

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN MAINAN  
EDUKASI MENGGUNAKAN MANIK -  
MANIK AIR SEBAGAI MEDIA  
KREATIVITAS ANAK**



**Diajukan oleh :**

- 1. LUTFIYAH NUR ARIFAH / 061210015**
- 2. NABILA CHANIAGO / 061210003**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat  
Mencapai Gelar Ahli Madya**

**PALEMBANG**

**2024**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN MAINAN EDUKASI  
MENGUNAKAN MANIK -  
MANIK AIR SEBAGAI MEDIA  
KREATIVITAS ANAK**



**Diajukan oleh :**

- 1. LUTFIYAH NUR ARIFAH / 061210015**
- 2. NABILA CHANIAGO / 061210003**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat  
Mencapai Gelar Ahli Madya**

**PALEMBANG**

**2024**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR**

**NAMA/NPM** : 1. LUTFIYAH NUR ARIFAH /061210015  
2. NABILA CHANIAGO / 061210003

**PROGRAM STUDI** : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

**JENJANG PENDIDIKAN** : DIPLOMA TIGA

**JUDUL** : PERANCANGAN MAINAN EDUKASI  
MENGUNAKAN MANIK-MANIK AIR  
SEBAGAI MEDIA KREATIVITAS ANAK

**Tanggal : 25 Juni 2024**

**Pembimbing**

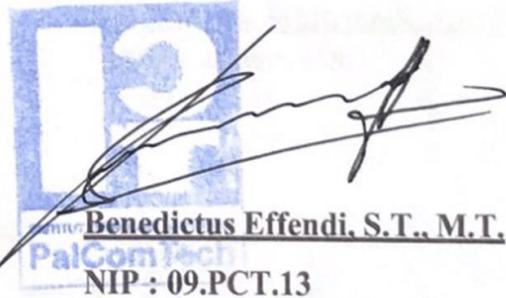


**Didiek Prasetya S.Pd., M.Sn**

**NIDN : : 0226028201**

**Mengetahui,**

**Rektor**



**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**  
**NIP : 09.PCT.13**

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

---

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA/NPM : 1. LUTFIYAH NUR ARIFAH /061210015  
2. NABILA CHANIAGO / 061210003

PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA  
JUDUL : PERANCANGAN MAINAN EDUKASI  
MENGGUNAKAN MANIK MANIK AIR  
SEBAGAI MEDIA KREATIVITAS ANAK

Tanggal : 25 Juni 2024

Penguji 1



Hendra Hadiwijaya, S.E., M.Si.  
NIDN: 0229108302

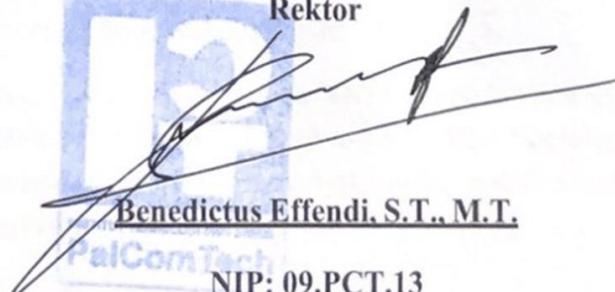
Tanggal : 25 Juni 2024

Penguji 2



M. Jhonsen Syaftriandi, S.Kom., M.Kom  
NIDN: 0229069301

Mengetahui,  
Rektor



Benedictus Effendi, S.T., M.T.  
NIP: 09.PCT.13

MOTTO :

*“Jangan terlalu lama menyalahkan dirimu tapi jangan lupakan apa yang telah terjadi. Dengan begitu, kamu bisa membalas kebajikannya. Tak ada gunanya menyesal, Tidak ada gunanya menangisi yang sudah terjadi.”*

(While You Were Sleeping)

*“Apa yang kita alami demi teman terkadang melelahkan dan menjengkelkan, namun itulah yang membuat persahabatan memiliki nilai keindahan.”*

(Lutfiyah dan Nabila)

**Kupersembahkan kepada :**

*Allah yang Maha Esa*

*Ayah dan Ibu tercinta*

*Orang-orang terkasih*

*Guru yang ku hormati*

*Teman-teman seperjuangan*

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat Nya sehingga Proposal Tugas Akhir yang berjudul **Perancangan Mainan Edukasi Menggunakan Manik-manik Air Sebagai Media Kreativitas Anak** dapat dilakukan dengan baik oleh penulis dan diselesaikan tepat pada waktunya.

Laporan Tugas Akhir ini merupakan syarat yang diberikan oleh program studi untuk menyelesaikan studi diploma 3 di Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech. Selama melakukan penulisan dan penyusunan laporan ini, penulis mendapat banyak bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban bagi Penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada:

- a. **Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa**, yang telah memberikan ilmu, akal kesehatan jasmani dan rohani.
- b. **Kedua Orang Tua dan keluarga**, yang telah memberikan dukungan dan doa.
- c. **Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom**, Selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual.
- d. **Bapak Didiek Prasetya S.Pd., M.Sn**, Selaku dosen pembimbing yang telah bersedia membimbing dan meluangkan waktu agar penulis memahami kajian Proposal Tugas Akhir ini.
- e. **Sang Kekasih**, yang selalu setia menemani dan menyemangati juga memberi dukungan selama pengerjaan laporan tugas akhir ini.
- f. **Teman-teman dan sahabat**, yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan bahwa Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat untuk pembaca, bermanfaat bagi perkembangan dan peningkatan ilmu pengetahuan.

Palembang,

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	4
1.3 Ruang Lingkup Penelitian .....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.5.1 Manfaat Bagi Umum.....	5
1.5.2 Manfaat Bagi Penulis .....	5
1.5.3 Manfaat Bagi Akademik .....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Landasan Teori/Penelitian Terdahulu.....	6

2.1.1	Manik-manik .....	8
2.1.2	Jenis Manik-manik.....	9
2.1.3	Manik-manik Air.....	11
2.1.4	Jenis Manik-manik Air.....	11
2.1.5	Desain kemasan.....	13
2.1.6	Logo .....	13
2.1.7	Warna .....	14
2.1.8	Tipografi.....	14
2.1.9	Mock-up .....	15
2.1.10	Sketsa .....	15
2.1.11	Ilustrasi .....	15
2.1.12	Buku Panduan .....	16
2.1.13	Pola.....	16
2.2	Hasil Penelitian Terdahulu .....	17
2.3	Kerangka Penelitian.....	23

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1	Objek dan Waktu Penelitian.....	24
3.1.1	Objek.....	24
3.1.2	Waktu Penelitian .....	24
3.2	Metode Pengumpulan Data .....	26
3.2.1	Wawancara.....	26
3.2.2	Studi Pustaka.....	28
3.2.3	Observasi.....	28
3.3	Metode Perancangan Mainan Edukasi Anak.....	30
3.3.1	Pra Produksi .....	30
3.3.1.1	<i>Brainstorming</i> .....	30

3.3.1.2	Referensi.....	30
3.3.2	Produksi .....	39
3.3.1.3	Tema.....	39
3.3.1.3	Konsep Desain Kemasan.....	32
3.3.1.3	Konsep Tipografi.....	37
3.3.1.3	Konsep Sketsa .....	39
3.3.1.3	Konsep Warna .....	41
3.3.1.3	Konsep Permainan.....	42
3.4	Alat dan Perangkat Lunak .....	48
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Hasil.....	47
4.1.1	Hasil <i>Desain</i> .....	47

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Manik-manik Clay .....	9
<b>Gambar 2.2</b> Manik-manik Kaca .....	9
<b>Gambar 2.3</b> Manik-manik Kertas .....	10
<b>Gambar 2.4</b> Manik-manik Air .....	10
<b>Gambar 2.5</b> Manik-manik Klasik .....	11
<b>Gambar 2.6</b> Manik-manik Kilau.....	12
<b>Gambar 2.7</b> Manik-manik Polygon .....	12
<b>Gambar 2.8</b> Manik-manik Bintang.....	12
<b>Gambar 3.1</b> Kegiatan Riset Di KB Alisah.....	24
<b>Gambar 3.2</b> Wawancara dengan kepala sekolah KB Alisah .....	27
<b>Gambar 3.3</b> Suasana Kunjungan Penelitian di KB Alisah .....	29
<b>Gambar 3.4</b> Foto Bersama Hasil Watertic Beads Siswa.....	29
<b>Gambar 3.5</b> Pola Huruf.....	31
<b>Gambar 3.6</b> Pola Angka .....	32
<b>Gambar 3.7</b> Pola Bangun Datar .....	32
<b>Gambar 3.8</b> Pola Buah.....	33
<b>Gambar 3.9</b> Pola Hewan.....	33
<b>Gambar 3.10</b> Pola Karakter Spesial.....	34
<b>Gambar 3.11</b> Rancangan Desain Kemasan Bagian Depan.....	35
<b>Gambar 3.12</b> Rancangan Desain Kemasan Bagian Samping .....	36
<b>Gambar 3.13</b> Proses Perancangan Desain Kemasan .....	36

<b>Gambar 3.14</b> Alat dan Bahan.....	38
<b>Gambar 3.15</b> Rancangan Pola Karakter pada mainan edukasi .....	40
<b>Gambar 3.16</b> Proses Rancangan Karakter.....	40
<b>Gambar 3.17</b> Jenis <i>Font</i> Pagkaki Full.....	41
<b>Gambar 3.18</b> Jenis <i>Font</i> Open Sans .....	42
<b>Gambar 3.19</b> Jenis <i>Font</i> Adigiana.....	43
<b>Gambar 3.20</b> Ilustrasi Sketsa Kasar.....	44
<b>Gambar 3.21</b> Lingkaran Roda Warna Tetradik Komplementer.....	45

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Penelitian Terdahulu .....	17
<b>Tabel 2.2</b> Kerangka Penelitian .....	23
<b>Tabel 3.1</b> Jadwal Penelitian .....	25

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- 1.....Lampiran 1. Form Topik dan Judul
- 2.....Lampiran 2. Form konsultasi
- 3.....Lampiran 3. Surat Pernyataan
- 4.....Lampiran 4. Surat Balasan Riset Paud
- 5.....Lampiran 5. Form Revisi Ujian Pra Sidang
- 6.....Lampiran 6. Form Revisi Ujian Kompre

## **ABSTRAK**

**LUTFIYAH NUR ARIFAH, NABILA CHANIAGO.** Perancangan Mainan Edukasi Menggunakan Manik-Manik Air Sebagai Media Kreativitas Anak.

Penelitian ini merancang mainan edukasi berbasis manik-manik air, Watertic Beads, untuk mendukung perkembangan motorik dan kreativitas anak usia 4-6 tahun. Watertic Beads menggabungkan seni dan kreativitas dengan permainan, menggunakan manik-manik berwarna yang disusun mengikuti pola, kemudian disemprot air untuk membentuk karya seni solid. Mainan ini juga dilengkapi dengan desain kemasan yang menarik dan aman untuk anak-anak, yang tidak hanya melindungi produk tetapi juga berfungsi sebagai strategi komunikasi efektif dengan konsumen. Desain produk meliputi logo, kemasan, kertas panduan, kertas pola, serta produk pendamping seperti pin, gantungan kunci, poster, dan kaos.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Watertic Beads merangsang kreativitas dan keterampilan motorik halus anak melalui pengenalan bentuk, warna, dan pola. Desain kemasan yang kreatif dan menarik juga meningkatkan daya tarik produk dan memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan dan edukatif bagi anak-anak.

Kesimpulannya, Watertic Beads berpotensi besar sebagai mainan edukatif yang mendukung perkembangan anak-anak secara imajinatif dan kognitif, sambil menawarkan alternatif yang menarik dan edukatif dari penggunaan gadget.

**Kata Kunci : Mainan, Edukasi, Anak, Manik-manik, Kreativitas**

## ABSTRACT

**LUTFIYAH NUR ARIFAH, NABILA CHANIAGO.***Design Of Children's Educational Toys Using Water Beads Media.*

*This study designed a water bead-based educational toy, Watertic Beads, to support the motor development and creativity of children aged 4-6 years. Watertic Beads combines art and creativity with play, using colored beads that are arranged to follow a pattern, then sprayed with water to form a solid artwork. The toy also comes with an attractive and child-safe packaging design, which not only protects the product but also serves as an effective communication strategy with consumers. The product design includes logo, packaging, guide paper, pattern paper, as well as accompanying products such as pins, key chains, posters, and t-shirts.*

*The results showed that Watertic Beads stimulates children's creativity and fine motor skills through the introduction of shapes, colors, and patterns. The creative and attractive packaging design also increases the attractiveness of the product and provides a fun and educational play experience for children.*

*In conclusion, Watertic Beads has great potential as an educational toy that supports children's imaginative and cognitive development, while offering an engaging and educational alternative to gadget use.*

**Keywords: Toys, Educational, Children, Beads, Creativity**

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Dalam era digital saat ini, penggunaan *gadget* oleh anak-anak semakin meningkat yang menimbulkan kekhawatiran tentang dampaknya terhadap perkembangan mereka. Anggraini (2019) menyatakan bahwa di era modern ini, anak-anak pada usia 4-6 tahun sering sekali dibiarkan oleh orang tua menggunakan gadget dalam hal bermain *game* atau belajar sehingga mereka sering terpapar radiasi karena penggunaan *gadget* yang berlebihan, hal itu dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan kognitif dan fisiknya. Seiring dengan itu, peran media pembelajaran dan mainan edukasi menjadi semakin penting untuk memberikan alternatif yang positif. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memfasilitasi pemahaman dan interaksi antara guru dengan murid (Ulya, et al., 2020). Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran ialah penggunaan dan pemilihan media dalam pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan untuk membangkitkan minat belajar, memberikan motivasi, menumbuhkan rasa ingin tahu dengan apa yang dilihatnya, dan memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk ikut dalam kegiatan proses belajar dikelas (Hidayah, et al., 2017).

