



**PERANCANGAN PERMAINAN INTERAKTIF BERBENTUK
ACTIVITY PACK SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN
MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-6 TAHUN**



TUGAS AKHIR

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

Ghozi Alfani Dimas Anggriawan

18420100046

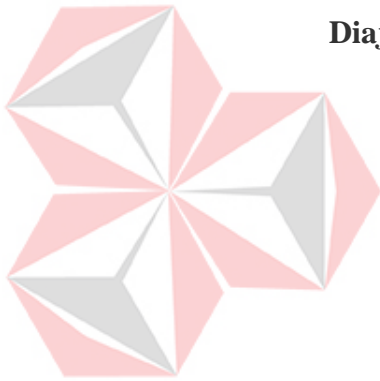
FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

**PERANCANGAN PERMAINAN INTERAKTIF BERBENTUK
ACTIVITY PACK SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN MOTORIK
HALUS ANAK USIA 4-6 TAHUN**

TUGAS AKHIR



**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

**Nama : Ghozi Alfani Dimas Anggriawan
NIM : 18420100046
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

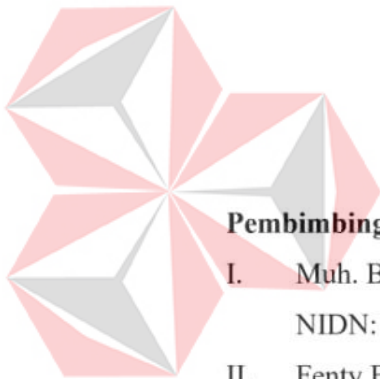
2023

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN PERMAINAN INTERAKTIF BERBENTUK *ACTIVITY PACK* SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-6 TAHUN

Dipersiapkan dan disusun oleh
Ghozi Alfani Dimas Anggriawan
NIM: 18420100046

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji
Pada: Kamis, 26 Januari 2023



Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:

I. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.

NIDN: 0704017701

II. Fenty Fahminnansih, S.T., M.MT.

NIDN: 0706028502

Penguji:

III. Karsam, MA., Ph.D.

NIDN: 0705076802

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Location: Universitas
Dinamika
Date: 2023.02.10
13:46:16 +07'00'

Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2023.02.10
14:06:02 +07'00'

Digitally signed by
Universitas
Dinamika
Date: 2023.02.10
11:08:45 +07'00'

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana

Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2023.02.10
15:50:19 +07'00'

Karsam, MA., Ph.D

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif
UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO

*“Rasa insecure-mu bukan tanggung jawabku dan rasa insecure-ku
bukan tanggung jawabmu”*



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN

“Karya penelitian ini saya persembahkan untuk seluruh orang-orang terdekat saya yang selalu memberikan dukungan dan motivasi dari awal hingga selesai”

☺ **Terima Kasih** ☺



UNIVERSITAS
Dinamika

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Ghozi Alfani Dimas Anggriawan**
NIM : **18420100046**
Program Studi : **S1 Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Fakultas Desain Dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Tugas Akhir**
Judul Karya : **PERANCANGAN PERMAINAN INTERAKTIF
BERBENTUK *ACTIVITY PACK* SEBAGAI MEDIA
PENGEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA
4-6 TAHUN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 9 February 2023



Ghozi Alfani Dimas Anggriawan
NIM : 18420100046

ABSTRAK

Saat ini, orang tua terkadang mengandalkan gadget sebagai sarana tumbuh kembang anaknya sehingga tidak menyadari dampak perubahan yang terjadi, anak kurang memperhatikan lingkungan sekitar dan kurang mampu melakukan aktivitas motorik secara optimal terutama motorik halus, selain itu aktivitas yang mengembangkan motorik halus anak sering terjebak pada kegiatan teoritis. Itu membuat aktivitas menjadi monoton. Oleh sebab itu dibutuhkan alat bermain untuk meningkatkan kreativitas dan kerja sama anak-anak serta memperkuat nilai-nilai sosial mereka. Faktor yang merangsang minat anak terhadap permainan adalah permainan yang sesuai dengan kepribadian usia tersebut seperti unsur warna, bentuk mainan dan character yang menarik sehingga mudah diingat oleh anak. Fasilitas bermain ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak di masa mendatang. Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan membuat pembelajaran permainan anak dalam bentuk Activity Pack. Model pembelajaran ini berbasis Game-Based Learning, artinya pembelajaran yang menggunakan permainan yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran sehingga berdampak secara kognitif dan emosional. Pemilihan bahan, bentuk, dan warna yang digunakan dalam permainan ini telah disesuaikan dengan karakteristik anak TK usia 4 sampai 6 tahun.

Kata Kunci: *Motorik Halus, Permainan Interaktif, Activity Pack.*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji Syukur, penulis panjatkan atas rahmat yang diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan proposal Tugas Akhir dengan judul “**Perancangan Permainan Interaktif berbentuk *Activity Pack* Sebagai Media Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 4-6 Tahun**” dengan lancar dan dalam keadaan yang sehat.

