ABSTRAK

Puzzle adalah salah satu alat permainan yang memiliki unsur pendidikan terutama kepada anak-anak. Tetapi pada kesempatan kali ini *puzzle* yang akan dibuat ditujukan untuk masyarakat luas. Bermain *puzzle* selain menyenangkan juga meningkatkan kemampuan berpikir si pemain. *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kecerdasan, kesabaran dan ketekunan pemain dalam menyusun potongan-potongan menjadi satu kesatuan yang utuh. Dengan terbiasa bermain *puzzle*, pemain akan terlatih kecerdasannya, kesabarannya ataupun ketekunannya. Kepuasan yang didapat saat ia menyelesaikan *puzzle* pun merupakan salah satu pembangkit motivasi untuk mencoba hal-hal yang baru baginya. Bentuk dan gambar *puzzle* yang terkesan baru dan unik pasti juga akan menjadi motivasi tersendiri untuk memainkannya.

Metode perancangan desain *puzzle* ragam hias Betawi dimulai dengan mengamati dari desain *puzzle* yang sudah ada dipasaran sebelumnya, maka dari pengamatan dan identifikasi terhadap produk *puzzle* yang sudah ada maka dapat dihasilkan seperti apa desain *puzzle* yang baru. Penambahan unsur-unsur kebudayaan Betawi lebih diterapkan agar masyarakat lebih tertarik dan teredukasi.

Membuat *puzzle* ragam hias Betawi memberikan dampak yang positif selain memperkenalkan motif ragam hias Betawi juga dapat menarik perhatian masyarakat untuk membeli produk ini. Dan juga bisa dikenalkan kepada mancanegara keragaman budaya salah satunya adalah ragam hias Betawi dan melestarikannya.

Kata kunci : *Puzzle*, Mainan, Budaya Betawi, Ragam Hias Betawi

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

ABSTRACT

Puzzle game is one of the tools that has an element of education, especially to children. But on this occasion the *puzzle* that will be made intended for general public. Playing *puzzle* fun in addition to also improve the player's ability to think. *Puzzle* is a game that requires intelligence, patience and perseverance players in arranging the pieces into a coherent whole. Accustomed to play with *puzzles*, players will be trained intelligence, patience or perseverance. Satisfaction gained when he completed the *puzzle*, too, is one of the motivational to try things that are new to him. *Puzzle* shapes and images that seem new and unique for sure will be its own motivation to play.

Methods of designing *puzzles* Betawi ornament begins with observing of the design *puzzle* that already exist in the market before, the observation and identification of the *puzzle* existing products, it can produce what kind of design the new *puzzle*. The addition of the elements of Betawi culture is applied to make the public more interested and educated.

Make a decorative betawi *puzzle* has a positive impact in addition to introduce a decorative Betawi motif which can attract people to buy this product. And also introduce to foreign cultural diversity one of which is decorative and preserve Betawi.

Keywords : *Puzzle*, Toys, Betawi, Betawi Decorations

UNIVERSITAS
MERCU BUANA