



**PERANCANGAN INFOGRAFIS EDUKASI PERMAINAN
CONGKLAK JELAJAH UNTUK ANAK USIA 8-11 TAHUN
DI TANGERANG**

TUGAS AKHIR

U ALFIOLA DIAZ BERNANDA
42319110021
MERCU BUANA

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**



**PERANCANGAN INFOGRAFIS EDUKASI PERMAINAN
CONGKLAK JELAJAH UNTUK ANAK USIA 8-11 TAHUN
DI TANGERANG**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**
ALFIOLA DIAZ BERNANDA
42319110021

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alfiola Diaz Bernanda
NIM : 42319110021
Fakultas/ Program Studi : FDSK/ Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:

“PERANCANGAN INFOGRAFIS EDUKASI PERMAINAN CONGKLAK
JELAJAH UNTUK ANAK USIA 8-11 TAHUN DI TANGERANG”

adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 24 Januari 2026



Alfiola Diaz Bernanda

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh:

Nama : Alfiola Diaz Bernanda
NIM : 42319110021
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **“Perancangan Infografis Edukasi Permainan Congklak Jelajah untuk Anak Usia 8-11 Tahun”** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 26 Januari 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 9%.

Jakarta, 26 Januari 2026
Administrator Turnitin

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Airwar Maulana, ST

KAMPUS MENARA BHAKTI

Jl. Raya Meruya Selatan No. 01, Kembangan, Jakarta Barat 11650
Telp. 021-5840815 / 021-5840816 (Hunting). Fax. 021-584 0813
http://www.mercubuana.ac.id, e-mail: umb@mercubuana.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Alfiola Diaz Bernanda
NIM : 42319110021
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain
Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Infografis Edukasi Permainan Congklak
Jelajah untuk Anak Usia 8-11 Tahun di Tangerang

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 17 Januari 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing



(Edwar Juanda, S.Ds, M.Ikom)

NIDN: 0318018803

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 2 Februari 2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn)

NIDN: 0306088302

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



(Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn)

NIDN: 0304039101

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana Jakarta. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng., selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
2. Bapak Dr. Agus Budi Setayawan, S.ds, M.Sn., selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif.
3. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
4. Bapak Edwar Juanda, S.Ds, M.Ikom., selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Orang tua dan keluarga, yang selalu memberikan dukungan doa dan motivasi.
6. Tim TGR (Tradisional Games Returns), yang telah membantu memberikan banyak informasi dan dukungan.
7. Ghifary Putri Andari dan Shafa Putri Andini, yang telah memberikan dukungan penuh kepada penulis.
8. Rekan-rekan mahasiswa DKV yang telah memberikan masukan dan dukungan selama proses tugas akhir.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 24 Januari 2026

Penulis

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alfiola Diaz Bernanda
NIM : 42319110021
Fakultas/Program Studi : FDSK/ Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Infografis Edukasi Permainan
Congklak Jelajah untuk Anak Usia 8-11 Tahun di
Tangerang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, 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, 24 Januari 2026

Yang menyatakan,

Alfiola Diaz Bernanda

PERANCANGAN INFOGRAFIS EDUKASI PERMAINAN CONGKLAK JELAJAH UNTUK ANAK USIA 8-11 TAHUN DI TANGERANG

ALFIOLO DIAZ BERNANDA

ABSTRAK

Permainan tradisional merupakan bagian dari kekayaan budaya Indonesia yang memiliki nilai edukatif, seperti melatih kemampuan berhitung, strategi, dan interaksi sosial. Salah satu permainan tradisional tersebut adalah congklak. Namun, seiring perkembangan teknologi dan dominasi permainan digital, pengenalan permainan congklak kepada anak-anak semakin berkurang. Berdasarkan hasil riset, masih banyak anak usia 8–11 tahun yang belum mengenal atau memahami cara bermain congklak akibat minimnya media edukasi yang menarik serta kurangnya peran pendampingan orang dewasa. Oleh karena itu, tugas akhir ini merancang infografis edukasi berjudul “Congklak Jelajah” sebagai media panduan bermain congklak untuk anak usia 8–11 tahun. Congklak Jelajah merupakan pengembangan dari congklak klasik dengan penambahan kartu tantangan dan kejutan untuk menciptakan pengalaman bermain yang lebih menarik. Proses perancangan difokuskan pada strategi pesan yang sederhana dan terstruktur, serta strategi visual yang sesuai dengan karakteristik anak-anak. Infografis dirancang dalam tiga halaman dan ditampilkan dalam bentuk media digital serta media cetak pada pameran Tugas Akhir. Diharapkan infografis Congklak Jelajah dapat menjadi media edukasi yang efektif dalam memperkenalkan dan melestarikan permainan tradisional congklak sejak usia dini.