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dan melancarkan penyelesaian laporan Tugas Akhir ini, kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku rektor Universitas Dinamika.
2. Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika dan sebagai selaku dosen Penguji Tugas Akhir.
3. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika.
4. Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom. dan Fenty Fahminnansih, ST., M.MT. selaku dosen Pembimbing Tugas Akhir.
5. Seluruh Tenaga Pengajar dari TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng yang dengan senang hati menyambut dan membantu saya untuk melancarkan pengerjaan Tugas Akhir ini.
6. Orang Tua Penulis, Kus Ari Gunawan dan Nunuk Anggraini yang telah memberikan dukungan moral, materil dan doanya.
7. Keluarga Besar Pituduh Kopi Dan Uala Kopi
8. Serta semua teman-teman yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan pada penulis sejak awal hingga akhir.

Surabaya, 10 Januari 2023



Ghozi Alfani Dimas Anggriawan

18420100046

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Penelitian Terdahulu.....	4
2.2 Perkembangan Motorik Anak.....	5
2.3 Activity Pack.....	5
2.4 Permainan Interaktif dan Jenisnya.....	6
2.5 Tipografi.....	8
2.6 Ilustrasi.....	8
2.7 Layout.....	8
2.8 Warna.....	9
2.9 Packaging.....	9
BAB III METODE PENELITIAN	10
3.1 Jenis Penelitian.....	10
3.2 Unit Analisis.....	10
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	10
3.3.1 Observasi.....	11
3.3.2 Wawancara.....	11
3.3.3 Dokumentasi.....	11
3.3.4 Studi Literatur.....	12

3.3.5	Studi Eksisting	12
3.4	Teknik Analisis Data.....	12
3.4.1	Reduksi.....	13
3.4.2	Penyajian	13
3.4.3	Penarikan Kesimpulan	13
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	14
4.1	Hasil Pengumpulan Data.....	14
4.1.1	Observasi.....	14
4.1.2	Wawancara	15
4.1.3	Studi Literatur	16
4.1.4	Studi Eksisting	17
4.1.5	Dokumentasi	18
4.2	Hasil Analisis Data.....	19
4.2.1	Reduksi Data	19
4.2.2	Penyajian Data	21
4.2.3	Penarikan Kesimpulan	21
4.3	Analisis Segmentasi, Targeting, Positioning (STP).....	22
4.3.1	Segmentasi	22
4.3.2	<i>Targeting</i>	23
4.3.3	<i>Positioning</i>	23
4.4	<i>Unique Selling Proposition (USP)</i>	23
4.5	Analisis SWOT	24
4.6	Keyword.....	25
4.7	Konsep Perancangan Karya	25
4.7.1	Tujuan Kreatif	26
4.7.2	Strategi Kreatif	26
4.8	Strategi Media	28
4.9	Implementasi Media.....	35
4.9.1	Media Utama.....	35
4.9.2	Media Pendukung	37
BAB V	PENUTUP	40
5.1	Kesimpulan	40

5.2	Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA		41
LAMPIRAN.....		43



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh Permainan Geometri	4
Gambar 2. 2 Contoh Permainan Interaktif Board Game	6
Gambar 2. 3 Contoh Permainan Interaktif Flash Card.....	7
Gambar 2. 4 Contoh Permainan Interaktif Puzzle	8
Gambar 4. 1 Buku Kumpulan Permainan Interaktif	16
Gambar 4. 2 Buku Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini	17
Gambar 4. 3 Packaging TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng	17
Gambar 4. 4 Sekolah TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng.....	18
Gambar 4. 5 Kegiatan Belajar TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng.....	18
Gambar 4. 6 Keyword	25
Gambar 4. 7 Kertas Karton	27
Gambar 4. 8 Font Lemon Milk	27
Gambar 4. 9 Font Sugar Snow	27
Gambar 4. 10 Warna	28
Gambar 4. 11 Sketsa Alternatif 1	28
Gambar 4. 12 Sketsa Alternatif 2	29
Gambar 4. 13 Sketsa Alternatif 3	29
Gambar 4. 14 Sketsa Hewan	29
Gambar 4. 15 Sketsa Permainan Interaktif 1	30
Gambar 4. 16 Sketsa Permainan Interaktif 2	30
Gambar 4. 17 Sketsa Ornamen	31
Gambar 4. 18 Sketsa Packaging.....	31
Gambar 4. 19 Sketsa Media Pendukung	32
Gambar 4. 20 Sketsa Lembar Game	32
Gambar 4. 21 Sketsa X-Banner.....	32
Gambar 4. 22 Sketsa Pin	33
Gambar 4. 23 Desain Karakter Hewan	35
Gambar 4. 24 Desain Karakter Anak Tk.....	35
Gambar 4. 25 Desain Permainan Interaktif 1	35

Gambar 4. 26 Desain Permainan Interaktif 2.....	36
Gambar 4. 27 Desain Ornamen.....	36
Gambar 4. 28 Desain Packaging.....	37
Gambar 4. 29 Desain Sticker.....	37
Gambar 4. 30 Desain Pin.....	38
Gambar 4. 31 Desain X-Banner.....	38
Gambar 4. 32 Desain Lembar Game.....	39
Gambar 4. 33 Video Youtube.....	39



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Analisis SWOT	24
Tabel 4. 2 hasil Polling	30
Tabel 4. 3 Story Board	33



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Biodata Penulis.....	43
Lampiran 2 : Bukti Plagiasi.....	44
Lampiran 3 : Kartu Seminar Tugas Akhir.....	48
Lampiran 4 : Kartu Bimbingan Tugas Akhir	49



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Sutini dan Rahmawati (2018) Anak-anak berusia antara 4 dan 6 tahun masih sangat muda. Pada usia ini, anak-anak mengalami perkembangan fisik dan mental yang paling pesat. Salah satu aspek yang tumbuh paling cepat adalah aspek motorik.