Seiring dengan pentingnya media pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini, mainan edukasi juga menjadi alat yang sangat berharga dalam

mendukung proses pembelajaran. Mainan edukasi adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri (Firdaus, 2024). Hal tersebut didukung oleh Hasanah (2019) yang menyatakan bahwa permainan ini memberikan rangsangan positif terhadap berbagai indra, termasuk pendengaran, penglihatan, komunikasi verbal, menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik, afeksi, serta aspek sosial dan spiritual seperti etika dan tata krama. Keseimbangan indra inilah yang direncanakan agar mempengaruhi jasmani, nalar, imajinasi, watak dan karakter, sampai tujuan pendewasaan diri. Sebab, watak seseorang menentukan arah perjalanan hidupnya (Shunhaji & Fadiyah, 2020).

Mainan edukasi memiliki peran yang signifikan dalam membantu perkembangan anak-anak. Banyak anak yang merasa bosan dengan pendekatan pembelajaran konvensional, sehingga interaksi yang menyenangkan dan kreatif pun diperlukan. Mainan edukatif muncul sebagai solusi yang tidak hanya menghibur, tetapi juga meningkatkan kemauan belajar sambil bermain. Seperti teori yang diungkapkan oleh Maria Montessori, "Bermain adalah pekerjaan anak-anak." Ada banyak jenis mainan edukasi anak di Indonesia mulai dari berbagai kategori pembelajaran misalnya saja permainan susun balok, lego, puzzle, kartu bergambar dan lainnya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Salah satu mainan edukasi yang akan penulis rancang yaitu mainan edukasi menggunakan manik-manik air sebagai medianya mainan ini disebut Watertic Beads karena hanya menggunakan manik-manik dan air untuk memainkannya.

Berdasarkan hasil riset yang didapat dari *marketplace* atau toko belanja *online* menurut *review* para pembeli manik-manik air adalah salah satu jenis mainan edukatif yang menggabungkan seni dan kreativitas dengan keseruan bermain anak-anak. Mainan ini memungkinkan mereka membuat desain dengan menempatkan manik berwarna pada suatu bidang gambar, dan setelah itu, air disemprotkan pada manik-manik tersebut, membuat mereka menempel bersama dan membentuk karya seni yang solid (Santoso, 2020). Selain sebagai mainan hiburan, Manik-manik air ini juga berperan sebagai mainan edukasi yang mengajarkan berbagai edukasi mulai dari Pengenalan Huruf atau abjad, angka, Buah, Hewan dan Warna.

Mainan ini memainkan peran penting dalam pengembangan anak, menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif. Melalui proses menyusun manik-manik berwarna-warni ini, tidak hanya melibatkan keterampilan motorik halus anak tetapi juga membuka peluang untuk menggali imajinasi dan ekspresi kreatif (Wahyuni, 2021). Oleh karena itu, Manik Manik air relevan sebagai sarana untuk melatih stimulasi kreatif dan motorik anak-anak dalam konteks seni dan kreativitas anak. (Hadiwijaya, Persepsi Terhadap Layanan Jasa Pendidikan Pada Lembaga Pendidikan El Rahma, 2011)

Hal penting lain yang penulis upayakan dalam perancangan mainan edukasi ini adalah desain kemasan. Desain kemasan bukan sekadar upaya kreatif dalam membungkus produk, melainkan juga merupakan strategi komunikasi yang kompleks. Di era ini, desain pengemasan tak hanya tentang keunikan visual, tetapi juga harus mengandung nilai cerita yang dapat

berkomunikasi dengan konsumen (Priyanto, 2019). Khususnya untuk produk anak-anak, desain kemasan memiliki peran krusial dalam menciptakan pengalaman menyenangkan dan aman.

Maka berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik dalam penyusunan Penelitian ini mengambil judul “Perancangan Mainan Edukasi Menggunakan Manik-manik air sebagai media kreativitas anak.” Mainan Edukasi dapat mempengaruhi perkembangan anak usia dini baik secara Imajinatif maupun kemampuan kognitif, Selain itu mainan edukasi yang menarik juga dapat meningkatkan daya tarik membaca pada anak, sehingga dapat berdampak bagi perkembangan anak.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara merancang mainan edukasi anak dengan menggunakan Manik-manik air sebagai media nya?

## **1.3 Ruang Lingkup Penelitian**

Berdasarkan judul penelitian yang dipilih penulis yaitu “Perancangan Mainan Edukasi Menggunakan Manik-manik Air Sebagai Media Kreativitas Anak” adapun ruang lingkup penelitian ini hanya dibatasi pada perancangan Mainan Edukasi Anak (Manik-manik air) pada anak usia 4-6 tahun.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan tujuan dari penelitian adalah untuk menghasilkan rancangan Mainan Edukasi Anak

(Watertic Beads), dengan mengungkap pembuatan pola yang mengedukasi berdasarkan kategori sesuai dengan usia mereka.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Bagi Umum**

Adapun manfaat umum dari penelitian ini yaitu menjadikan Watertic Beads ini sebagai media edukasi dalam membentuk imajinatif dan melatih kemampuan kognitif anak-anak usia dini.

### **1.5.2 Manfaat Bagi Penulis**

Manfaat yang dapat dirasakan oleh penulis adalah, menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pemanfaatan media visual sebagai bentuk pelatihan edukasi dengan Watertic Beads.

### **1.5.3 Manfaat Bagi Akademik**

Adapun manfaat akademik dari penelitian ini yaitu dapat digunakan sebagai sumber referensi keilmuan bagi peneliti selanjutnya yang akan menggunakan penelitian sejenis, menjadi tolak ukur kemampuan mahasiswa dalam menyerap ilmu yang telah dipelajari di Institut Teknologi Dan Bisnis Palcomtech Program Studi Desain Komunikasi Visual.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Laporan Tugas Akhir ini disusun dalam beberapa bab, yang terdiri dari:

### **BAB I. Pendahuluan**

Bab ini penulis menguraikan Latar Belakang Pemilihan Judul, yaitu permasalahan yang ada selama melakukan

penelitian, dalam hal ini dibutuhkan sebuah perancang Mainan Edukasi Anak Dengan Menggunakan Manik-manik air Sebagai Mediana.

## **BAB II. Tinjauan Pustaka**

Bab ini penulis menguraikannya yang terdiri dari landasan teori sistem, program yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini, kemudian pengumpulan data data yang didapat untuk penguat laporan penulis, serta konsep-konsep baru dalam menyelesaikan masalah yang berkenaan dengan topik dan fokus.

## **BAB III. Metode Penelitian**

Bab ini penulis menjelaskan mengenai metode penelitian, lokasi, jadwal penelitian dan jenis data yang digunakan dalam penyusunan laporan tugas akhir, serta beberapa konsep yang digunakan dalam menyusun laporan dan projek akhir, seperti konsep visual, konsep huruf, konsep warna dan sketsa.

## **BAB IV. Hasil dan Pembahasan**

Bab ini akan membahas mengenai analisis data penelitian, yaitu data yang didapatkan penulis selama melakukan penelitian di KB Paud Alisah Kecamatan

Sukarami Kota Palembang, serta hasil pengujian dan pembahasan.

## **BAB V. Simpulan dan Saran**

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dari semua uraian-uraian pada bab-bab sebelumnya dan juga berisi saran-saran yang diharapkan berguna dalam penelitian.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori/Penelitian Terdahulu**

##### **2.1.1 Mainan Edukasi**

Mainan edukasi merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat mengembangkan keterampilan, minat, pemikiran, dan perasaannya. Melalui kegiatan bermain bersama, anak-anak akan mengembangkan tubuh, otot, dan koordinasi dari gerakan, komunikasi, konsentrasi, dan kreativitas. Nilai hidup, seperti cinta kasih, penghargaan terhadap orang lain, kejujuran, disiplin diri, jiwa berolah agar, antara lain akan diperoleh melalui kegiatan bermain dengan orang lain (Suyadi, 2013).

Hidayat (2020) mengungkapkan, jenis-jenis mainan edukasi yang saat ini ada yakni, Permainan Lego, Rubik, *Puzzle* dan meronce berikut penjelasan dari masing-masing mainan edukasi:

1. Permainan lego adalah suatu jenis permainan yang terdiri dari berbagai macam potongan aneka bentuk bangun ruang seperti balok, prisma ataupun tabung yang memiliki suatu sistem knock-down pada salah satu sisinya sehingga bisa dibongkar dan dipasangkan kembali. Permainan lego ini dapat disusun dan disatukan antara bagian agar terbentuk suatu bangun ruang yang variatif.
2. Permainan Rubik adalah sebuah permainan yang mengasah kemampuan berimajinasi. Terdapat enam warna (merah, oranye, biru,

hijau, kuning, dan putih) dan enam sisi. Permainan ini diciptakan oleh Erno Rubik. Erno Rubik (lahir di Budapest, Hongaria 13 Juli 1944, usia 67 tahun) adalah seorang penemu, pematung dan profesor arsitektur dari Hungaria.

3. Permainan *Puzzle* Menurut Soemiarti Patmonodewo (1995: 83) kata *puzzle* dapat diartikan dengan bongkar pasang. Menurut Kamus Bahasa Inggris-Indonesia *puzzle* berarti teka-teki. Dina Indriana mengemukakan bahwa *puzzle* adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan.
4. Permainan Meronce menurut Sari (2015) pada artikelnya, Meronce adalah merangkai pada seutas benang atau tali sehingga menghasilkan suatu karya yang indah. Hasil meronce adalah benda-benda yang bisa dipakai untuk berbagai keperluan, misal perhiasan, hiasan jendela, alat ibadah dan lain-lain.

### **2.1.2 Manik-manik**

Manik-manik adalah benda hiasan kecil yang dibentuk dalam berbagai bentuk dan ukuran dari bahan seperti batu, tulang, cangkang, kaca, plastik, kayu, atau mutiara dan dilengkapi lubang kecil untuk memasang benang atau merangkai (Rahman, 2017). Ukuran manik-manik berkisar dari diameter di bawah 1 milimeter (0,039 inci) hingga lebih dari 1 sentimeter (0,39 inci).

Manik-manik mewakili beberapa bentuk perhiasan paling awal, dengan sepasang manik-manik yang terbuat dari cangkang siput laut *Nassarius* yang

berasal dari sekitar 100.000 tahun yang lalu dianggap sebagai contoh paling awal yang diketahui (Yuliani, 2020). Manik-manik adalah semua jenis benda yang memiliki lubang untuk tempat masuknya benang/kawat, untuk kemudian dapat dirangkai menjadi aksesoris/hal lain yang sifatnya dekoratif (Santoso, 2020). Manik-manik dapat ditenun bersama dengan benang khusus, digantung pada benang atau kawat lunak dan fleksibel, atau ditempelkan pada suatu permukaan (misalnya kain, tanah liat kertas dan sebagainya).

### 2.1.3 Jenis Manik-manik

Manik-manik dapat dibagi menjadi beberapa jenis kategori yang tumpang tindih berdasarkan kriteria yang berbeda seperti bahan pembuatannya, proses yang digunakan dalam pembuatannya (Hartono, 2019). Mulai dari proses mengolah bahan mentah, membentuk desain hingga akhirnya memperindah tampilan manik-manik. Jenis-jenis Manik-manik ada beragam, diantaranya sebagai berikut :

#### 1. Manik manik clay



**Gambar 2.1 Manik-manik Clay**  
(Sumber : koleksikikie)

## 2. Manik-manik kaca



**Gambar 2.2 Manik-manik Kaca**  
(Sumber : Kursus kriya, 2024 )

## 3. Manik-manik Kertas Daur Ulang



**Gambar 2.3 Manik-manik Kertas**  
(Sumber : Wikihow, 2022)

#### 4. Manik-manik air



**Gambar 2.4 Manik-manik Air**  
(Sumber : Aquabeads, 2022)

##### 2.1.4 Manik manik air

Manik manik air adalah jenis manik-manik yang akan penulis gunakan untuk penelitian. Manik-manik Air ini merupakan bahan untuk kerajinan berwarna-warni yang digunakan oleh anak-anak berusia tiga sampai empat tahun ke atas (Ardiani, 2021). Tidak seperti manik-manik yang disetrika, Manik-manik air ini hanya dapat disambungkan dengan cara disemprot dengan air - tanpa panas dan lem. Manik-manik warna-warni ini sudah ada sejak tahun 2004.

