

**PERANCANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF BONGKAR PASANG
MAGNET UNTUK PENGENALAN PAKAIAN ADAT PULAU JAWA PADA
ANAK USIA DINI DI TK RA ANNIDA DEPOK**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Ahli
Madya Diploma III Politeknik Negeri Media Kreatif**



**DISUSUN OLEH :
GHINA HANIFA WIDYANTI**

2390442064

**PRODI DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA**

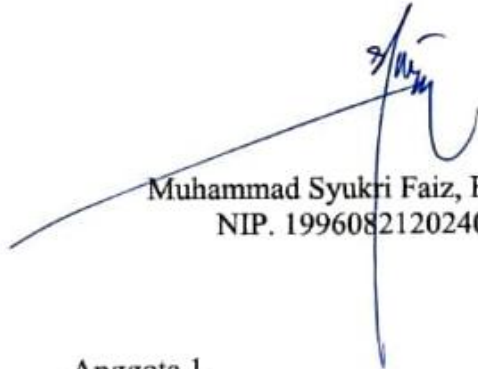
2026

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Media Permainan Edukatif Bongkar
Pasang Magnet Untuk Pengenalan Pakaian Adat
Pulau Jawa Pada Anak Usia Dini Di TK RA Annida
Depok
Penulis : Ghina Hanifa Widyanti
NIM : 2390442064
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 16 Juli
2026

Disahkan Oleh :
Ketua Penguji,



Muhammad Syukri Faiz, B.A, M.Ds
NIP. 199608212024061001

Anggota 1



Dr. H. Zainul Hakim, M.Pd.I
NIP. 198005072023211013

Anggota 2



Syifa Dwi Kurnia, M.Ds.
NIP. 199801072024062004

Mengetahui,
Ketua Jurusan



Yusuf Nurrachman, S.T., MMSI.
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Ghina Hanifa Widyanti
NIM : 2390442064
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 29 Juni 2026

Pembimbing 1



Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd, M.Sn
NIP. 197602012002122001

Pembimbing 2



Irpan Riana, M.Sn
NIP. 198511192019031010

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	: Ghina Hanifa Widyanti
NIM	: 2390442064
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Media Permainan Edukatif Bongkar Pasang Magnet Untuk Pengenalan Pakaian Adat Pulau Jawa Pada Anak Usia Dini Di Tk RA Annida Depok 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, 30 Juni 2026



Ghina Hanifa Widyanti
2390442064

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Ghina Hanifa Widyanti
NIM : 2390442064
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

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 Media Permainan Edukatif Bongkar Pasang Magnet Untuk Pengenalan Pakaian Adat Pulau Jawa Pada Anak Usia Dini Di Tk RA Annida Depok 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 sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 30 Juni 2026

Yang menandatangani



Ghina Hanifa Widyanti
2390442064

ABSTRACT

Indonesia is a country rich in cultural diversity, one of which is reflected in its traditional clothing from various regions. Traditional clothing not only functions as body covering but also embodies cultural values and regional identity that are important to introduce from an early age. However, based on observations and interviews at RA Annida Kindergarten in Depok, the introduction of traditional clothing to early childhood learners is still not optimal and tends to use less interactive methods. This results in a low level of understanding among children in recognizing various types of traditional clothing, particularly from the island of Java. In addition, the lack of learning media that align with children's characteristics is one of the obstacles in the learning process. Early childhood learners tend to understand material more easily through play-based, visual, and interactive activities. This study aims to design an educational magnetic puzzle game as a learning medium for introducing Indonesian traditional clothing to early childhood learners. The method used is a game-based learning media design with a visual and interactive approach tailored to children's developmental characteristics. The results of the design indicate that the magnetic puzzle media can increase children's interest, engagement, and understanding in recognizing traditional clothing more effectively and in accordance with early childhood learning characteristics.

Keywords: *educational games, magnet, traditional clothing, Java Island, interactive learning media, early childhood education.*

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak keberagaman budaya, salah satunya tercermin melalui pakaian adat dari berbagai daerah. Pakaian adat tidak hanya berfungsi sebagai penutup tubuh, tetapi juga mengandung nilai budaya dan identitas daerah yang penting untuk dikenalkan sejak usia dini. Namun, hasil observasi dan wawancara di TK RA Annida Depok, pengenalan pakaian adat pada anak usia dini masih belum optimal dan cenderung menggunakan metode yang kurang interaktif. Hal ini menyebabkan rendahnya pemahaman anak dalam mengenali berbagai jenis pakaian adat, khususnya dari Pulau Jawa. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak menjadi salah satu kendala dalam proses pembelajaran. Anak usia dini lebih mudah memahami materi melalui kegiatan bermain yang bersifat visual dan interaktif. Perancangan ini bertujuan untuk merancang permainan edukatif bongkar pasang magnet sebagai media pengenalan pakaian adat Indonesia untuk anak usia dini. Metode yang digunakan adalah perancangan media pembelajaran berbasis permainan dengan pendekatan visual dan interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak. Hasil perancangan menunjukkan bahwa media bongkar pasang magnet dapat meningkatkan ketertarikan, keterlibatan, serta

pemahaman anak dalam mengenal pakaian adat secara lebih efektif dan sesuai karakter anak usia dini.

Kata kunci: permainan edukatif, bongkar pasang, magnet, pakaian adat, Pulau Jawa, media pembelajaran interaktif, anak usia dini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Media Permainan Edukatif Bongkar Pasang Magnet Untuk Pengenalan Pakaian Adat Pulau Jawa Pada Anak Usia Dini Di Tk RA Annida Depok” dengan baik.

Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Desain Grafis. Melalui perancangan ini, penulis bertujuan untuk menghadirkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, khususnya dalam mengenalkan keberagaman baju adat Indonesia melalui pendekatan bermain sambil belajar.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan selama proses penyusunan laporan ini, terutama kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D.. selaku 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., sebagai Ketua Jurusan Desain.
4. Yudha Pradana, M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Muhammad Syukri Faiz, B.A., M.D.s., sebagai Sekretaris Prodi Desain

Grafis.

7. Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd, M.Sn, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan yang berharga selama proses penulisan laporan ini.
8. Irpan Riana, M.Sn, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan yang berharga selama proses perancangan laporan ini.
9. Seluruh dosen dan staf Program Studi Desain Grafis yang telah memberikan ilmu serta motivasi selama masa perkuliahan.
10. Pihak RA Annida Depok yang telah berkenan menjadi mitra dalam proses pengumpulan data dan memberikan informasi yang mendukung perancangan ini.
11. Sahabat penulis, yaitu Fathia Caesa Ramadhan, Laras Tiara Lausa, Cahaya Annisa Hidayat, Amanda Gusheila Safitri, Amanda Salsabila Zarhan, Hanifa Najma Kamila, Naura Puteri Sugianto, teman-teman kelas C yang telah menjadi tempat berbagi cerita, memberikan semangat, dukungan, dan kebersamaan selama masa perkuliahan hingga penyusunan perancangan ini.
12. Keluarga dan semua pihak yang senantiasa memberikan semangat, doa, dan dukungan moral kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan laporan ini di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-

pihak yang berkepentingan serta menjadi kontribusi nyata dalam pengembangan media edukasi bagi anak usia dini.

Jakarta, 30 Juni 2026

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Ghina Hanifa Widyanti', written over a horizontal line.

Ghina Hanifa Widyanti

2390442064

DAFTAR ISI

<u>LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR</u>	i
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS DAN BEBAS PLAGIARISME	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Perancangan	5
F. Manfaat Perancangan	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Teori Umum	8
1. Desain Grafis.....	8
2. Warna	11
3. Bentuk Ilustrasi	12
4. Tipografi.....	12
5. <i>Story Board</i>	13
B. Teori Khusus	14
1. Anak Usia Dini.....	14
2. Pakaian Adat	15
3. Permainan Edukatif	21
4. Bongkar Pasang.....	23
5. Magnet.....	24
BAB III METODE PERANCANGAN	25
A. Data/Objek Penelitian	25
1. Objek Karya.....	25

2. Spesifikasi Karya	26
3. Data dan Informasi Mitra.....	27
B. Analisis Khalayak Sasaran.....	28
1. Demografis.....	28
2. Psikografis	28
3. Positioning	28
C. Teknik Pengumpulan Data	29
1. Observasi.....	29
2. Wawancara.....	30
D. Ruang Lingkup.....	30
1. Peran Penulis	30
2. Kategori Karya	30
3. Ide Kreatif	31
E. Langkah Kerja.....	32
1. Pra Produksi.....	32
2. Produksi.....	33
3. Pasca Produksi.....	34
BAB IV PERANCANGAN KARYA.....	35
A. Pra Produksi	35
B. Produksi	40
1. Sketsa.....	40
2. Digital	42
C. Pasca Produksi	49
BAB V PENUTUP.....	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN- LAMPIRAN	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo TK RA Annida Depok.....	27
Gambar 3.2 Observasi di TK RA Annida Depok.....	29
Gambar 3.2 <i>Mind Mapping</i>	31
Gambar 3.2 <i>Moodboard</i>	32
Gambar 4.4 Pakaian Adat Povinsi Banten (Suku Baduy Luar)	16
Gambar 4.4 Pakaian Adat DKI Jakarta	17
Gambar 4.4 Pakaian Adat Jawa Barat	18
Gambar 4.4 Pakaian Adat Jawa Tengah	19
Gambar 4.4 Pakaian Adat Yogyakarta	20
Gambar 4.4 Pakaian Adat Jawa Timur	21
Gambar 4.1 Mind Mapping.....	36
Gambar 4.2 Digital Stand Karakter.....	38
Gambar 4.2 Palet Warna.....	38
Gambar 4.3 Digital Stand Karakter.....	39
Gambar 4.4 Sketsa Stand Karakter	41
Gambar 4.5 Sketsa Stand Karakter	41
Gambar 4.6 Desain dan Layout Box	42
Gambar 4.7 Digital Stand Karakter.....	43
Gambar 4.8 Digital Pakaian Adat Provinsi Banten.....	44
Gambar 4.9 Digital Pakaian Adat Provinsi DKI Jakarta.....	45
Gambar 4.10 Digital Pakaian Adat Provinsi Jawa Barat	46
Gambar 4.11 Digital Pakaian Adat Provinsi Jawa Tengah.....	47
Gambar 4.12 Digital Pakaian Adat Provinsi Yogyakarta	48
Gambar 4.13 Digital Pakaian Adat Provinsi Jawa Timur	49
Gambar 4.14 Digital Stand Karakter.....	50
Gambar 4.15 Mockup Magnet Pakaian Adat	51
Gambar 4.16 Mockup Desain Box.....	52
Gambar 4.17 Digital Flash Card	53
Gambar 4.18 Mockup Lembar Informasi.....	54
Gambar 4.19 Mockup Keychain	55
Gambar 4.20 Mockup Puzzle	56
Gambar 4.21 Mockup <i>Reward Card</i>	57
Gambar 4.22 Mockup Sticker	58
Gambar 4.23 Mockup Sticker	59
Gambar 4.24 Mockup Sticker	60
Gambar 4.25 Mockup Sticker	61
Gambar 4.26 Mockup Kipas	62
Gambar 4.27 Mockup Poster.....	63
Gambar 4.28 Mockup Pin	64