

**TUGAS AKHIR**  
**MEDIA PERMAINAN EDUKASI HURUF DAN KATA UNTUK**  
**ANAK USIA 4 SAMPAI 5 TAHUN**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat  
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK**  
**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF**  
**UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA**  
**JAKARTA 2020**



LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA  
KOMPREHENSIF LOKAL  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2019/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Adistira Yunita Miranda  
Nomor Induk Mahasiswa : 41916110066  
Program Studi : Desain Produk  
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
Judul Tugas Akhir : Media Permainan Edukasi Huruf dan Kata Untuk Anak Usia 4 Sampai 5 Tahun

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

**MERCU BUANA**

Jakarta, 30 Juli 2020

Yang memberikan pernyataan,



Adistira Yunita Miranda



LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA  
KOMPREHENSIF LOKAL  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

Semester: Genap

Tahun akademik: 2019/2020

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir

: Media Permainan Edukasi Huruf dan Kata Untuk Anak Usia 4  
Sampai 5 Tahun

Disusun Oleh :

Nama

: Adistira Yunita Miranda

NIM

: 41916110066

Program Studi

: Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 30 Juli 2020

Pembimbing,

Indah Fitriana Hapsari, S. Ds., M. Ikom

Jakarta, 10 Agustus 2020

Mengetahui,  
Koordinator Tugas Akhir

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Desain

Hady Soedarwanto, ST., M. Ds

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA  
YAYASAN MENARA KREATIF  
Hady Soedarwanto, ST., M. Ds

**“Letters and Words Educational Games for Children Aged 4 to 5 Years”**

**Adistira Yunita Miranda**

**Creative Faculty of Design and Art**

**University of Mercu Buana Jakarta**

**[adistirayunitamiranda1@gmail.com](mailto:adistirayunitamiranda1@gmail.com)**

**Abstract :**

Basically the world of children is a world of play because play is the need of all children, especially for children who are aged 3-5 years. Play is an activity carried out by children to develop their creativity. When learning takes place almost all aspects of child development can be stimulated and developed properly, including in the development of creativity and motoric children. The existence of educational games for children is expected to be able to help develop children's creativity and can help children in their development.

Educational games include games that are packaged to stimulate children's thinking and as a way to practice increasing concentration in children.

**Keywords:** Educational Games, Educational Toys, Early Childhood, Kindergarten.

# **“Media Permainan Edukasi Huruf dan Kata Untuk Anak Usia 4 Sampai 5**

**Tahun”**

**Adistira Yunita Miranda**

**Fakultas Desain dan Seni Kreatif**

**Universitas Mercubuana Jakarta**

**adistirayunitamiranda1@gmail.com**

## **Abstrak :**

Pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain karena bermain adalah kebutuhan semua anak, terlebih lagi bagi anak yang berada di usia 4-5 tahun. Bermain merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Pada saat pembelajaran berlangsung hampir semua aspek perkembangan anak dapat terstimulasi dan berkembang dengan baik termasuk didalam perkembangan kreativitas dan motoric anak. Adanya permainan edukasi untuk anak diharapkan mampu untuk membantu mengembangkan kreativitas anak dan dapat membantu anak dalam perkembangannya.

**MERCU BUANA**

Permainan edukasi meliputi permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir anak dan sebagai salah satu cara untuk melatih meningkatkan konsentrasi pada anak.

Kata kunci : Permainan Edukasi, Mainan Edukasi, Anak Usia Dini, Taman Kanak-kanak.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT dan atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan mengambil judul "*Media Permainan Edukasi Huruf dan Kata Untuk Anak Usia 4 Sampai 5 Tahun*".

Tujuan penulisan Tugas Akhir ini untuk memenuhi sebahagian syarat memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) bagi mahasiswa program S-1 Fakultas Desain dan Seni Kreatif Jurusan Desain Produk. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan Tugas Akhir ini.

Terselesaikannya Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya bagi semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

## MERCU BUANA

1. Allah SWT atas segala nikmat dan karunia yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu.
2. Ibu Dr. Ariani Kusumo Wardhani, S. Ds., M.Ds.C,S selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
3. Bapak Hady Soedarwanto ST., M. Ds. selaku Ketua Program Studi Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

4. Ibu Indah Fitriana Hapsari, S. Ds., M. Ikom selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membantu penulis dalam menyelesaikan rancangan produk tugas akhir ini sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan baik.
5. Bapak Irwan Widodo, S. Ds., M. Ds dan Ibu Waridah Muthi'ah, S. Ds., M. Ds selaku dosen penguji. Terima kasih atas ilmu dan saran yang telah diberikan.
6. Teristimewa kepada Orang Tua penulis Bapak Azli Sayu Rambe dan Ibu Nurhayati yang selalu mendoakan, memberikan motivasi dan pengorbanannya baik dari segi moril, materi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Kakak Laki-Laki dan Kakak Perempuan penulis. Bobi Rahman, Ricky Ardian, dan Melani Pangestuti yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Teman-teman satu bimbingan dan seperjuangan yang telah bersama-sama berjuang dan saling mendukung untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Semua pihak yang telah berkontribusi membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan dalam dunia pendidikan.