Pertama kali diciptakan pada tahun 2004, pada saat itu mainan manik-manik ini sangat digemari oleh anak-anak di lebih dari 40 negara dan wilayah. Manik-manik air ini adalah mainan manik-manik stik air yang tidak perlu

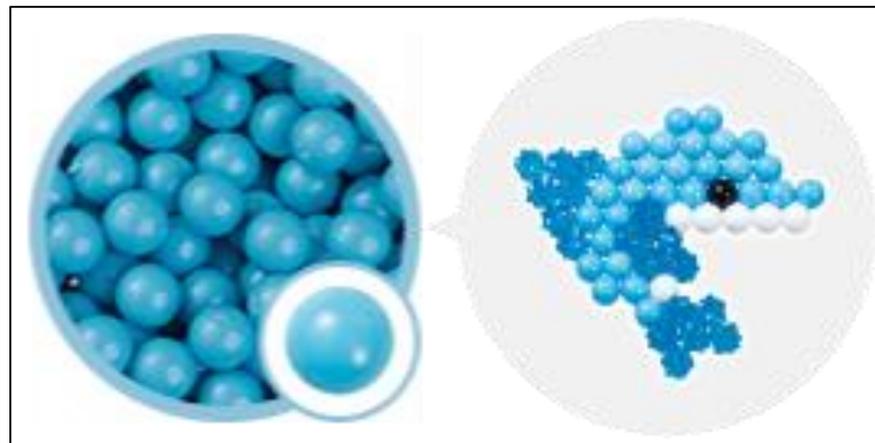
disetrika atau dijahit. Bahan dasarnya terbuat dari bahan yang tidak beracun yaitu lem PVA, Lem PVA adalah lem *food grade* atau tidak membahayakan ketika bersentuhan dengan makanan (Susilo, 2020). Di luar itu, lem ini juga memiliki performa sangat baik dan memenuhi standar keamanan mainan di seluruh dunia, termasuk EN71, ASTM F963. Aquabeads adalah perintis mainan manik-manik tongkat air pertama.

### 2.1.5 Jenis Manik-manik Air

Jenis Manik-manik air ada beragam, diantaranya sebagai berikut :

#### 1. *Solid Beads*

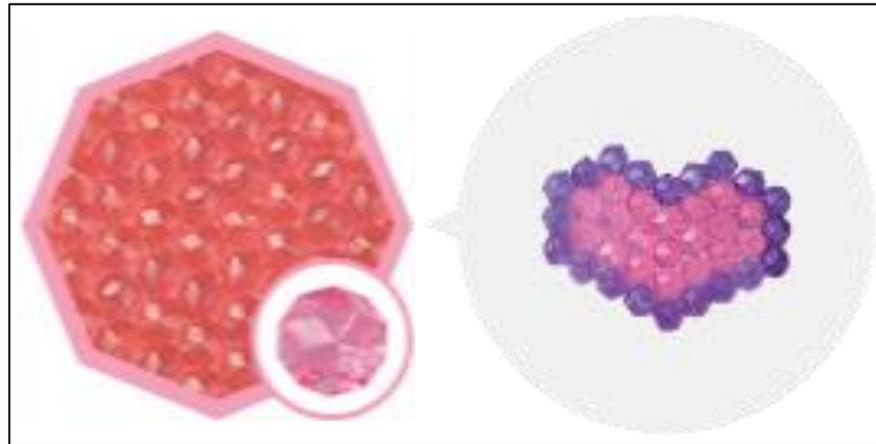
Manik manik bulat klasik yang tidak mengkilap dan tidak bertekstur manik manik inilah yang biasa dipakai untuk membuat kreasi



**Gambar 2.5 Manik-manik Klasik**  
(Sumber : Aquabeads, 2019)

## 2. *Jewel Beads*

Manik-manik yang mempesona dan berkilauan seperti permata

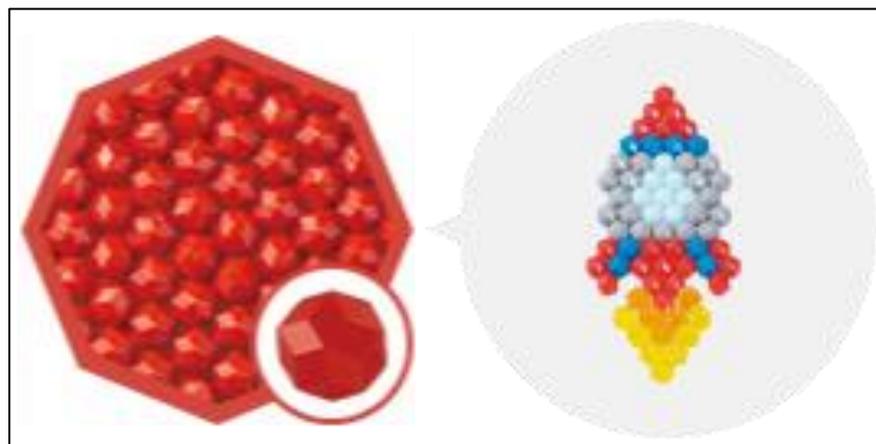


**Gambar 2.6 Manik-manik Kilau**

(Sumber : Aquabeads, 2019)

## 3. *Polygon Beads*

Manik manik yang berbentuk segi manik ini sering digunakan untuk membuat pola kendaraan seperti roket atau pesawat misalnya.

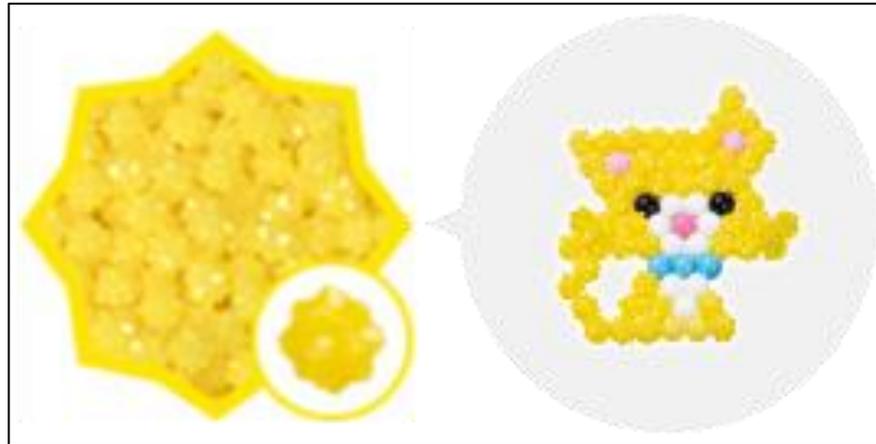


**Gambar 2.7 Manik-manik Polygon**

(Sumber : Aquabeads, 2019)

#### 4. *Star Beads*

Manik-manik berduri untuk menambahkan tekstur pada kreasi pola



**Gambar 2.8 Manik-manik Bintang**

(Sumber : Aquabeads, 2019)

#### 2.1.6 Desain Kemasan

Desain kemasan adalah aspek penting dalam perancangan mainan edukasi anak. Desain kemasan bertugas melindungi mainan edukasi anak dari pengaruh luar yang dapat mengganggu pembelajaran. Desain kemasan juga memiliki peranan penting dalam membuat mainan edukasi anak menarik dan mempengaruhi keputusan pembelian konsumen. Desain kemasan harus autentik, tidak menjiplak, dan memiliki prinsip ATM (amati, tiru, modifikasi). Desain kemasan juga harus memiliki nilai cerita yang dapat tersampaikan ke konsumen melalui sentuhan, penglihatan, ataupun bau.

#### 2.1.7 Logo

Menurut Rustan (2013) logo merupakan penyingkatan dari logotype. Istilah logo baru muncul tahun 1937 dan kini istilah logo lebih populer daripada logotype. Logo adalah suatu objek yang mewakili sebuah entitas, entitas

sendiri berupa wujud bisa berupa barang dan jasa, negara, organisasi, partai, manusia maupun kelompok, gagasan/ide, dan konsep ide. Logo merupakan tanda atau gambar yang mengandung makna untuk melambangkan tujuan positif produk atau jasa. Logo adalah suatu alat pemasaran yang tidak langsung menjual tetapi memberi sebuah persuasi, identitas, informasi yang akhirnya digunakan sebagai alat pemasaran.

### **2.1.8 Warna**

Warna merupakan elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca. Warna bermanfaat untuk meningkatkan daya pikir serta 12 kreativitas anak, selain itu melalui 10 penglihatan dalam bentuk warna anak dapat merasakan dan mengungkapkan rasa keindahan dari warna tersebut (Sutejah & Ismail, 2016).

Pemakaian warna yang kurang tepat dapat merusak citra, mengurangi nilai keterbacaan, dan dapat menghilangkan gairah baca. pemilihan warna yang tepat dapat menciptakan mood dan membuat teks lebih menarik. Seperti warna- warna yang soft dapat memberikan kesan lembut dan tenang. Warna- warna kuat dan kontras dapat memberi kesan dinamis dan cenderung meriah.

### **2.1.9 Tipografi**

Tipografi adalah seni memilih dan mengatur tata letak huruf dalam cara yang harmonis, yang juga menyampaikan maksud tertentu ketika divisualisasikan melalui berbagai media. Menurut Bringhurst (2004), tipografi adalah seni dan teknik mengatur tipe untuk membuat bahasa tertulis

menjadi terlihat, terbaca, dan menarik ketika ditampilkan. Tipografi bukan hanya mengenai pemilihan jenis huruf, tetapi juga bagaimana huruf-huruf tersebut diatur dalam ruang untuk mencapai komunikasi visual yang efektif dan estetik.

#### **2.1.10 Mock-up**

Mockup adalah sebuah model atau rancangan dari sebuah konsep desain yang akan diaplikasikan ke sebuah produk. Ia dapat dikategorikan ke dalam low-fidelity atau high-fidelity. Low-fidelity adalah desain yang masih simpel dan sederhana, sedangkan high-fidelity adalah desain yang sudah diperhalus dan lebih kompleks.

Mockup digunakan untuk menampilkan atau mempresentasikan desain dari produk yang sedang dikembangkan. Ia dapat mempermudah proses coding, mempermudah perbaikan atau penambahan fitur, dan mempermudah pengembangan produk.

#### **2.1.11 Sketsa**

Sketsa adalah gambar atau lukisan awal yang kasar dan sederhana yang digunakan sebagai panduan untuk karya seni atau desain yang lebih kompleks. Sketsa biasanya dibuat dengan cepat dan kurang detail, tetapi penting untuk mengungkapkan ide awal dari seorang desainer atau seniman. Sketsa, menurut Edwards (1999), adalah alat yang efektif untuk menyusun ide dan memvisualisasikan ide sebelum masuk ke tahap pengembangan yang lebih lanjut. Sketsa membantu mengidentifikasi masalah desain pada tahap

awal dan memungkinkan perbaikan sebelum waktu dan sumber daya yang diperlukan diperlukan.

### **2.1.12 Ilustrasi**

Ilustrasi dalam bahasa Belanda (*illustratie*) diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Rata-rata penggunaan ilustrasi dalam buku dalam bentuk gambar kartun (Nurhadiat, 2004). Dalam definisi lain disebutkan kata ilustrasi bersumber dari kata (*illusion*). Sebagai bentuk pengandaian yang terbentuk dalam pikiran manusia akibat banyak sebab. Ilustrasi dapat tumbuh sebagai suatu ekspektasi dari ketidakmungkinan dan tak berbeda jauh dengan angan-angan, bersifat maya atau virtual. Ilustrasi dapat hadir dalam berbagai diverikasi. Bisa melalui lewat tulisan, gambar maupun bunyi (Fariz, 2009).

### **2.1.13 Buku Panduan**

Buku panduan atau pedoman merupakan buku yang memuat informasi, instruksi, dan referensi untuk melaksanakan tugas tertentu. Berdasarkan kutipan terkini, buku ini adalah teks yang berisi petunjuk, perintah, prinsip, prosedur, serta deskripsi tentang materi utama. Buku ini dibuat dan diterbitkan ketika ada kebutuhan akan penjelasan dalam suatu bidang atau pekerjaan. Beberapa contoh buku panduan atau pedoman meliputi buku panduan pelatihan, manual servis motor, panduan ibadah haji, pedoman penulisan karya ilmiah, manual daur ulang kertas, dan lain-lain.

#### **2.1.14 Pola**

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002) mendefinisikan pola sebagai sistem kerja atau metode fungsi sesuatu, sedangkan Kamus Antropologi menjelaskan pola sebagai sekumpulan elemen yang terstruktur dari suatu fenomena dan bisa dijadikan model untuk menjelaskan atau mengilustrasikan fenomena tersebut (Suyoto, 1985).

Berdasarkan deskripsi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pola merupakan metode pelaksanaan yang terdiri dari unsur-unsur perilaku, yang bisa diaplikasikan untuk menggambarkan atau menjelaskan fenomena perilaku tersebut.