Kata Kunci: infografis, poster, congklak, permainan tradisional

EDUCATIONAL INFOGRAPHIC DESIGN OF THE CONGKLAK JELAJAH GAME FOR CHILDREN AGED 8-11 YEARS IN TANGERANG

ALFIOLA DIAZ BERNANDA

ABSTRACT

Traditional games are part of Indonesia's cultural heritage and contain educational values, such as training numeracy skills, strategic thinking, and social interaction. One of these traditional games is congklak. However, along with the rapid development of technology and the dominance of digital games, the introduction of congklak to children has gradually declined. Based on research findings, many children aged 8–11 years are still unfamiliar with or do not understand how to play congklak due to the lack of engaging educational media and limited adult guidance. Therefore, this final project designs an educational infographic entitled “Congklak Jelajah” as a guide for playing congklak aimed at children aged 8–11 years. Congklak Jelajah is a development of the classic congklak game with the addition of challenge and surprise cards to create a more engaging playing experience. The design process focuses on simple and structured messaging strategies, as well as visual strategies that align with children's characteristics. The infographic is designed in three pages and presented in both digital media and printed media at the Final Project exhibition. It is expected that the Congklak Jelajah infographic can serve as an effective educational medium in introducing and preserving the traditional congklak game from an early age.

Keywords: infographic, poster, congklak, traditional games

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
PERNYATAAN SIMILARITY CHECK	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORY UMB	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Manfaat Perancangan	3
BAB II METODE PERANCANGAN	4
2.1 Orisinalitas	4
2.2 Target Perancangan	9
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	9
2.3.1 Relevansi Ide Perancangan Permasalahan yang diangkat.....	9
2.3.2 Konsekuensi Studi dalam Perancangan	10
2.4 Skema Proses Desain	12
BAB III ANALISIS DATA DAN PERANCANGAN.....	21
3.1 Positioning & Konsep Desain	21
3.1.1 Positioning Statement	21
3.1.2 Konsep Desain	21
3.2 Strategi Pesan	22
3.3 Strategi Visual	23
3.4 Strategi Distribusi Karya	24
BAB IV HASIL KARYA DKV	27
4.1 Deskripsi Karya.....	27
4.1.1 Visual Karya.....	27
4.2 Hasil Relevansi Karya dengan Masalah Perancangan	38
4.3 Pameran Karya	40
4.4 Hasil Uji Desain	43
4.5 Evaluasi Perancangan Karya	46

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	48
5.1 Kesimpulan.....	48
5.2 Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN.....	52



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Inspirasi Karya Sejenis.....	4
Tabel 2. Narasi Instruksional.....	15
Tabel 3. Timeline.....	19
Tabel 4. Rencana Anggaran Dana	20
Tabel 5. Strategi Pesan	22
Tabel 6. Respon Pengunjung.....	44



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema Design Thinking	12
Gambar 2. Dokumentasi Observasi Anak Bermain Congklak.....	13
Gambar 3. Mind Map.....	14
Gambar 4. Moodboard	14
Gambar 5. Sketsa Aset	16
Gambar 6. Layout.....	17
Gambar 7. Prototype	18
Gambar 8. Maskot Congklak Jelajah	29
Gambar 9. Logotype Congklak Jelajah.....	30
Gambar 10. Ilustrasi Pendukung.....	30
Gambar 11. Kartu Hoki & Zonk	31
Gambar 12. Color Palette Congklak Jelajah	32
Gambar 13. Tipografi.....	32
Gambar 14. Infografis Congklak Jelajah	34
Gambar 15. Papan Congklak Jelajah	35
Gambar 16. Kartu Hoki & Zonk	35
Gambar 17. Folded Leaflet	36
Gambar 18. Packaging Box.....	36
Gambar 19. Merchandise	37
Gambar 20. Poster Pameran Visual Corner.....	40
Gambar 21. Display Booth.....	41
Gambar 22. Dokumentasi Pembukaan Pameran.....	42
Gambar 23. Dokumentasi Pameran	43
Gambar 24. Hasil Kuisisioner.....	44
Gambar 25. Respon Pengunjung.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Asistensi.....	52
Lampiran 2. Lembar Pendaftaran Sidang Tugas Akhir.....	53
Lampiran 3. Lembar Perbaikan.....	54
Lampiran 4. Lembar Penilaian.....	57
Lampiran 5. Hasil Turnitin.....	58
Lampiran 6. Hasil Karya.....	59
Lampiran 7. CV.....	60

