasing students' interest in learning. The conclusion of this paper is that by transforming learning material into a game, it can attract children's interest in learning.

Keywords: Digital Learning Media, Interactive Game, Four-Legged Animals, Genially, Early Childhood Education

TKIT AL-ASHR merupakan lembaga pendidikan anak usia dini swasta yang berbasis pada pendidikan islam yang berlokasi di Bogor Jawa barat. Perkembangan teknologi di era digital membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang pendidikan anak usia dini. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk merancang media pembelajaran digital berupa permainan interaktif yang menarik bagi siswa TKIT AL-ASHR, khususnya dalam mengenal hewan berkaki empat melalui permainan interaktif berbasis web Genially. Media pembelajaran ini dirancang untuk membantu meningkatkan minat siswa dalam belajar. Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah observasi dan wawancara langsung terhadap guru di TKIT AL-ASHR. Hasil dari penulisan tugas akhir ini adalah permainan interaktif mengenal hewan berkaki empat berbasis web Genially. Media ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan juga menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Kesimpulan dari penulisan ini, dengan membuat materi pembelajaran menjadi sebuah permainan, hal tersebut dapat menarik minat anak-anak untuk belajar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, Permainan Interaktif, Hewan Berkaki Empat, Genially, Anak Usia Dini

PRAKATA

Puji dan 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 untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3/ Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya media pembelajaran digital berbasis web. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Permainan Interaktif Mengenal Hewan Berkaki Empat Berbasis Web Genially Sebagai Sarana Pembelajaran Siswa TKIT AL-ASHR”.

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. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., 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. Irpan Riana, M.Sn., Dosen Pembimbing I
8. Ilham Agung Prasetyo, M.Pd., Dosen Pembimbing II
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan disini.
10. TKIT AL-ASHR Sebagai Klien
11. Keluarga Penulis
12. Teman-teman Penulis yang telah membantu penulis selama pengerjaan Tugas Akhir

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

Bogor, 6 Juli 2026

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized 'N' followed by a long horizontal stroke that curves upwards at the end.

Nadhif Maulana Hafidz

NIM 2390442116

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Teori Desain Grafis	6
B. Elemen-elemen Desain.....	7
C. Prinsip Desain	12
D. Teori Warna	22
E. Teori Tipografi	23
F. Peran Teknologi dalam Desain.....	23
G. Media Pembelajaran.....	23
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	27
A. Objek Penulisan	27
B. Teknik Pengumpulan Data	29

C. Ruang Lingkup.....	30
D. Langkah Kerja.....	34
BAB IV PEMBAHASAN.....	36
A. Rancangan Karya Utama.....	36
B. Rancangan Media Pendukung.....	47
BAB V PENUTUP	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kesan bentuk binatang dan benda alam yang dibentuk oleh garis.	7
Gambar 2.2 Komponen desain: garis	8
Gambar 2.3 <i>Texture</i> kayu	10
Gambar 2.4 <i>Color Palette</i>	10
Gambar 2.5 Penempatan urutan teks pada cover buku	11
Gambar 2.6 Penempatan urutan teks pada cover buku	12
Gambar 2.7 Keseimbangan Simetris.....	14
Gambar 2.8 Keseimbangan Asimetris.....	15
Gambar 2.9 Keseimbangan Radial.....	16
Gambar 2.10 Contoh desain pengulangan regular	17
Gambar 2.11 Contoh desain pengulangan mengalir	17
Gambar 2.12 Contoh desain pengulangan gradual	18
Gambar 2.13 Proporsi dan Skala.....	19
Gambar 2.14 Contoh penggunaan prinsip Skala dan Proporsi	19
Gambar 2.15 Contoh penggunaan prinsip Skala.....	20
Gambar 2.16 Contoh desain dengan kontra gelap dan terang.....	21
Gambar 2.17 Contoh penggunaan prinsip Penekanan	21
Gambar 3.1 TKIT AL-ASHR.....	27
Gambar 3.2 Observasi Proses Pembelajaran Siswa	30
Gambar 3.3 <i>Moodboard</i>	33
Gambar 4.1 Bagan <i>Storyline</i> / Konsep.....	36
Gambar 4.2 Bagan Alur Pengerjaan.....	37
Gambar 4.3 <i>Cover</i> Depan Marimba	38
Gambar 4.4 <i>Font</i> Margarine.....	39
Gambar 4.5 <i>Font</i> Montserrat SemiBold.....	39
Gambar 4.6 <i>Font</i> Montserrat.....	40
Gambar 4.7 Bintang (Burung Pintar).....	41
Gambar 4.8 Savana	41
Gambar 4.9 Palet Warna Savana	42

Gambar 4.10 Hewan-hewan Savana	42
Gambar 4.11 Hutan	42
Gambar 4.12 Palet Warna Hutan	43
Gambar 4.13 Hewan-hewan Hutan	43
Gambar 4.14 Rawa.....	43
Gambar 4.15 Palet Warna Rawa	44
Gambar 4.16 Hewan-hewan Rawa.....	44
Gambar 4.17 Gunung	44
Gambar 4.18 Palet Warna Gunung.....	45
Gambar 4.19 Hewan-hewan Gunung.....	45
Gambar 4.20 Rumah	45
Gambar 4.21 Palet Warna Rumah	46
Gambar 4.22 Hewan-hewan Rumah	46
Gambar 4.23 <i>Notebook</i>	47
Gambar 4.24 Buku Mewarnai	48
Gambar 4.25 <i>Flashcard</i>	48
Gambar 4.26 Pin	49
Gambar 4.27 Macam-macam Stiker	50
Gambar 4.28 <i>Keychain</i>	51
Gambar 4.29 Poster Hewan Berkaki Empat	52
Gambar 4.30 X-Banner	52
Gambar 4.31 Bantal Karakter	53
Gambar 4.32 <i>Totebag</i>	54