#### **2.2 Hasil Penelitian Terdahulu**

Penulis mendapatkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan Mainan Edukasi Manik-manik air, penulis berhasil mendapatkan beberapa hasil riset dan penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan, sehingga dapat digunakan untuk memperkuat karya ilmiah penulis. Penelitian terdahulu dapat dilihat pada table 2.1

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Nama Jurnal	Hasil Penelitian
1.	Yohana Desta Rovita	Perancangan mainan edukasi untuk menstimulasi motorik Halus anak usia 4-6 tahun	e-Proceeding of Art & Design : Vol.4, No.3 Desember 2017	Berdasarkan hasil penelitian, telah diputuskan cara mengajarkan anak di usia dini, yaitu sebelum melakukan kegiatan menulis anak diberi media pembelajaran yang mendukung, seperti sebuah mainan pengenalan bentuk-bentuk dasar, pengenalan angka, dan pengenalan huruf. Dengan menggunakan metode pembelajaran APE (Alat Permainan Edukatif), produk ini dibuat berdasarkan aspek perkembangan anak dan karakteristik anak 4-6 tahun.
2.	Vanni Miza Oktari	Penggunaan media bahan alam dalam pembelajaran di taman kanak-kanak kartika 1-63 padang	Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol1, No 1, Oktober 2017	Hasil temuan penelitian tentang penggunaan media bahan alam dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak Kartika I-63 Padang dapat diimplikasikan bahwa dengan menggunakan media bahan alam, anak lebih banyak mendapatkan hal baru dari kegiatan dengan menggunakan media bahan alam tersebut, dan dengan menggunakan media bahan alam sebagai media pembelajaran, dapat membantu anak dekat dengan lingkungan yang di jelajahnya.

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Nama Jurnal	Hasil Penelitian
3.	Nasaruddin Nasaruddin	Peningkatan Motorik Halus Melalui Kegiatan Meronce pada Pendidikan Anak Usia Dini	Copyright© 2021 Pada Penulis DIDAK TIKTA, Vol.10, No. 2, Mei 2021	Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi peningkatan motorik halus melalui kegiatan meronce pada anak usia 5-6 tahun di Desa Padaelo, Kabupaten Sinjai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meronce dengan menggunakan manik-manik berbagai ukuran dan mengambil biji-bijian dengan dua jari secara berulang-ulang efektif meningkatkan kemampuan motorik halus anak.
4.	Aminah Ilato	Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dalam Menyusun Sebuah Gambar Melalui Permainan Puzzle Bagi Anak Usia Dini 3-4 Tahun di RA AT-TAQWA Matayanagan	KIDSPEDIA: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol..1No. 1 Juni, 2020	Model pembelajaran demonstrasi meningkatkan motorik halus anak dalam permainan puzzle, merangsang jari-jari tangan untuk mengembangkan ide dan kreativitas dalam imajinasi mereka.

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka dalam kajian pustaka ini penelitian mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penelitian oleh Rovita (2017) mengenai Perancangan mainan edukasi untuk menstimulasi motorik Halus anak usia 4-6 tahun, telah diputuskan cara mengajarkan anak di usia dini, yaitu sebelum melakukan kegiatan menulis anak diberi media pembelajaran yang mendukung, seperti sebuah mainan pengenalan bentuk-bentuk dasar, pengenalan angka, dan pengenalan huruf. Dengan menggunakan metode pembelajaran APE (Alat Permainan Edukatif), produk ini dibuat berdasarkan aspek perkembangan anak dan karakteristik anak 4-6 tahun.

Penelitian oleh Oktari (2017) mengenai Penggunaan media bahan alam dalam pembelajaran di taman kanak-kanak kartika 1-63 padang. Hasil temuan penelitiannya tentang penggunaan media bahan alam dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak Kartika I-63 Padang dapat diimplikasikan bahwa dengan menggunakan media bahan alam, anak lebih banyak mendapatkan hal baru dari kegiatan dengan menggunakan media bahan alam tersebut, menggunakan media bahan alam sebagai media pembelajaran, dapat membantu anak dekat dengan lingkungan yang di jelajahnya.

Hasil penelitian mengenai Peningkatan Motorik Halus Melalui Kegiatan Meronce pada Pendidikan Anak Usia Dini oleh Nasaruddin (2021) mengungkapkan bahwa kegiatan meronce yang dilakukan dengan meronce

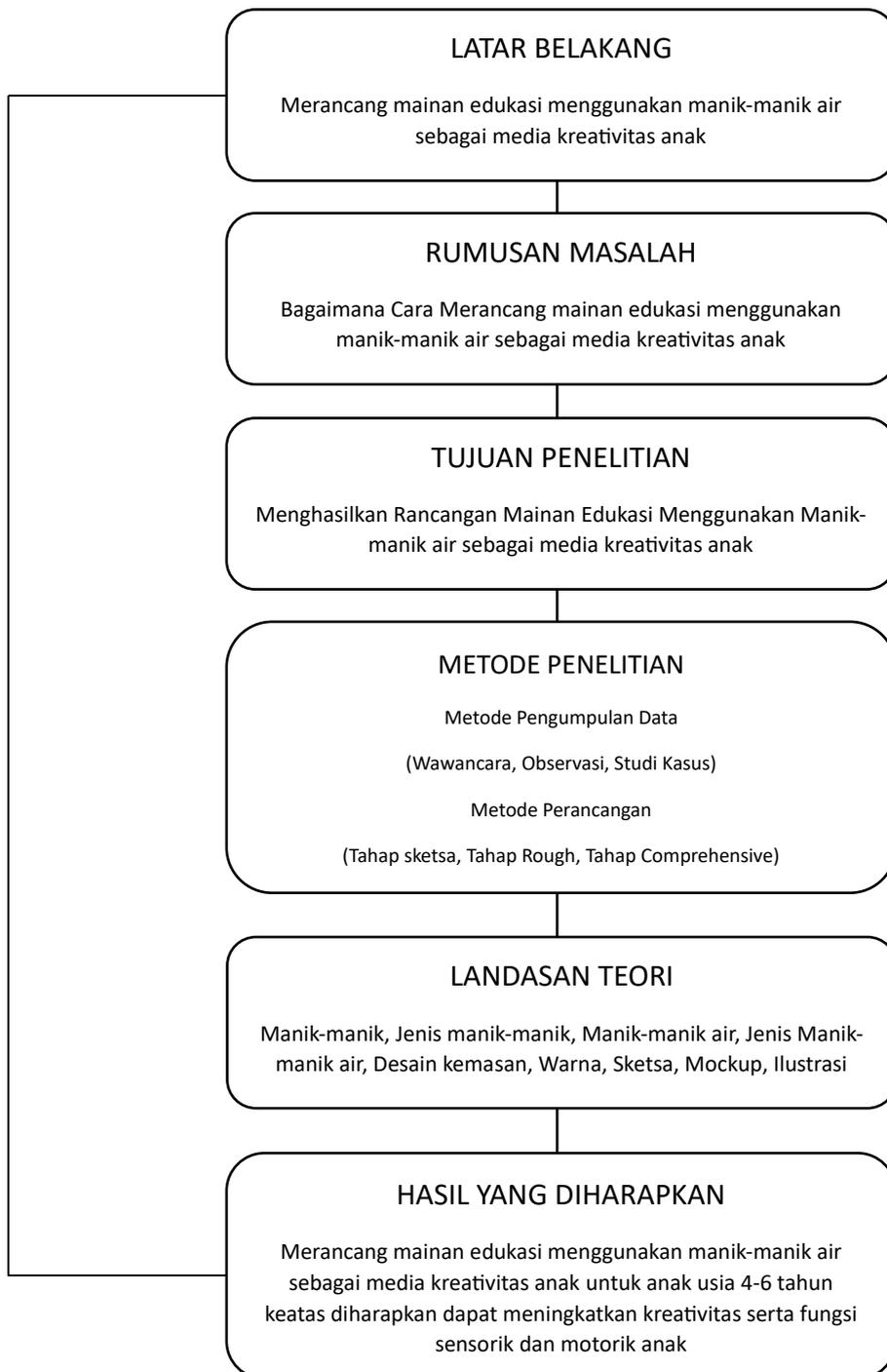
menggunakan manik-manik berukuran besar, sedang, kecil dan mengambil biji-bijian dengan dua jari yang dilakukan berulang-ulang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus.

Penelitian oleh Ilato (2020) mengenai Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dalam Menyusun Sebuah Gambar Melalui Permainan Puzzle Bagi Anak Usia Dini 3-4 Tahun di RA AT-TAQWA Matayanagan. Model pembelajaran demonstrasi dapat meningkatkan motorik halus dalam permainan puzzle sehingga mampu menstimulus ataupun menstimulasi jari-jari tangan pada anak dan menemukan ide, kreativitas dalam imajinasi dalam tahap perkembangannya.

## 2.3 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian ini dapat dilihat pada tabel 2.3

**Tabel 2.3 Kerangka Penelitian**



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Objek Dan Waktu Penelitian**

##### **3.1.1 Objek**

Objek yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah di sebuah lembaga pendidikan anak usia dini KB Paud Alisah Kecamatan Sukarami Kota Palembang. pada tanggal 14-15 Maret 2024 dari pukul 08.00 sampai 10.00 WIB. Penelitian dilakukan terhadap 10-20 anak yang rata-rata usia 4-6 tahun dengan menggunakan wawancara dan observasi.



**Gambar 3.1 Kegiatan Riset Di KB Alisah**

(Sumber : Nabila dan Lutfiyah)

#### **3.2 Waktu Penelitian**

Waktu yang digunakan penulis dalam proses penelitian dimulai dari tahap awal pengumpulan data dan berlanjut hingga tahap penyelesaian akhir yang memakan waktu sekitar 5 bulan, dimana setiap tahapan dilakukan secara detail oleh penulis. Berikut adalah jadwal penulis melakukan penelitian dapat dilihat pada tabel 3.1



No	Jenis Kegiatan	Tahun 2024																											
		Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
9	Tahap Produksi																												
10	Tahap pasca produksi																												
11	Pameran TA																												
12	Sidang Hasil Laporan TA																												

(Sumber : Lutfiah Nur Arifah & Nabila Chaniago)

### 3.2 Metode Pengumpulan Data

Pada Penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu sebagai berikut :

#### 3.2.1 Wawancara

Wawancara, juga disebut sebagai *interview*, adalah proses mendapatkan informasi tentang tujuan penelitian melalui tanya jawab langsung antara penulis atau pewawancara dan orang yang menjawab atau responden dengan menggunakan alat yang disebut panduan wawancara (Ibrahim & Ambarita, 2018). Dokumentasi wawancara dapat dilihat pada gambar 3.2



**Gambar 3.2 Wawancara dengan kepala sekolah KB Alisah**

(Sumber : Lutfiyah Nur Arifah)

Berdasarkan penjelasan diatas penulis melakukan wawancara guna mendapatkan data yang relevan. Wawancara sendiri dilakukan terhadap tenaga pengajar dan di dapatkan hasil dari wawancara tersebut yaitu, metode pembelajaran dengan mainan edukasi yang digunakan di KB Alisah menggunakan berbagai macam jenis mainan, melalui program *fun learning* dengan mainan edukasi yang kami buat ini, diharap siswa dapat membangun kreativitas serta sarana untuk melatih stimulasi kreatif dan motorik anak-anak dalam berkreasi.

Program *fun learning* dengan mainan edukasi yang kami buat ini juga mendorong pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran, dimana peran teknologi informasi dan komunikasi sangat berperan penting pada zaman sekarang yang serba canggih ini. Sehingga dapat ditemukannya permasalahan yang ada yaitu media pembelajaran dengan menggunakan mainan edukasi yang digunakan di KB Alisah saat ini masih sangat sedikit ilustrasi yang ada

dan juga tenaga pengajar disana belum mengetahui tentang media pembelajaran berbentuk pola atau tampilan visualisasi 2D.

### **3.2.2 Studi Pustaka**

Studi kepustakaan adalah proses pengumpulan informasi yang berkaitan dengan penelitian yang berasal dari buku, jurnal ilmiah, literatur, dan publikasi lain yang dapat digunakan sebagai sumber untuk penelitian yang akan dipelajari oleh penulis, dengan cara mendeskripsikan dan menguraikan data tersebut melalui pendapat para ahli (Moto, 2019).

Berdasarkan uraian di atas, penulis memilih metode studi literatur untuk mengumpulkan semua informasi yang diperlukan. Analisis juga dilakukan terhadap jurnal-jurnal sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan, termasuk studi-studi terdahulu mengenai desain mainan edukatif.

### **3.2.3 Observasi**

Menurut Dewi & Arief (2020), observasi adalah sebuah teks yang berisi informasi tentang suatu hal secara apa adanya berdasarkan hasil observasi dan analisis yang dilakukan secara sistematis. Teks observasi biasanya berisi fakta-fakta yang dapat dibuktikan secara ilmiah, dan objek yang diamati biasanya bersifat umum.

Observasi penulis di tempat riset dapat dilihat pada gambar 3.3



**Gambar 3.3 Suasana Kunjungan Penelitian di KB Alisah**  
(Sumber : Lutfiyah Nur Arifah)

Dapat penulis simpulkan bahwa observasi merupakan metode untuk mencapai hasil yang maksimal dengan mengamati dan memperhatikan setiap hal dan peristiwa yang terjadi selama proses penelitian berlangsung. observasi penulis di KB Alisah dapat dilihat pada gambar 3.4



**Gambar 3.4 Foto Bersama Hasil Watertic Beads Siswa**  
(Sumber : Admin KB Alisah)

### 3.3 Metode Perancangan Mainan Edukasi Anak

#### 3.3.1 Pra Produksi

Sebelum melakukan tahap produksi, penulis melakukan tahap pra produksi terlebih dahulu, dimana tahap ini melalui 22 beberapa proses yang diantaranya adalah Brainstroming dan referensi.