Menurut Indrawan & Wijoyo (2000), Perkembangan motorik adalah pematangan unsur-unsur yang matang dalam mengarahkan gerak tubuh, sedangkan gerak motorik adalah yang dapat dilakukan oleh seluruh tubuh..

Motorik diklasifikasikan menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik sendiri sangat penting karena mempengaruhi diri sendiri serta kemampuan kognitif. (Desmita, 2009). Seperti halnya motorik halus anak yang bisa mempengaruhi kegiatan akademisi. Contohnya kegiatan menempel, menulis, menggunting dan lain lain.

Namun yang menjadi permasalahan saat ini adalah orang tua seringkali mengandalkan *gadget* untuk mendukung tumbuh kembang anaknya. Tanpa memahami sepenuhnya dampaknya bagi anak-anak yang jarang memperhatikan lingkungan sekitar dan jarang menggunakan kemampuan motorik halus secara maksimal, (Elfiadi, 2018). Tidak hanya itu saja kegiatan untuk mengembangkan motorik halus anak sering terjebak pada kegiatan akademis yang bersifat *teoritis*, Hal ini menyebabkan kegiatan menjadi monoton.

Menurut Wulan (2021), Alat bermain yang dapat mendorong kreativitas, kerja tim, dan nilai-nilai sosial sangat penting bagi anak untuk mengatasi perubahan perilaku yang dilakukan anak. Oleh karena itu untuk mengatasi perubahan perilaku dibutuhkan media yang bisa membuat minat anak untuk belajar antara lain tersedianya permainan dengan komponen warna-warni dan mainan dengan bentuk menarik yang mudah diingat oleh anak seusianya. Peningkatan keterampilan motorik halus anak akan menjadi tujuan akhir dari permainan ini kedepannya. Hal ini ditandai dengan ingatan anak yang lebih kuat terhadap benda dengan tampilan

yang menarik dan media pendukung yang menyenangkan, sehingga anak tidak sadar bahwa dirinya sedang belajar.

Penelitian saat ini dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng, dimana dari 20 anak, 5-8 anak lainnya terkadang mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas kecil seperti menulis atau melipat kertas karena media pembelajaran yang berkaitan dengan motorik halus masih kurang. dan tidak dilakukan secara langsung, padahal interaksi langsung diperlukan untuk perkembangan motorik halus anak, baik melalui teman maupun media pendukung lainnya.

Sejalan dengan hal itu, salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah pembuatan model pembelajaran permainan anak berbentuk *Activity Pack* dalam upaya mengembangkan kemampuan motorik halus anak. *Activity Pack* merupakan paket permainan yang di dalamnya terdiri dari beberapa permainan super seru, kreatif, dan mendidik. Model pembelajaran ini berbasis *Game-Based Learning* yaitu pembelajaran yang menggunakan permainan yang telah dirancang khusus membantu proses pembelajaran, sehingga dapat mempengaruhi aspek kognitif dan emosional (Cinta, 2021).

Berdasarkan hal tersebut, model pembelajaran ini dibuat untuk mengantisipasi masalah yang mungkin dihadapi guru ketika menggunakan sumber daya untuk pembelajaran motorik halus. Dengan demikian diharapkan model pembelajaran *Activity Pack* menjadi media yang ekonomis dan efisien. sehingga para guru tidak perlu mengeluhkan betapa sulitnya mereka mengakses media interaktif, terutama yang berfokus pada keterampilan motorik halus.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang didapat adalah “bagaimana merancang media permainan berbentuk *Activity Pack* sebagai media pengembangan motorik halus di TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng?”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka batasan masalahnya sebagai berikut:

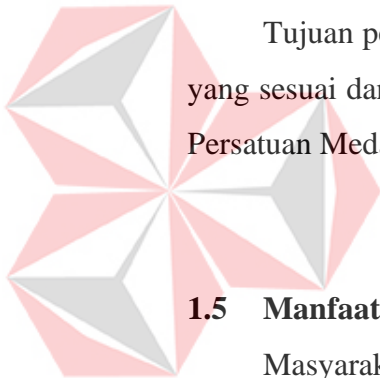
1. Aktivitas yang diberikan sebagai penunjang pembelajaran motorik halus anak berupa perpaduan *puzzle*, *memory game* dan *board game*.
2. Memberikan video tutorial untuk membantu murid dalam merancang permainan.
3. Studi Kasus berada di TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng
4. Media pendukung yang akan digunakan dalam menginformasikan permainan interaktif terhadap masyarakat ialah pin, video, stiker dan xbanner.

1.4 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan rancangan permainan anak yang sesuai dan dapat menstimulasi motorik halus anak-anak TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng.