Jakarta, 07 Agustus 2020

Adistira Yunita Miranda

## DAFTAR ISI

<b>COVER DALAM .....</b>	i
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	iii
<b>ABSTRACT .....</b>	iv
<b>ABSTRAK .....</b>	v
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	vi
<b>DAFTAR ISI .....</b>	viii
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	xi
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Perancangan .....	1
1.2 Judul dan Interpretasi Judul .....	5
1.3 Tujuan Perancangan .....	5
1.4 Permasalahan Perancangan .....	6
1.5 Manfaat Perancangan .....	6
<b>BAB II METODE PERANCANGAN</b>	
2.1 Orisinalitas .....	7
2.2 Kelompok Pengguna Produk .....	10
2.3 Skema Proses Kerja .....	14

## **BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN**

3.1 Data dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Fungsi	
Produk Rancangan .....	20
3.2 Data dan Analisa Berkaitan Dengan Estetika	
Produk Rancangan .....	28
3.3 Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Sistem	
Produk Rancangan .....	41
3.4 Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Pembiayaan	
Produk Rancangan .....	46
3.5 Tema Desain .....	46

## **BAB IV KONSEP PERANCANGAN**

4.1 Konsep dasar .....	48
4.2 Konsep Ukuran .....	49
4.3 Konsep Bentuk .....	49
4.4 Konsep Material .....	51
4.5 Konsep Warna .....	54



## **BAB V DESAIN FINAL DAN KEGIATAN PAMERAN**

5.1 Desain Final .....	57
5.2 Konsep Pameran .....	68
5.3 Respon Pengunjung .....	73
5.4 Pasca Sidang .....	75

## **BAB VI KESIMPULAN**

6.1 Kesimpulan .....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>86</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Suasana Anak Bermain Permainan Edukasi .....	3
Gambar 2 : Suasana Anak Bermain <i>Board Game</i> .....	3
Gambar 3 : Contoh Permainan <i>Board Game</i> .....	3
Gambar 4 : <i>Forest Theme Games</i> .....	7
Gambar 5 <i>Beginning Sounds Games For Kids</i> .....	8
Gambar 6 : <i>Animal Alphabet</i> .....	9
Gambar 7 : <i>Missing Letters Alphabet Strips</i> .....	9
Gambar 8 : Suasana Mengajar Menggunakan Media Edukas .....	11
Gambar 9 : Contoh Materi Belajar Membaca di Sekolah Dasar Tingkat 1 .....	12
Gambar 10 : Situasi Pembelajaran Membaca di Dalam Rumah Bersama Orang Tua .....	13
Gambar 11 : Posisi Duduk Nyaman Bagi Anak .....	23
Gambar 12 : Anak Sedang Bermain <i>Board Game</i> .....	25
Gambar 13 : Ilustrasi Packaging Permainan .....	29
Gambar 14 : Ilustrasi Papan Permainan .....	30
Gambar 15 : Tekstur Kayu Mindi.....	30
Gambar 16 : Ukuran Permainan .....	31
Gambar 17 : Pengelompokkan Warna .....	34
Gambar 18 : Contoh Ilustrasi Pada Permainan Anak .....	40
Gambar 19 : <i>Strawboard</i> .....	44
Gambar 20 : <i>Artpaper</i> .....	45

Gambar 21 : Kayu Mindi .....	45
Gambar 22 : Konsep Bentuk Perancangan .....	50
Gambar 23 : Macam Warna Produk.....	55
Gambar 24 : Tampak Depan Produk Rancangan .....	58
Gambar 25 : Tampak Belakang Produk Rancangan .....	58
Gambar 26 : Tampak Kanan Produk Rancangan.....	59
Gambar 27: Tampak Kiri Produk Rancangan.....	59
Gambar 28: Tampak Atas Produk Rancangan.....	60
Gambar 29: Tampak Bagian Depan Kartu Permainan .....	61
Gambar 30: Tampak Bagian Depan Kartu Permainan .....	62
Gambar 31: Tampak Kartu Pada Saat Dimainkan .....	62
Gambar 32: Gambar Kerja Produk Rancangan.....	63
Gambar 33: Gambar Exploded Produk Rancangan .....	64
Gambar 34: Gambar Tampilan Depan <i>Website</i> Pameran.....	69
Gambar 35: Gambar Tampilan <i>Website</i> Pameran.....	70
Gambar 36: Gambar Tampilan <i>Website</i> Pameran .....	71
Gambar 37: Gambar Tampilan <i>Website</i> Pameran .....	72
Gambar 38: Gambar Tampilan Komentar <i>Website</i> Pameran .....	73
Gambar 39: Gambar Tampilan Komentar Dosen Pada Web Pameran .....	74
Gambar 40: Gambar Tampilan Komentar Dosen Pada Web Pameran.....	74
Gambar 41: Gambar Tampilan Komentar Dosen Pada Web Pameran .....	75

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1 : Skema Proses Perancangan Produk.....	14
Tabel 2 : Skema Proses Produksi Produksi .....	18
Tabel 3 : Macam Warna dan Arti Psikologis Warna .....	37
Tabel 4 : Biaya Perkiraan Produksi .....	46
Tabel 5 : Penjelasan Material.....	53



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 : Kartu Asistensi .....	86
Lampiran 2 : Kartu Asistensi .....	87
Lampiran 3 : Surat Keterangan Hasil Sidang .....	88