##### 3.3.1.1 Brainstorming

*Brainstorming* adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan ide-ide kreatif dan solusi terhadap suatu masalah melalui diskusi kelompok yang bebas dan tidak terstruktur. Menurut Merriam-Webster, *brainstorming* adalah proses merenungkan ide-ide oleh satu atau lebih individu untuk menemukan solusi atas suatu masalah.

Dalam membuat suatu karya visual tentu diperlukannya suatu konsep. Konsep ini dibutuhkan agar ide dari karya visual yang akan diterapkan kepada media memiliki batasan yang terarah dan dapat menarik perhatian konsumen. Anak-anak usia 4-6 tahun merupakan usia yang dianggap tepat sebagai target audiens dalam pembuatan mainan edukasi ini karena pada usia tersebut, anak-anak mulai melatih motorik dan sensorik nya, selalu ingin tahu dan tertarik terhadap indra perabanya.

### **3.3.1.2 Referensi**

Tahap ini penulis akan mencari referensi mengenai seperti apa desain mainan edukasi ini, serta elemen-elemen yang terdapat pada kemasannya seperti konsep yang akan diterapkan, logo, desain kemasan, isi produk dan lainnya, yang nantinya akan dapat dijadikan sebuah acuan untuk mendesain. Referensi yang digunakan dapat berupa buku maupun gambar-gambar di internet serta karya-karya yang dipublikasikan terdahulu.

### **3.3.2 Produksi**

#### **3.3.2.1 Tema**

Tema yang akan diterapkan pada desain kemasan mainan edukasi ini adalah konsep *Y2K* atau yang biasa dikenal dengan gaya desain era 2000 an. Dikarenakan tema dari gaya desain ini sangat lah nyentrik dan berwarna sehingga dapat menarik perhatian para konsumen khususnya anak-anak.

#### **3.3.2.2 Konsep Desain Kemasan**

##### **a. Bagian Depan Desain Kemasan**

Pada bagian depan desain kemasan ini terdapat Logo Brand Mainan, selain itu penulis juga memasukan beberapa informasi penting terkait batasan usia,peraturan bermain serta beberapa gambar hasil mainan. Bagian depan kemasan dapat dilihat pada gambar 3.5



**Gambar 3.5 Rancangan Desain Kemasan Bagian Depan**

#### **b. Bagian Samping Desain Kemasan**

Pada bagian samping desain kemasan ini terdapat *Brand Mainan*, selain itu penulis juga memasukan langkah langkah bermain. Bagian samping desain kemasan dapat dilihat pada gambar 3.6

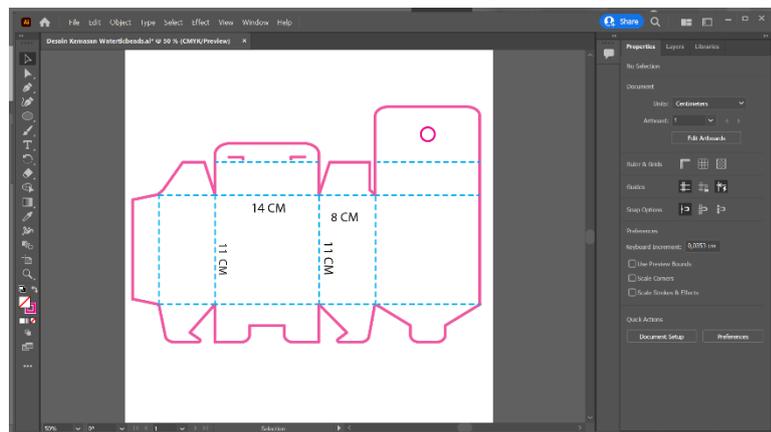


**Gambar 3.6 Rancangan Desain Kemasan Bagian Samping**

### c. Proses Perancangan Desain Kemasan

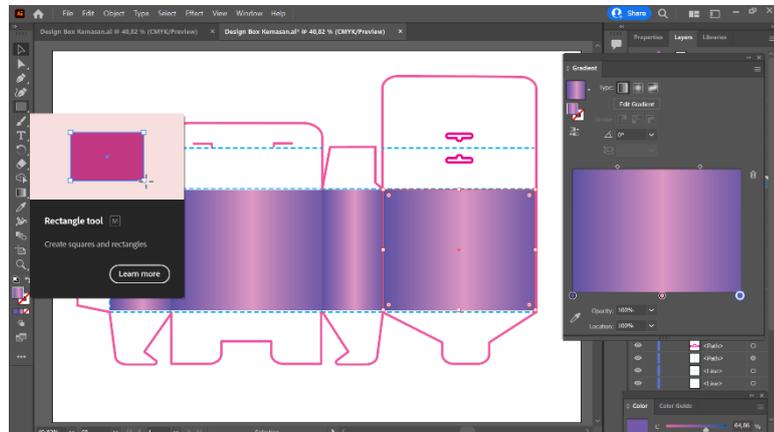
Pada proses perancangan desain kemasan penulis menggunakan software *Adobe Illustrator* untuk membuatnya.

1. Langkah pertama yang penulis lakukan ialah membuat sketsa mockup desain kemasan dapat dilihat pada gambar 3.7



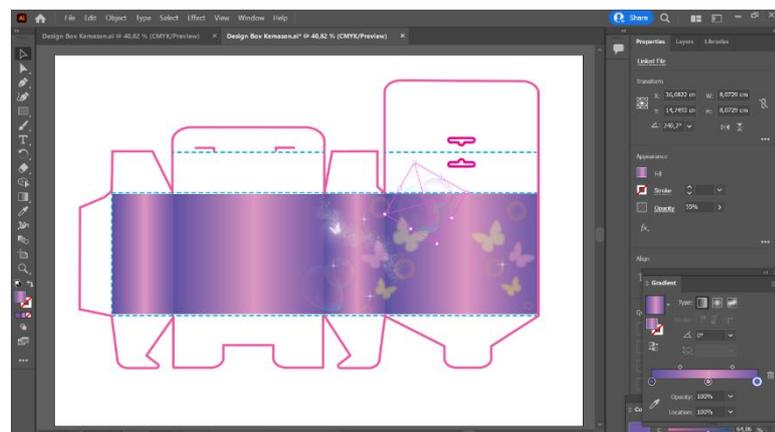
**Gambar 3.7** Proses pembuatan mockup desain kemasan

2. Setelah mockup dibuat penulis menambahkan background yang akan diterapkan pada desain kemasan, penulis menggunakan background gradient agar lebih masuk dengan tema yang digunakan yaitu konsep *y2k* dapat dilihat pada gambar 3.8



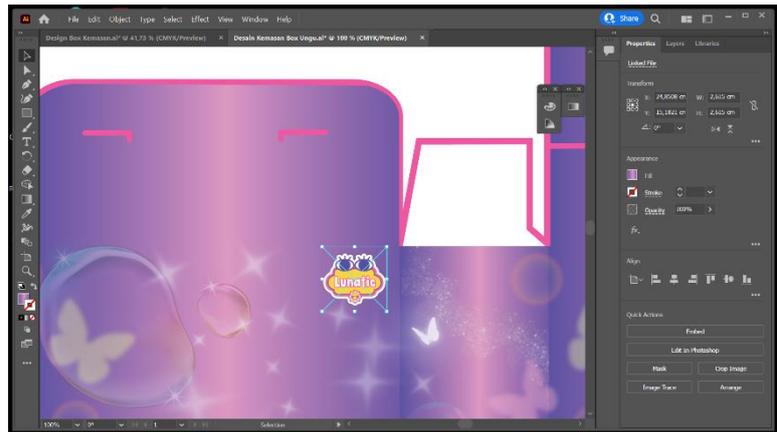
**Gambar 3.8 Penambahan Background desain kemasan**

3. Setelah background dibuat penulis menambahkan beberapa elemen dengan konsep y2k dapat dilihat pada gambar 3.9



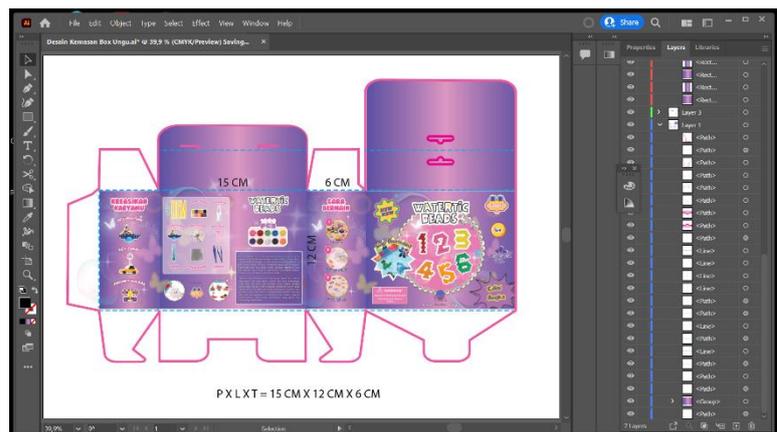
**Gambar 3.9 Penambahan elemen desain kemasan**

- Setelah elemen ditambahkan penulis menambahkan logo merk pada ujung kanan kemasan dapat dilihat pada gambar 3.10



**Gambar 3.10 Penambahan Background desain kemasan**

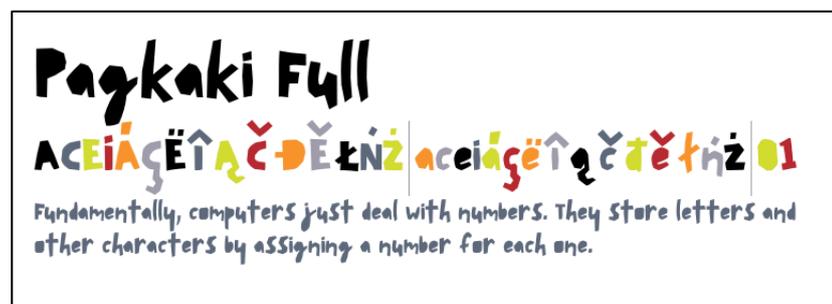
- Setelah semua elemen yang dibutuhkan ditambahkan desain kemasan selesai dibuat dapat dilihat pada gambar 3.11



**Gambar 3.11 Desain Kemasan Selesai Dibuat**

### 3.3.2.3 Konsep Tipografi

Tipografi merupakan pemilihan dan pengaturan tata letak yang harmonis serta mengandung maksud tertentu dari huruf yang di tampilkan (divisualisasikan) dalam berbagai media (Pujiyanto, 2013). Tipografi yang digunakan penulis dalam merancang mainan edukasi ini menggunakan jenis *Font* Pakkagi Full, *font* ini digunakan karena memiliki desain yang lucu dan menarik perhatian untuk dipakai pada nama *brand*, sesuai dengan konsep mainan edukasi yang akan dibuat oleh penulis dan untuk isi teks pada buku menggunakan *Font* Open sans. Lalu untuk kata-kata seperti jargon menggunakan *Font* Adigiana. Contoh *font* pagkaki Full, Open Sans dan Adigiana dapat dilihat pada gambar 3.12, gambar 3.13 dan gambar 3.14.



**Gambar 3.12 Jenis *Font* Pakkaki Full**

(Sumber : Myfont )

Pakkagi Full adalah jenis font kreatif anak-anak dengan desain huruf tulisan tangan (handwriting) dan cocok digunakan untuk nama *brand* karena memiliki desain yang lucu dan menarik

perhatian. Penulis menggunakan *font* Pagkaki full pada nama brand di bagian depan kemasan.



**Gambar 3.13 Jenis *Font* Open Sans**  
(Sumber : Sycamore )

Open Sans adalah jenis huruf sans-serif yang bersih dan modern yang dirancang oleh Steve Matteson, *font* ini dirancang khusus untuk keterbacaan di seluruh antarmuka cetak, web, maupun seluler. Open Sans sangat baik untuk semua jenis penggunaan. Ini sangat mudah dibaca dalam ukuran kecil dan juga berfungsi dengan baik bila dicetak dalam huruf besar. Penulis menggunakan *font* Open Sans pada bagian hal-hal penting seperti buku panduan, petunjuk cara bermain, dan penjelasan detail lainnya pada desain kemasan.