1.5 Manfaat

Masyarakat diharapkan dapat merasakan manfaat dari perancangan ini, terutama orang tua dari anak-anak TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng dan anak-anak itu sendiri sebagai fokus utama. Semoga pesan perancangan ini dapat membantu orang tua dalam memilih dan mengklasifikasikan media yang mereka gunakan untuk bermain dan belajar.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang dilakukan Febrian (2022). Dengan judul Perancangan Buku Media Pembelajaran Permainan Konstruktif Sebagai Upaya Pengenalan Bentuk Geometri Pada Siswa TK Sunan Giri Surabaya. Perancangan tersebut bertujuan untuk menarik minat anak-anak agar lebih mengenal dan memahami Geometri. Pembuatan permainan ini diperoleh teknik konsep perancangannya, yaitu dengan menggunakan media magnet sebagai media penghubung dan juga karakter hewan yang disukai anak-anak.



Gambar 2.1. Contoh Permainan Geometri
(Sumber: Repository Universitas Dinamika)

Penelitian yang sedang diteliti pada saat ini merupakan Perancangan permainan interaktif berupa *Activity Pack* sebagai media perkembangan motorik pada anak usia 4-6 tahun menjadi bahan penelitian saat ini. Tujuh anak lainnya, dari total dua puluh, terkadang masih berjuang dengan tugas-tugas kecil seperti menyusun potongan puzzle atau melipat kertas. Hal ini dikarenakan perkembangan motorik anak mengalami masalah dan bergantung pada interaksi langsung dengan orang lain, baik melalui teman maupun media lainnya.

Terdapat perbedaan permainan yang digunakan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan nantinya. Beberapa permainan yang digunakan nantinya dirancang untuk membantu anak belajar dan serta membantu mereka mengembangkan kemampuan motorik halus.

2.2 Perkembangan Motorik Anak

Mengutip dari buku Indrawan & Wijoyo (2000) yang membahas mengenai masa pesat perkembangan motorik anak ada di lima tahun pertama. Keterampilan motorik anak dapat berkembang seiring dengan kematangan syaraf dan otot yang biasa dikendalikan oleh kontrol otak.

Keterampilan motorik dibagi menjadi dua bagian yaitu keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus. Keterampilan Motorik Kasar (*Gross Motor Skill*), yaitu keterampilan yang meliputi pergerakan otot-otot besar tubuh seperti berlari, melompat, dan berjalan. Sedangkan Keterampilan Motorik Halus (*Fine Motor Skill*), meliputi keterampilan gerakan otot-otot kecil seperti memegang gelas dan menyentuh tubuh (Desmita 2009).

Keterampilan tersebut dibagi lagi menjadi tiga tahap perkembangan motorik pada anak, yaitu tahap kognitif, asosiatif dan autonomous, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Kognitif, anak biasanya dapat memahami keterampilan motorik. Di tahap ini ditandai oleh adanya pemakaian kata-kata lebih awal dan memanipulasi simbol-simbol yang menggambarkan objek atau benda dan keterikatan atau hubungan diantara mereka.
2. Tahap Asosiatif, di tahap kedua ini kegiatan verbal mulai ditinggalkan dan berfokus pada bagaimana melakukan pola motorik yang benar. Biasanya pada tahap ini ditandai dengan semakin efektifnya anak-anak melaksanakan tugas motorik.
3. Tahap Autonomous, di tahap terakhir ini anak-anak sudah tidak harus berkonsentrasi dalam melakukan kegiatan motorik dan mampu melakukan tanpa harus memperhatikan kegiatan motorik tersebut.

2.3 Activity Pack

Menurut Sucipta (2017) *Activity Pack* adalah sistem pengemasan yang baik untuk lingkungan dan dapat melindungi produk sekaligus memberikan informasi tentang apa yang ada di dalamnya. *Activity Pack* ini terdiri dari kumpulan permainan interaktif yang menyenangkan yang dapat dimainkan setiap hari oleh anak-anak antara usia 4 dan 6 tahun dengan orang tua, guru, dan teman mereka.

Activity Pack ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus, pengetahuan, dan keterampilan kolaborasi anak.

2.4 Permainan Interaktif dan Jenisnya

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2010) menjelaskan bahwa interaktif berarti bekerja sama, berinteraksi, dan bertindak, dan Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan media sebagai sarana penyampaian informasi. Alhasil, permainan interaktif merupakan salah satu cara untuk melibatkan anak dalam perilaku edukatif.

Menurut Brian (2006) Permainan yang memaksimalkan tumbuh kembang anak disebut permainan interaktif karena melibatkan banyak anak dalam kegiatannya. Ada beberapa kategori permainan interaktif, antara lain:

1. Board Game

Permainan board game merupakan jenis permainan yang salah satu komponennya berupa lembaran persegi berbentuk papan, biasanya terbuat dari karton tebal, meskipun bahannya bervariasi.



Gambar 2. 2 Contoh Permainan Interaktif Board Game
(Sumber : id.theasianparent.com)

2. Flash Card

Permainan interaktif berjenis *flashcard* ini merupakan kartu kecil dengan gambar, teks, atau simbol yang dapat mengingatkan anak-anak akan sesuatu dan mengarahkan mereka pada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut.