Adigiana merupakan jenis *font* yang masuk dalam golongan tipografi Sans Serif. Font Adigiana adalah *font* yang memiliki lekuk yang lumayan tegas. Penulis menggunakan *font* Adigiana untuk menonjolkan beberapa kata yang mengandung jargon atau

tips pada desain kemasan maupun buku panduan. Contoh *font* Adigiana dapat dilihat pada gambar 3.14



**Gambar 3.14** Jenis *Font Adigiana*

(Sumber : Design by fontke )

#### 3.3.2.4 Konsep Sketsa

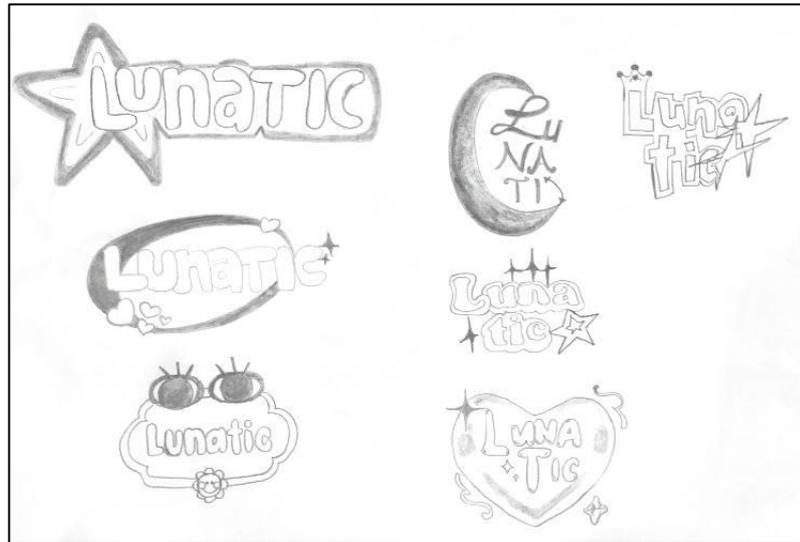
Ahmad (2016) mendefinisikan media sketsa sebagai penyajian visual dua dimensi yang terdiri dari titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau implikatur.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis menyimpulkan bahwa sketsa merupakan langkah awal dalam proses desain yang bertujuan untuk membentuk konsep objek sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas.

##### a) Sketsa Logo

Pada Sketsa logo diterapkan teknik arsir menggunakan pensil 2B, penulis membuat beberapa referensi logo dengan total 7 sketsa berikut sketsa logo

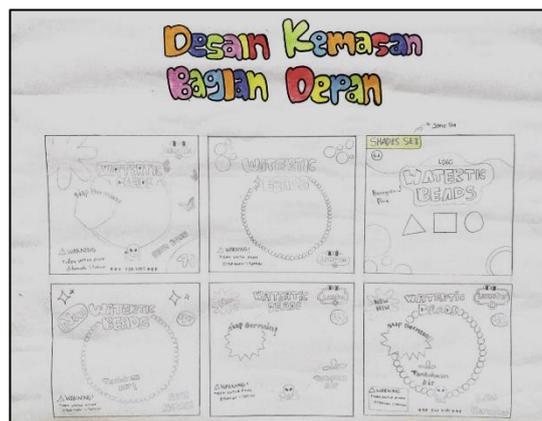
yang penulis buat pada gambar 3.22:



**Gambar 3.22 Sketsa Logo Lunatic**

#### b) Sketsa Desain Kemasan

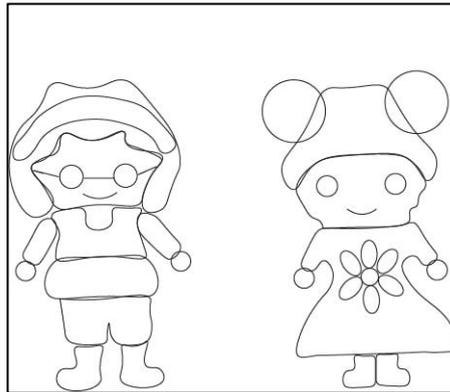
Pada sketsa desain kemasan penulis menggunakan pensil 2B untuk menggambar sketsa desain kemasan dengan elemen elemen yang menarik untuk dilihat anak anak. Berikut gambar hasil sketsa desain kemasan pada gambar 3.23 :



**Gambar 3.23 Hasil Sketsa Desain Kemasan**

### c) Sketsa Karakter

Penulis membuat sketsa kasar mengenai karakter spesial Lulu dan Nana. Contoh ilustrasi sketsa kasar dapat dilihat pada gambar 3.20

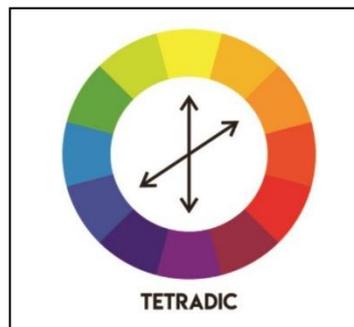


**Gambar 3.20 Ilustrasi Sketsa Kasar**

#### 3.3.2.5 Konsep Warna

Konsep Warna yang digunakan dalam perancangan Mainan edukasi menggunakan manik-manik air sebagai media kreativitas anak ialah menggunakan warna-warna pop (warna-warna cerah), jenis warna yang dipilih oleh penulis yaitu warna tetradik komplementer. Warna tetradik komplementer adalah warna yang dihasilkan dari kombinasi warna jingga/orange kemerahan, ungu kemerahan, biru keunguan, dan kuning kehijauan, kesan yang dihasilkan dari kombinasi warna ini dapat memberikan kontras yang kuat dan dinamis. Pemilihan warna yang dipilih penulis juga berdasarkan hasil dari pengamatan langsung terhadap siswa/siswi di KB Alisah Kec. Sukarami, dan

didapatkan hasil anak-anak tersebut lebih suka dengan warna pola yang berwarna cerah. Contoh warna tetradic komplementer dapat dilihat pada gambar 3.15



**Gambar 3.15 Lingkaran Roda Warna Tetradik Komplementer**  
(Sumber : Mochamad Jainul Arifin,2018 )

### 3.3.2.6 Konsep Permainan

Konsep yang akan digunakan dalam Watertic beads ini seperti DIY atau singkatan dari "*Do It Yourself*" yang dalam bahasa Indonesia dapat diterjemahkan sebagai "Lakukan Sendiri". Ini merujuk pada praktik atau aktivitas di mana seseorang melakukan pekerjaan atau proyek tanpa bantuan profesional atau pihak lain, sering kali menggunakan instruksi yang tersedia secara mandiri.

Pada produk mainan edukasi yang kami buat ini sudah disediakan set mainan yang berisi alat dan bahan untuk bermain yang akan dimainkan oleh anak-anak umur 4-6 tahun keatas mereka akan mengikuti intruksi bermain dengan menggunakan manik-manir air sebagai medianya dan hasilnya akan dijadikan berbagai jenis karya. Mainan Edukasi yang dihasilkan ini

mempunyai nama brand yaitu Watertic Beads dan produk mainan ini akan dibagi menjadi 6 kategori (Huruf/Abjad, Angka, Bangun Datar, Buah-buahan, Hewan, dan Karakter Spesial).

### **1. Konsep Kertas Pola**

Pada konsep visual pola terbagi menjadi 6 Kategori berdasarkan usia anak untuk anak 4-5 tahun Pola yang dibuat yaitu Huruf Angka dan Bangun Datar, Sedangkan Untuk Anak Usia 5-6 tahun yaitu Buah, Hewan dan Karakter Spesial, Jadi masing-masing usia terdapat 3 kategori. Berikut penjelasan pola berdasarkan kategori :

#### **1. Konsep Pola Berdasarkan Umur 4-5 Tahun**

##### **a. Pola Huruf**

Pada pola ini akan diterapkan visual huruf vokal dan konsonan diantaranya A I U E O dan Huruf Konsonan seperti B C D F G H J K L M N P Q R S T V W X Y Z. Contoh Bentuk Huruf dapat dilihat pada gambar 3.16



**Gambar 3.16 Pola Huruf**

**b. Pola Angka**

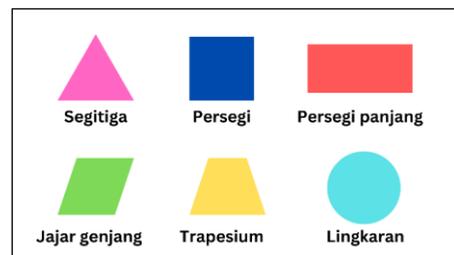
Pada pola ini akan diterapkan visual Angka diantaranya adalah 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10. Contoh Bentuk Angka dapat dilihat pada gambar 3.17



**Gambar 3.17 Pola Angka**

**c. Pola Bangun Datar**

Pada pola ini akan diterapkan visual Bentuk Bangun Datar diantaranya adalah Segitiga, Persegi, Persegi Panjang, Jajar Genjang, Trapesium dan Lingkaran. Contoh Bentuk Bangun Datar dapat dilihat pada gambar 3.18

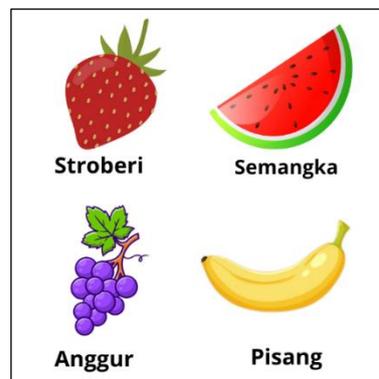


**Gambar 3.18 Pola Bangun Datar**

## 2. Konsep Pola Berdasarkan Umur 5-6 tahun

### a. Pola Buah

Pada pola ini akan diterapkan visual buah-buahan diantaranya buah Stroberi, Semangka, Anggur dan Pisang. Contoh Visual Buah-buahan dapat dilihat pada gambar 3.19



**Gambar 3.19 Pola Buah**

### b. Pola Hewan

Pada pola ini akan diterapkan visual Hewan diantaranya buah Kucing, Panda, Katak dan Bebek. Contoh Visual Hewan dapat dilihat pada gambar 3.20



**Gambar 3.20 Pola Hewan**

### c. Pola Karakter Spesial

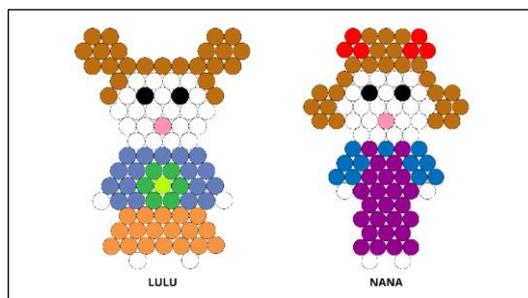
Pada pola ini akan diterapkan visual Karakter Spesial yang mencerminkan kepribadian penulis sendiri yaitu Karakter Lulu Dan Nana. Contoh Visual Karakter Spesial dapat dilihat pada gambar 3.21



**Gambar 3.21 Pola Karakter**

### 3. Konsep Karakter

Konsep karakter yang akan dibuat dalam Mainan edukasi Watertic Beads ini adalah karakter berbentuk *dots* yang akan disusun menjadi sebuah pola. Pola dapat dilihat pada pada gambar 3.22



**Gambar 3.22 Rancangan Pola Karakter pada mainan edukasi**

### 3.3.3 Alat Dan Bahan

Berikut adalah Alat dan bahan yang digunakan dalam mainan edukasi ini :

1. *Pegboard* Segi Enam
2. *Pegboard* Segi Empat
3. Mini Spatula
4. Pinset
5. Botol Semprot
6. Manik-manik
7. Air

Untuk alat dan Bahan dapat dilihat pada gambar 3.23



**Gambar 3.23 Alat dan Bahan**  
(Sumber : Idoon, 2024 )

## **5. Cara Bermain**

Langkah-langkah bermain :

1. Siapkan Alat dan bahan yang sudah disediakan terutama pegboard dan manik-maniknya
2. Pilih pola yang diinginkan lalu susun manik-manik tersebut menyesuaikan pola
3. Kalau sudah semprotkan air pada manik-manik yang sudah disusun membentuk pola
4. Lalu keringkan manik-manik yang sudah disemprotkan air dengan cara dijemur atau menggunakan alat pengering
5. Bila sudah kering Angkat manik-manik menggunakan spatula
6. Yang terakhir manik-manik siap menjadi karya bisa dijadikan gantungan kunci,tempelan kulkas maupun karya pajangan.

### **3.4 Alat dan Perangkat Lunak**

#### **a) Alat**

- 1. Laptop*

#### **b) Perangkat Lunak**

- 1. Software Aplikasi Adobe Illustrator*

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil**

Dalam bab ini, penulis akan membahas hasil rancangan desain mainan edukasi yang menggunakan manik-manik air sebagai alat untuk mendorong kreativitas anak-anak berusia 4-6 tahun. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mengetahui seberapa baik mainan edukasi ini meningkatkan keterampilan motorik halus dan kreativitas anak-anak tersebut. Selain itu, penulis akan menganalisis data untuk mengetahui bagaimana mainan ini dapat membantu pertumbuhan anak-anak dan menawarkan opsi yang sehat untuk mengurangi ketergantungan pada perangkat elektronik. Beberapa bagian utama bab ini termasuk deskripsi hasil rancangan, hasil produk, dan pembahasan.

##### **4.1.1 Hasil Desain**

Hasil dalam membuat rancangan mainan edukasi ini akan diulas, direvisi, dan dievaluasi agar sesuai dan berfungsi dengan baik. setelah semua proses perancangan selesai dilakukan maka hasil akhirnya nanti sesuai dengan konsep yang telah direncanakan untuk pembuatan projek tugas akhir, projek ini dibuat agar anak-anak lebih tertarik untuk mengembangkan kreativitas dan bakat mereka di bidang seni.

### **1. Desain Kemasan**

Desain kemasan yang diterapkan pada mainan edukasi anak ini menggunakan tema Y2K dengan warna-warna nyentrik seperti pink, ungu, hijau neon, dan oranye sangat efektif dalam menarik perhatian dan membangun daya tarik visual yang kuat. Selain itu, desain ini juga berperan penting dalam menyampaikan informasi, membangun identitas merek, dan meningkatkan daya tarik produk secara keseluruhan. Dengan demikian, desain kemasan yang tepat dapat menjadi alat pemasaran yang sangat efektif untuk mainan edukasi anak-anak.

### **2. Desain Isi Produk**

Desain kemasan yang diterapkan pada isi produk seperti kertas panduan dan kertas pola menggunakan desain yang *simple* agar mudah dibaca dan dipahami oleh anak-anak.

### **3. Desain Produk Pendamping**

Desain yang diterapkan pada produk pendamping seperti kaos, poster, *x-banner*, pin dan gantungan kunci menggunakan hasil desain yang sama pada logo dan merk yang bertujuan agar produk yang penulis buat semakin dikenal oleh publik.

#### 4. Uji Coba Produk

Uji Coba dilakukan kembali setelah Mainan di Produksi untuk memastikan bahwa produk ini layak untuk dimainkan berikut adalah kegiatan saat uji coba yang dilakukan :



**Gambar 4.1 Uji Coba Mainan**

##### a) Hasil Desain Logo Waterticbeads

Pada hasil desain logo penulis membuat satu logo pilihan dari sketsa yang sebelumnya menggunakan software adobe illustrator berikut gambar hasil desain logo pada gambar 4.2 :



**Gambar 4.2 Hasil Desain Logo Lunatic**

## b) Hasil Desain Kemasan



Gambar 4.3 Hasil Desain Kemasan

Pada hasil desain kemasan tersebut penulis membuat desain dengan tema yang berbeda- beda agar menarik perhatian anak- anak untuk memainkannya.

## 2. Isi produk

Pada isi produk penulis membuat beberapa desain yang diperlukan seperti kertas pola, kertas panduan, dan stiker. Berikut beberapa gambar dan keterangan dari isi produk tersebut :

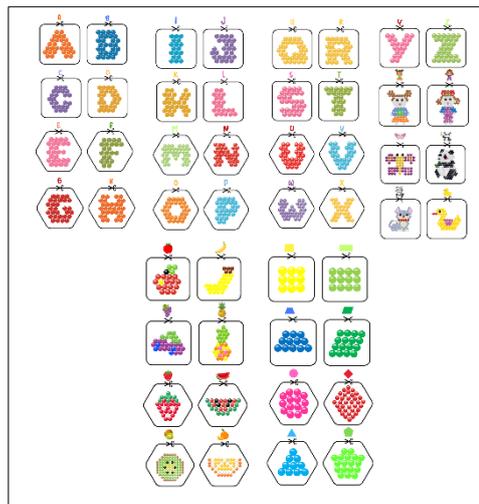
### a) Hasil Desain Kertas Panduan



Gambar 4.4 Hasil Desain Kertas Panduan

Pada gambar hasil desain kertas panduan diatas penulis menggunakan aplikasi adobe ilustrator untuk mendesainnya , didalam isi kertas tersebut penulis menjelaskan cara bermain ,alat dan bahan , tips dan trik serta hasil dari karya yang dibuat.

**b) Hasil Desain Kertas Pola**



**Gambar 4.5 Hasil Desain Kertas Pola**

Pada gambar diatas penulis membuat beberapa desain pola dengan aplikasi adobe ilustrator seperti huruf, angka,hewan, buah dan bangun datar.

**c) Stiker**



**Gambar 4.8 Hasil Desain Stiker**

Pada gambar diatas penulis membuat beberapa desain stiker dengan warna warna yang menarik . penulis mendesain nya dengan menggunakan adobe ilustrator.

#### 4) Produk Pendamping

Pada produk pendamping penulis membuat beberapa produk seperti poster,x-banner,pin dan gantungan kunci berikut beberapa hasil dari produk pendamping tersebut :

##### a) Poster



Gambar 4.10 Hasil Desain Poster 1



**Gambar 4.11 Hasil Desain Poster 2**

Pada gambar desain poster di atas, penulis menggunakan Adobe Illustrator untuk menciptakan karya yang menarik. Menggunakan alat ini, penulis dapat dengan mudah mengatur tata letak elemen-elemen visual, termasuk teks, gambar, dan grafik vektor.

#### **b) X-Banner**

X banner adalah jenis spanduk atau media promosi portabel yang memiliki bentuk seperti huruf "X" saat dipasang. X banner sering digunakan dalam acara pameran, promosi produk, atau kampanye iklan karena mudah dipasang, ringan, dan dapat dipindahkan dengan mudah. Ukuran X banner berukuran 60x160 cm. Informasi yang terdapat pada X-banner biasanya. Berikut gambar dari x- banner tersebut :



Gambar 4.12 Hasil Desain X-Banner

c) Gantungan Kunci



Gambar 4.13 Gantungan Kunci

Pada gambar tersebut penulis membuat desain gantungan kunci sebagai produk pendamping.

#### d) Pin



**Gambar 4.14 Pin**

Pada gambar tersebut penulis membuat desain Pin sebagai produk pendamping.

## 4.2 Pembahasan

### 4.2.1 Pembahasan Produk

#### 1) Keterampilan dan Pemahaman

Anak-anak usia 4-5 tahun menunjukkan kemampuan yang baik dalam mengenali dan menyusun pola huruf, angka, dan bangun datar. Sebagian besar anak dalam kelompok ini berhasil menyelesaikan tugas dengan sedikit atau tanpa bantuan.

Anak-anak usia 5-6 tahun menunjukkan kemampuan yang lebih tinggi dalam mengenali dan menyusun pola yang lebih kompleks seperti karakter buah dan hewan. Mereka mampu menyelesaikan tugas ini dengan lebih cepat dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep yang lebih abstrak.

## **2) Perbedaan Usia dan Tingkat Kesulitan**

Perbedaan usia mempengaruhi tingkat kesulitan yang dapat diatasi oleh anak-anak. Anak-anak yang lebih muda (4-5 tahun) lebih nyaman dan berhasil dengan pola yang lebih sederhana, sementara anak-anak yang lebih tua (5-6 tahun) mampu menangani pola yang lebih kompleks. Ini menunjukkan bahwa mainan edukasi yang dirancang memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak-anak dalam kelompok usia tersebut.

## **3) Interaksi dan Bantuan**

Anak-anak yang lebih muda sering mencari bantuan dari teman atau guru saat mereka mengalami kesulitan, terutama dalam tugas yang melibatkan huruf dan angka. Anak-anak yang lebih tua lebih mandiri dan jarang meminta bantuan, menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang lebih tinggi dalam menyelesaikan tugas yang lebih sulit.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan dari pembahasan yang telah dilakukan, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil Perancangan Mainan Edukasi menggunakan Manik-manik Air Sebagai Media Kreativitas Anak ini dapat memberi pengenalan kepada siswa/siswi Paud.
2. Isi Pengenalan berupa hal-hal pengetahuan dasar yang dibagi berdasarkan kategori dan rentang usia 4-6 tahun ini dapat dijadikan sebagai bentuk fisik berupa mainan edukasi yang dapat dimainkan pada saat pembelajaran berlangsung.
3. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa respon positif dari anak-anak terhadap mainan edukasi ini cukup efektif, dan ini menunjukkan potensi yang kuat dalam mendukung pengenalan edukasi pada tingkat awal.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Perancangan mainan edukasi menggunakan manik-manik air sebagai media kreativitas anak. Terdapat beberapa saran yang dapat diberikan agar perancangan media pengenalan yang lain agar dapat lebih baik lagi, yaitu :

1. Sebelum meluncurkan mainan edukasi secara luas, lakukan uji coba terhadap target usia anak-anak untuk mendapatkan umpan balik dan melakukan evaluasi terhadap desain, keterbacaan, dan efektivitas pembelajaran mainan edukasi ini.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan menjadi pedoman bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian dengan menggunakan teknik desain yang lainnya.
3. Perancangan mainan edukasi menggunakan manik-manik air sebagai media kreativitas anak ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan pengetahuan hal dasar mereka sejak usia dini.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M. G. (2016). Implikatur percakapan dalam kumpulan sketsa Betawi Bang Jali Kondangan. *Deiksis*, 122-134.
- Anggraini, E. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Jakarta: Serayu Publishing.
- Ardiani, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Mainan Edukatif terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 123-135.
- Bringhurst, R. (2004). *The elements of typographic style*. Hanoi: Hartley & Marks Publishers.
- Budiman, A., & Wijaya, W. (2019). Perancangan media komunikasi visual pada Museum Uang Sumatera. *AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 356-369.
- Dewi, S. M., & Arief, E. (2020). Analisis struktur dan ciri kebahasaan teks laporan hasil observasi siswa kelas VII SMP Negeri 18 Padang. *JPBSI: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 23-32.
- Edwards, B. (1999). Drawing on the right side of the brain. *CHI '97 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, 188-189.
- Fariz. (2009). *Living in harmony: jati diri, ketekunan, dan norma*. Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara.
- Firdaus, W. (2024, Maret 18). *Komunikasi dakwah melalui permainan edukati dalam meningkatkan minat belajar agama pada santri di Taman Pendidikan Al-Qurán Nurul Hidayah Desa Kembang Tanjung Kecamatan Abung Selatan Kabupaten Lampung Utara*. From Repository UIN Raden Intan Lampung: <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/32779>
- Hadiwijaya, H. (2011). Persepsi Terhadap Layanan Jasa Pendidikan Pada Lembaga Pendidikan El Rahma. *JURNAL EKONOMI DAN INFORMASI AKUNTANSI (JENIUS)*, 221-237.
- Hadiwijaya, H. (2023). Meningkatkan Kualitas Produk dan Daya Saing melalui Inovasi dan. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT BANGSA*, 289-295.
- Hadiwijaya, H. (2020). Pendampingan Manajemen Usaha dan Permodalan pada UKM Batu Bata. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 353-359.
- Hadiwijaya, H., Febrianty, & Darmawi. (2020). Pendampingan Manajemen Usaha dan Permodalan pada UKM Batu Bata. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 353-359.
- Hadiwijaya, H., Prasetya, D., & Syahrul, Y. (2022). Perbaikan Manajemen Usaha dan Peningkatan Kualitas Porduk Pada Pengrajin Gerabah di Kabupaten Banyuasin. *Abdimas Mandalika*, 2(1), 58-65

- Hartono, T. (2019). *Teknik Pembuatan Manik-manik Tradisional*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan alat permainan edukatif (APE) pada Taman Kanak-Kanak se-Kota Metro. *AWLADY Jurnal Pendidikan Anak*, 20-40.
- Hidayah, S., Wahyuni, S., & Ani, H. M. (2017). Penggunaan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Adobe Flash CS6 untuk meningkatkan motivasi belajar pada kompetensi dasar menganalisis peran, fungsi dan manfaat pajak (Studi Kasus Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2016. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 117-123.
- Hidayat, M. (2020). *Mainan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Ibrahim, A., & Ambarita, A. (2018). Sistem informasi pengaduan pelanggan air berbasis website pada PDAM Kota Ternate. *IJIS: Indonesian Journal on Information System*, 10-19.
- Ilato, A. (2020). Meningkatkan kemampuan motorik halus dalam menyusun sebuah gambar melalui permainan puzzle bagi anak usia dini 3-4 tahun di RA At-Taqwa Matayanagan. *Kidspedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 19-23.
- Indonesia, D. P. (2002). Kamus besar Bahasa Indonesia. *Balai Pustaka*, 885.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 20-28.
- Nasaruddin. (2021). Peningkatan motorik halus melalui kegiatan meronce pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 53-70.
- Nurhadiat, D. (2004). *Pendidikan seni rupa*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Oktari, V. M. (2017). Penggunaan media bahan alam dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Kartika I-63 Padang. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1-102.
- Priyanto, A. (2019). *Desain Kemasan dalam Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Penerbit Andi.
- Pujiyanto, P. (2013). Estetika ideologi media above the line produk suplemen merek "Madurasa" PT. Air Mancur. *Bahasa dan Seni: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni dan Pengajarannya*, 41.
- Rahman, A. (2017). *Sejarah dan Evolusi Manik-manik*. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Rovita, Y. D. (2017). Perancangan mainan edukasi untuk menstimulasi motorik halus anak usia 4-6 tahun. *e-Proceeding of Art & Design*, 1550-1557.
- Rustan, S. (2013). *Mendesain Logo*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- Santoso, B. (2020). *Review Produk Mainan Edukatif di Marketplace*. Surabaya: Pustaka Ilmu.
- Sari, Y. (2015). Penggunaan media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1-11.
- Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020). Efektivitas alat peraga edukatif (APE) balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini. *ALIM: Journal of Islamic Education*, 1-30.
- Susilo, B. (2020). Keamanan Bahan Lem dalam Mainan Edukatif Anak. *Jurnal Teknologi Pangan dan Kesehatan*, 210-220.
- Sutejah, E., & Ismail, M. (2016). Pengenalan warna melalui penggunaan model Experiential Learning pada anak usia dini. *Jurnal PGPAUD Kampus Cibiru*, 2-4.
- Suyadi. (2013). *Psikologi pendidikan anak*. Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya.
- Suyoto. (1985). *Kamus Antropologi*. Jakarta: Persindo.
- Ulya, H., Laily, N. H., & Hakim, M. L. (2020). Pengembangan media pembelajaran PAI dengan menggunakan video explanasi, pop up dan kahoot. *Journal of Islamic Religious Education*, 39-48.
- Wahyuni, R. (2021). *Pengembangan Motorik dan Kreativitas Anak dengan Mainan Edukatif*. Bandung: Alfabeta.
- Yuliani, R. (2020). *Manik-manik: Seni dan Budaya dalam Perhiasan*. Surabaya: Garaha Ilmu.