Gambar 2. 3 Contoh Permainan Interaktif Flash Card
(Sumber : Biggo.id)

3. Block Brick

Permainan interaktif berjenis *block brick* ini merupakan bongkahan atau kepingan plastic kecil yang dapat disusun menjadi model apapun.



Gambar 2.4 Contoh Permainan Interaktif Block Brick
(Sumber : JawaPos.com)

4. Puzzle

Permainan interaktif berjenis *Puzzle* ini merupakan permainan yang didalamnya ada kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan kepingan satu gambar menjadi bentuk gambar yang utuh.



Gambar 2. 4 Contoh Permainan Interaktif Puzzle
(Sumber : morinagaplatinum.com)

2.5 Tipografi

Seni menggabungkan huruf, memilih huruf, dan mempertimbangkan kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari huruf-huruf tersebut dikenal dengan tipografi. Urutan huruf kata atau kalimat tidak hanya menyampaikan ide, tetapi tipografi juga memiliki kemampuan untuk menyampaikan kesan secara visual. Hal ini disebabkan karena sebuah tipografi memiliki nilai *estetis* dan *fungsional*. (Adi Kusrianto, 2009).

2.6 Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar yang dibuat dari elemen visual untuk menjelaskan, mempercantik, atau mengidentifikasi suatu produk sehingga pelanggan dapat melihatnya secara langsung dan menjadi lebih tertarik. (Witabora, 2012).

2.7 Layout

Layout adalah Penataan elemen desain terkait dalam bidang untuk menciptakan pengaturan bentuk dan ruang. Tujuan utama layout adalah untuk memudahkan pembaca memahami informasi dengan menggunakan gambar dan teks yang berkomunikasi. (Ambrose and Harris, 2011).

Dalam menentukan layout yang baik dan sesuai dibutuhkan data-data yang diperlukan seperti jumlah dan jenis produk dan komponen produk sehingga dapat ditentukan layout dari *packaging* dan isi permainan nantinya.

2.8 Warna

Kesan yang didapat mata dari cara cahaya dipantulkan oleh objek yang terkena cahaya disebut warna. Sebagian atau semua warna yang dipantulkan diserap oleh objek yang dipantulkan. Oleh karena itu, objek akan berwarna hijau jika hanya warna hijau yang dipantulkan dan warna lain yang diserap. “Warna merupakan salah satu elemen penting dalam seni dan desain, bersama dengan elemen visual lainnya,” menurut perspektif seni dan desain.. (Hardiyanti, Husain, and Nurabdiansyah, 2017).

Menurut Puspitosari (2010), Warna memainkan peran penting dalam menentukan perkembangan anak; Oleh karena itu, warna-warna cerah seperti merah, kuning, dan biru wajib digunakan karena dapat menggugah minat anak. Diharapkan warna-warna tersebut memberikan efek positif bagi anak dan mendorong mereka untuk beraktivitas dan kreatif.

2.9 Packaging

Menurut Kotler & Keller (2009), Proses merancang dan memproduksi kemasan, baik untuk suatu produk atau produk itu sendiri, dikenal dengan istilah *packaging*. Biasanya, tujuan utama pengemasan produk adalah untuk melindunginya produk.

Ada banyak jenis *packaging* yang digunakan untuk produk, mulai dari bentuk *paper bag*, bentuk *box* dan jenis desain *packaging* lainnya. Namun untuk mainan biasanya *packaging* berbentuk *box* dan biasanya menggunakan karton untuk media nya dikarenakan karton dikenal ringan dan tidak mudah rusak.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Dalam perancangan ini peneliti menggunakan metode kualitatif dalam desain ini. Sebuah metode penelitian yang dikenal dengan “pendekatan kualitatif” memanfaatkan data deskriptif yang dikumpulkan dari berbagai sumber untuk memahami kondisi dan permasalahan sosial yang ada dalam suatu ekosistem dan mengubahnya menjadi konsep konseptual yang digunakan untuk menghasilkan karya. (Fadli, 2021)

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan wawancara, observasi, dokumentasi, studi eksisting dan studi pustaka sebagai sumber data. Pendekatan wawancara untuk mendapatkan informasi akurat dari sumber yang dapat membantu peneliti melihat secara langsung peristiwa, kegiatan dan proses secara detail.

3.2 Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian ini mengenai motorik halus anak yang berada di Sekolah TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng, Jl. A. Yani No.4, Medaeng Wetan, Medaeng, Kec. Waru, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61256 Unit analisis ini dipilih karena pada anak-anak TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng memiliki sebuah permasalahan dalam belajar setelah pandemic selama 2 tahun, serta minimnya media pembelajaran mengenai motorik halus yang disediakan oleh sekolah hanya berasal dari direktorat pusat yang tidak pasti.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Perlu adanya teknik pengumpulan data yang dilakukan sebagai pedoman yang sistematis dan terarah sehingga data yang didapat lebih optimal dan maksimal.

3.3.1 Observasi

Observasi untuk membantu suksesnya penelitian ini dilaksanakan Di TK Persatuan Dharma Wanita Medaeng, observasi dilakukan untuk memastikan keberhasilan penelitian ini dengan mengamati kondisi sekolah, fasilitas, metode pengajaran yang diberikan, kegiatan setiap anak saat memperhatikan guru, dan metode pengajaran yang disukai siswa TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng.

3.3.2 Wawancara

Metode yang paling umum untuk mengumpulkan data kualitatif adalah wawancara. Salah satu tahapan wawancara adalah pendahuluan. Mengikuti ringkasan tanggapan dan konfirmasi subjek, langkah selanjutnya adalah mendapatkan informasi yang diinginkan dari wawancara. (Rachmawati, 2007).

Proses wawancara ini bertujuan mengumpulkan data dan mendapatkan informasi dari penelitian yang terkait. Wawancara yang dilaksanakan peneliti adalah sebagai berikut.

1. Orang tua dari murid TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng untuk mencari informasi tentang kegiatan seperti apa yang dilakukan anak-anak ketika selesai melakukan pembelajaran.
2. Guru yang mengajar TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng dengan tujuan untuk menggali informasi media pembelajaran yang diberikan dan cara menyampaikan antara guru kepada muridnya.
3. Dokter Spesialis Tumbuh Kembang Anak dengan tujuan untuk menggali informasi permainan yang cocok untuk menstimulasi motorik halus anak.

3.3.3 Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode untuk mengumpulkan data dengan mendokumentasikan kegiatan yang berkaitan dengan mata pelajaran. Data yang diperoleh akan disimpan untuk memperluas cakupan penyelidikan dan menjamin keakuratannya.

Contoh jenis data yang dapat dikumpulkan antara lain data tertulis, arsip, foto,

video, dan data tertulis lainnya. Penelitian ini memanfaatkan rekaman kegiatan pembelajaran di TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng serta berbagai situasi lapangan. Data dan dokumen yang dikumpulkan akan digunakan untuk mendukung analisis survei..

3.3.4 Studi Literatur

Literasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku tentang permainan interaktif, buku desain pengantar, jurnal permainan anak usia dini, dan jurnal motorik halus anak merupakan bahan literasi yang digunakan dalam penelitian ini. Untuk menyempurnakan teori yang terdaftar, kami mengumpulkan data tentang permainan interaktif, teori desain, dan karakteristik anak dalam urutan abjad.

3.3.5 Studi Eksisting

Studi Eksisting ini adalah sebagai referensi atau tolak ukur bagi tugas akhir. Acuan tersebut berupa desain *artwork*, *layout*, jenis cetak, *packaging* dan lain sebagainya

Studi Eksisting digunakan penulis terhadap media penyimpanan permainan yang dipakai TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng. Studi ini digunakan untuk mengetahui media penyimpanan yang digunakan, terutama dari segi bahan, permainan dan informasi yang tersedia.

3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses pengumpulan atau pemilahan hasil penelitian menjadi suatu uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan hipotesis kerja berdasarkan data tersebut. (Muslich, A., & Ismawati, 2009).

3.4.1 Reduksi

Proses reduksi adalah proses memilih poin dari beberapa data dan memilih yang paling signifikan untuk meringkas temuan penelitian. Data dari wawancara, observasi, studi eksisting dan kajian literatur perlu direduksi. Hasil yang lebih rendah ini membuat situasi lebih mudah dijelaskan dan membuat proses penelitian lebih mudah.

3.4.2 Penyajian

Penyajian adalah prosedur tindak lanjut setelah reduksi. Yang mengacu pada penyajian hasil reduksi dalam berbagai format, antara lain teks, gambar, grafik, dan tabel. Data yang disajikan bertujuan untuk menyampaikan lebih sedikit informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami, lebih terorganisir, dan bebas dari pemikiran subjektif. Data dapat disajikan dalam bentuk grafik dan tabel dengan menggabungkan informasi dari hasil wawancara, observasi, dan kajian literatur.

3.4.3 Penarikan Kesimpulan

Tahap akhir dari analisis data adalah penarikan kesimpulan, yang mengikuti proses reduksi dan penyajian. Kesimpulan bersifat sementara dan harus dicapai secara bertahap, dimulai dengan kesimpulan sementara yang dapat berubah seiring ditemukannya bukti tambahan dan diakhiri dengan kesimpulan akhir yang dapat digunakan dalam penelitian. Sepanjang perjalanan penelitian lapangan, kesimpulan ditarik secara teratur. Setelah mengumpulkan cukup informasi untuk membuat tebakan, Anda dapat menggunakan prosedur ini untuk mengambil tindakan. Kesimpulan akhir diperoleh setelah melengkapi data dengan memahami dan menganalisis data, memahami observasi dan wawancara, menarik kesimpulan dari data yang diperoleh, dan mendapatkan kata kunci yang relevan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Data yang diperoleh melalui pencarian bahan penelitian memberikan hasil yang beragam, namun tetap sesuai dengan batasan masalah yang diajukan penulis.

4.1.1 Observasi

Peneliti melakukan observasi di TK Persatuan Dharma Wanita Medaeng. Sekolah tersebut dipilih karena TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng masih kekurangan media interaktif untuk membangun motorik halus anak, kebanyakan media hanya didapat dari luar seperti kertas lipat atau buku berwarna. Pembelajaran tatap muka dilakukan agar siswa dapat berinteraksi langsung dengan guru dan siswa lainnya seperti menggambar bersama, mewarnai bersama, melipat kertas dan sebagainya.