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. ....Lampiran 1. Form Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. ....Lampiran 2. Form konsultasi (*Fotocopy*)
3. ....Lampiran 3. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
4. ....Lampiran 4. Surat Balasan Riset Paud
5. ....Lampiran 5. Form Revisi Ujian Pra Sidang (*Fotocopy*)
6. ....Lampiran 6. Form Revisi Ujian Kompre (Asli)

1. ....Lampiran 1. Form Topik dan Judul (*Fotocopy*)

 PalComTech	<b>FORMULIR SURAT PERSETUJUAN TOPIK &amp; JUDUL LTA</b>
Kode Formulir : <b>FM-IPCT-BAAK-PSB-043</b>	Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Kepada Yth.  
Ka.Prodi Desain Komunikasi Visual  
di tempat.

Palembang, 21 Februari 2024

Dengan hormat,  
Saya yang Bertanda tangan di bawah ini :

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

No	NPM	Nama	IPK	Semester	Sesi Belajar*	No.HP
1.	061210015	Lutfiyah Nur Arifah	4.00	6	Pagi	089658172210
2.	061210003	Nabila Chaniago	3.79	6	Pagi	088287295843

Mengajukan LTA dengan topik :

Desain Grafis

Dengan melampirkan deskripsi awal penelitian yang terdiri dari :

1. Objek Penelitian
2. Apa yang akan diteliti dari objek
3. Metode Pengembangan/analisis yang digunakan
4. Tujuan / hasil yang diharapkan dari penelitian

Rekomendasi Nama Pembimbing : .....

Menyetujui,  
Wakil Rektor 1,

*Adelin, S.T.M.Kom*

Mengetahui,  
Ka. Prodi .....

*Eka Prasetya Adhy Sugara S.T., M.Kom.*

Judul LTA (dalam bahasa Indonesia dan Inggris):

1. PERANCANGAN MAINAN EDUKASI MENGGUNAKAN MANIK MANIK AIR SEBAGAI MEDIA KREATIVITAS ANAK
2. DESIGNING EDUCATIONAL TOYS USING WATER BEADS AS A MEDIUM FOR CHILDREN'S CREATIVITY

Diusulkan judul nomor : .....

Pemohon,  
Mahasiswa 1,

*Lutfiyah Nur Arifah*

Mahasiswa 2,

*Nabila Chaniago*

Menyetujui,  
Pembimbing

*Didiek Prasetya S.pd., M.Sn*

Mengetahui,  
Ka. Prodi .....

*Eka Prasetya Adhy S.T., M.Kom*

Mengesahkan  
Wakil Rektor 1

*Adelin, S.T.M.Kom*

- Diperbanyak 1 kali : Asli diserahkan ke BAAK dan copy diarsip Mahasiswa
- Form ini wajib dikembalikan ke BAAK pada saat pengumpulan berkas untuk pengajuan ujian komprehensif

2. .... Lampiran 2. Form konsultasi (Fotocopy)

PalComTech		FORMULIR		
Kode Formulir		KONSULTASI LAPORAN TUGAS AKHIR		
FAM-IPCT-BAK-PSB-045		INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH		
Institusi		: INSTITUTE TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH		
Tahun Akademik		: 2024/2025		
NO	NPM	Nama	Prodi	Semester
1	061210015	LITFIYAH NUR ARIFAH	DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	6
2	061210003	SABILA CHANIAGO	DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	6

Judul Laporan Tugas Akhir: **PERANCANGAN MAINAN EDUKASI MENGGUNAKAN MANIK MANIK AIR SEBAGAI MEDIA KREATIVITAS ANAK.**

Perkuliahan Ke -	Tanggal Konsultasi	Batas Waktu Perbaikan	Materi yang Dibahas / Catatan Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	14 Maret 24		BIMBINGAN BAB 1	
2.	26 Maret 24		BIMBINGAN BAB 2 & 3	
3.	17 April 24		BIMBINGAN DESAIN LOGO	
4.	30 April 24		BIMBINGAN KONSEP LOGO	
5.	6 Mei 24		BIMBINGAN DESAIN LOGO	
6.	3 Juni 24		REVISI DIGITALISASI KARAKTER	
7.	6 Juni 24		BIMBINGAN DIGITALISASI KEMAJUAN	
8.	10 Juni 24		BIMBINGAN BAB 4 & BAB 5	
9.	4 Juni 24		BIMBINGAN BAB 4 & BAB 5	
10.	12 Juni 24		BIMBINGAN BAB 4 & BAB 5	
11.	13 Juni 24		REVISI BAB 4 & BAB 5	
12.	14 Juni 24		ACC Ujian	

Palembang,  
Dosen Pembimbing  
  
Didak Prasetya, S.Pd., M.Sn.

3. ....Lampiran 3. Surat Pernyataan (Fotocopy)

**SURAT PERNYATAAN  
UJIAN TUGAS AKHIR**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : NABILA CHANIAGO  
Tempat/Tanggal Lahir : PALEMBANG / 17 JUNI 2003  
Prodi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
NPM : 061210003  
Semester : 6  
No.Telp/Hp : 088289205843  
Alamat : Jl. KEBUN BUNGA Lp. CEMPAKA PUTIH RT 47 RW 04

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Laporan ini saya buat dengan sebenarnya dan berdasarkan sumber yang benar.
2. Objek tempat saya melaksanakan laporan berbentuk CV/PT/Pemerintahan/SMA sederajat dan dinyatakan masih aktif beroperasi hingga saat ini
3. Data perusahaan dalam laporan LTA ini benar adanya dan bersifat valid.
4. Laporan ini bukan merupakan hasil plagiat/menjiplak karya ilmiah orang lain
5. Laporan ini merupakan hasil kerja saya sendiri (bukan buatan/dibuatkan orang lain)
6. Buku referensi yang saya gunakan untuk laporan LTA ini merupakan buku yang terbit dalam 5 (lima) tahun terakhir ini.
7. Semua dokumen baik berupa dokumen asli maupun salinan yang saya serahkan sebagai syarat untuk mengikuti ujian skripsi adalah dokumen yang sah dan benar.
8. Hasil karya saya yang merupakan hasil dari tugas akhir berupa karya tulis, program, aplikasi atau alat, setelah melalui ujian komprehensif dan revisi, bersedia untuk saya serahkan kepada lembaga melalui Kaprodi untuk dokumentasi dan kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun dan apabila di kemudian hari ternyata saya terbukti secara sah melanggar salah satu dari pernyataan ini, saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan hukum berlaku di negara Republik Indonesia, dan gelar akademik yang saya peroleh dari Perguruan Tinggi ini dapat dibatalkan.

PALEMBANG, 17 JUNI 2024

Yang menyatakan,



## SURAT PERNYATAAN UJIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lutfiyah Nur Arifah  
Tempat/Tanggal Lahir : Bekasi / 13 April 2001  
Prodi : Desain Komunikasi Visual  
NPM : 061210015  
Semester : 6  
No.Telp/Hp : 089658172210  
Alamat : Perumahan Griya Lembah Hijau Blok i No.12 Sako Palembang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Laporan ini saya buat dengan sebenarnya dan berdasarkan sumber yang benar.
2. Objek tempat saya melaksanakan laporan berbentuk CV/PT/Pemerintahan/SMA sederajat dan dinyatakan masih aktif beroperasi hingga saat ini
3. Data perusahaan dalam laporan LTA ini benar adanya dan bersifat valid.
4. Laporan ini bukan merupakan hasil plagiat/menjiplak karya ilmiah orang lain
5. Laporan ini merupakan hasil kerja saya sendiri (bukan buatan/dibuatkan orang lain)
6. Buku referensi yang saya gunakan untuk laporan LTA ini merupakan buku yang terbit dalam 5 (lima) tahun terakhir ini.
7. Semua dokumen baik berupa dokumen asli maupun salinan yang saya serahkan sebagai syarat untuk mengikuti ujian skripsi adalah dokumen yang sah dan benar.
8. Hasil karya saya yang merupakan hasil dari tugas akhir berupa karya tulis, program, aplikasi atau alat, setelah melalui ujian komprehensif dan revisi, bersedia untuk saya serahkan kepada lembaga melalui Kaprodi untuk dokumentasi dan kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun dan apabila di kemudian hari ternyata saya terbukti secara sah melanggar salah satu dari pernyataan ini, saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan hukum berlaku di negara Republik Indonesia, dan gelar akademik yang saya peroleh dari Perguruan Tinggi ini dapat dibatalkan.

Palembang, 12 Juni 2024

Yang menyatakan,


LUTFIYAH NUR ARIFAH

4. ....Lampiran 4. Surat Balasan Riset Paud



**YAYASAN SRI BINA INSAN AN-NAAFI**  
KB/PAUD ALISAH  
Jl. Kebun Bunga Lr. Dollah Kasturi Palembang  
Email : [paudalisah@gmail.com](mailto:paudalisah@gmail.com) Telp. 0831-7341-4103

No : 054/KB-AL/III/2024  
Lampiran : -  
Hal : Surat Balasan Permohonan Mahasiswa

Kepada Yth. :

Bapak/Ibu Pimpinan

Institut Teknologi Bisnis Palcomtech

Dengan Hormat,

Dengan surat ini kami telah menerima surat permohonan dari Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech perihal Kunjungan Penelitian Tugas Akhir, dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang diterima untuk melaksanakan Kunjungan Penelitian Tugas Akhir di KB/PAUD ALISAH sebagai berikut :

No	NAMA	NPM	Jurusan	Jadwal Kunjungan Tugas Akhir
1	Lutfiyah Nur Arifah	061210015	Desain Komunikasi Visual/D3	14 Maret 2024 s.d 15 Maret 2024
2	Nabila Chaniago	061210003		

Dengan surat ini kami selaku Pihak KB/PAUD ALISAH menerima mahasiswa tersebut untuk Kunjungan Penelitian Tugas Akhir di tempat kami.

Demikian atas perhatiannya, kami ucapkan terima kasih.



Palembang, 15 Maret 2024  
Kepala KB/PAUD ALISAH

Lia Rahayu, S.Pd, AUD

5. ....Lampiran 5. Form Revisi Ujian Pra Sidang (Fotocopy)

	FORMULIR REVISI UJIAN PROPOSAL INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH
	Kode Formulir <b>FM-IPCT-BAAK-PSB-127</b>

**Revisi Ujian Proposal LTA**  
**Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech**

Program Studi : Desain Komunikasi Visual Program Diploma Tiga  
 Tanggal Pelaksanaan : 27 Maret 2024  
 Judul Proposal LTA : Perancangan Mainan Edukasi Menggunakan manik-manik Air Sebagai Media Kreativitas Anak

No.	NPM	Nama	Semester
1	061210015	Lutfiyah Nur Arifah	VI
2	061210003	Nabila Chaniago	VI

No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Latur belakang	Hendra #	
2	fokus pada judul penelitian		
3	Sumber kutipan		
4	Daftar pustaka		
5	tesdikasi untuk mmw. - 45 m - 56 m diperbesar. objeknya.	ghegan.	
	Perbaiki secara umum dari penyaji 1 dan 2	INDIEK..P	

Perubahan Judul LTA : .....

Palembang, 27 Maret 2024  
 Ketua Program Studi,

  
 Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.

\*Fotokopi Form Revisi dikumpul ke BAAK setelah ditandatangani Kaprodi

6. ....Lampiran 6. Form Revisi Ujian Kompre (Asli)

 Kode Formulir <b>FM-IPCT-BAAK-PSB-055</b>	FORMULIR REVISI UJIAN LTA INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH
	Institusi : : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

**Revisi Ujian LTA  
Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech**

Program Studi : Desain Komunikasi Visual Program Diploma Tiga  
 Topik LTA : Desain Grafis  
 Ujian ke- : I (Satu)  
 Tanggal Pelaksanaan : 25 Juni 2024

Judul Skripsi : Perancangan Mainan Edukasi Menggunakan manik-manik Air Sebagai Media Kretivitas Anak

NO	NPM	Nama	Semester
1	061210015	Lutfiyah Nur Arifah	VI (Enam)
2	061210003	Nabila Chaniago	VI (Enam)

Revisi diselesaikan paling lambat tanggal .....

No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
1. 2. 3. 4.	Bus 3 Hasil Pembahasan Project	Hantra H	
1.	- Revisi Project - soal ktbkis website kclang.	Jhasu.	
1	Perbaiki Sesi dengan masalah dari penguji 1 dan 2	DIDIEK .P	

Palembang, 25 Juni 2024  
Ketua Program Studi,



Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.