Peneliti mengamati 24 siswa kelas B di TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng Surabaya. Menurut pengamatan peneliti, ada seorang siswa bernama Diky yang menyelesaikan melipat kertas menjadi bentuk bunga dengan benar dan merupakan siswa paling aktif di kelasnya. Diky berani bertanya ketika dia mengalami kesulitan, terlihat jelas bahwa dia adalah siswa yang cukup percaya diri. Selain itu, masih banyak siswa yang kesulitan untuk melakukan aktivitas motorik. Salah satunya adalah Firman yang kesulitan melipat kertas dan terlihat tidak memperhatikan. Ketika peneliti menyarankan aktivitas motorik halus kepada siswa di TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng Surabaya, terlihat bahwa Firman dan beberapa siswa lainnya mengalami kebingungan dan terkadang tidak fokus pada aktivitas.

4.1.2 Wawancara

A. Guru TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng Surabaya.

Peneliti melakukan wawancara kepada Ibu Sofi selaku pengajar di TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng Surabaya. Menurut Ibu Sofi peran orang tua terhadap proses perkembangan motorik halus anak sangat penting sebagai pendamping siswa. di TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng Surabaya melakukan pembelajaran secara tatap muka yang dilakukan 5 kali dalam seminggu, mulai dari Senin hingga Jumat.

Berdasarkan hasil wawancara, TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng Surabaya memiliki 38 siswa yang terbagi menjadi dua kelas yaitu TK A yang berjumlah 14 siswa dan TK B yang berjumlah 24 siswa. Menurut wawancara, untuk pembelajaran mengenai motorik halus anak-anak diajak untuk melipat dan menempel. Media lainnya mirip dengan puzzle berbahan dasar kayu berisi gambar binatang. Bahkan saat melakukan tugas motorik halus yang bersifat *teoritis* seperti menulis, menempel, dan sebagainya, mayoritas anak masih kesulitan untuk fokus. Hal ini berdasarkan wawancara dengan Ibu Sofi, seorang guru yang mengetahui kemampuan siswa dari hasil evaluasi mingguan. Hasil wawancara juga mengungkapkan bahwa siswa TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng Surabaya menyukai binatang dan warna yang menonjol. Mewarnai, menggambar, bercerita, dan kegiatan lain yang berhubungan dengan binatang adalah favorit anak-anak.

B. Orang tua/wali murid

Wawancara dilakukan dengan Ibu Laily (orang tua dari siswa bernama Firman, 5 tahun) Anak sedikit mengalami kesulitan ketika melakukan kegiatan *teoritis* terkadang fokusnya mudah teralihkan namun berbeda ketika ada tugas sekolah yang bersifat *praktis* seperti contohnya menggambar dia sangat menyukainya.

C. Dokter Tumbuh Kembang Anak

Wawancara dilakukan dengan Ibu Lusiana Dwidayanti Sp.A(K) (dokter tumbuh kembang anak) anak-anak sangat menyukai karakter lucu, warna yang mencolok dan juga hewan ketika mempelajari hal baru karena menurut anak-anak hal tersebut terkesan menarik oleh karena itu ketika merancang media interaktif diharapkan memakai ketiga unsur tersebut dan anak anak tidak terlalu menyukai

permainan yang terlalu kompleks atau bersifat individu sehingga anak akan mudah bosan nantinya.

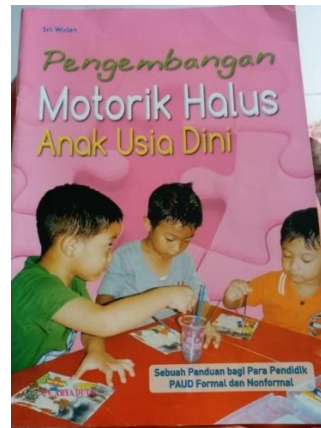
Ibu Lusiana Dwidayanti Sp.A(K) juga mengatakan anak usia 4-6 tahun berkembang dengan cara bermain. Dengan bermain anak-anak menggunakan otot tubuhnya sehingga dapat menstimulasi indra-indra tubuh dan diharapkan melalui bermain anak-anak menjadi pribadi yang percaya diri dan daya sportivitas yang tinggi.

4.1.3 Studi Literatur

Berdasarkan hasil studi literatur yang digunakan oleh peneliti menggunakan buku yang dikarang Imas Kurniasih yang berjudul Kumpulan Permainan Interaktif untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak. Dalam buku ini dijelaskan bahwa permainan interaktif dapat meningkatkan rasa percaya diri anak, jiwa kompetitif, dan rasa kejujuran. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan interaktif sangat penting untuk membantu proses perkembangan anak. Buku pengembangan motorik halus anak usia dini oleh Sri Wulan dalam buku ini dijelaskan mengenai karakteristik perkembangan motorik halus anak dari usia 0-6 tahun dan juga menjelaskan mengenai pengembangan motorik halus melalui kegiatan kecil seperti seperti hanya mengancingkan baju dan lain sebagainya.



Gambar 4. 1 Buku Kumpulan Permainan Interaktif



Gambar 4. 2 Buku Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini

4.1.4 Studi Eksisting

Studi Eksisting digunakan penulis terhadap media penyimpanan permainan yang dipakai TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng. Studi ini digunakan untuk mengetahui media penyimpanan yang digunakan, terutama dari segi bahan dan informasi yang tersedia.



Gambar 4. 3 Packaging TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng

Packaging yang tersedia untuk menyimpan permainan anak terbuat dari karton dan kardus untuk media utamanya, didalamnya tidak ada penjelasan mengenai isi permainan dan cara bermain dari sisi *visual* pun terlihat kurang menarik sehingga anak-anak hanya bermain ketika ada kegiatan saja.

4.1.5 Dokumentasi



Gambar 4. 4 Sekolah TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng

Gambar bangunan di atas merupakan tampak depan dari TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng Surabaya. Lokasi TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng terletak di Jl. A. Yani No.4, Medaeng Wetan, Medaeng, Kec. Waru, Kabupaten Sidoarjo. Ketika di lokasi penulis melakukan observasi serta wawancara kepada guru TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng Surabaya untuk mengetahui proses kegiatan belajar yang dilakukan para siswa.



Gambar 4. 5 Kegiatan Belajar TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng

Gambar di atas merupakan salah satu kegiatan belajar di TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng Surabaya yang dilakukan secara tatap muka. Para siswa juga tidak diwajibkan menggunakan seragam sekolah karena sekolah membagi kelas menjadi 2 dengan durasi pembelajaran 5 jam.

Kesimpulan yang diperoleh adalah TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng saat ini mengikuti kegiatan pembelajaran tatap muka sebanyak lima kali dalam seminggu, supaya siswa dapat berinteraksi langsung dengan teman sekelas dan guru.

4.2 Hasil Analisis Data

4.2.1 Reduksi Data

1. Observasi

- a. Sekolah TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng Surabaya sudah mengajarkan mengenai motorik halus pada siswa.
- b. Berbagai pembelajaran sudah dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng Surabaya, seperti menggambar, mewarnai bersama, belajar melipat dan lain-lain yang berhubungan dengan motorik halus.
- c. TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng terdapat 2 cara pembelajaran agar siswa tetap tidak bosan dengan pembelajaran *teoritis*, seperti pembelajaran *praktis* seperti mewarnai, melipat yang melibatkan motorik anak dan kegiatan menari.
- d. Terdapat siswa yang sudah bisa melakukan kegiatan yang berhubungan dengan motorik halus seperti melipat dan menempel namun masih banyak juga siswa lainnya yang masih belum/kurang memahami.

2. Wawancara

- a. Menurut guru TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng Surabaya, tidak hanya pembelajaran secara *teoritis* namun juga disela itu memberikan pembelajaran *praktis* seperti, mewarnai, menggambar, menempel dan lain lain. Guru TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng Surabaya juga menjelaskan jika anak-anak menyukai karakter dengan bentuk-bentuk hewan dan juga menyukai warna-warna yang cerah dan mencolok
- b. Menurut orang tua siswa, anak terkadang kurang fokus apabila dihadapkan dengan pembelajaran *teoritis* daripada pelajaran *praktis* karena pembelajaran teoritis mungkin terlihat sangat membosankan bagi anak tersebut.
- c. Menurut Dokter Tumbuh Kembang Anak, selama bermain anak-anak menggunakan otot-ototnya untuk merangsang indera tubuhnya, sehingga diharapkan anak-anak akan tumbuh menjadi pribadi yang percaya diri dan memiliki sportivitas yang tinggi. Untuk media permainan diharapkan memiliki unsur yang disukai anak seperti hewan, warna dan lain lain dan juga diharapkan dalam merancang media interaktif berupa permainan

anak supaya dibuat berkelompok dan tidak terlalu ketat dalam aturan bermain.

3. Studi Literatur

Dalam penelitian ini kajian literasi menggunakan buku-buku seperti “Kumpulan Permainan Interaktif Untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak” karya Imas Kurniasih. Menurut buku ini, permainan interaktif dapat meningkatkan harga diri, semangat bersaing dan kejujuran anak. Dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak sangat diuntungkan dengan terlibat dalam permainan interaktif. Selain itu, buku Sri Wulan tentang perkembangan motorik halus anak usia dini menjelaskan ciri-ciri perkembangan motorik halus anak usia dini pada anak usia 0 sampai dengan 6 tahun serta perkembangan motorik halus melalui kegiatan kecil.

4. Studi Eksisting

Dari hasil pengumpulan data yang diperoleh pada studi eksisting yang dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng ditemukan fakta bahwa permainan interaktif anak yang tersedia butuh diperbarui karena masih menggunakan media kardus sebagai media penyimpanan dan juga tidak ada informasi mengenai bagaimana cara memainkan media tersebut. Seperti hasil yang sudah didapatkan sebelumnya, hal ini menandakan bahwa permainan interaktif yang dimiliki TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng kurang dapat menarik minat anak-anak. Sehingga, pada mainan yang akan dibuat pada penelitian ini tentu akan memiliki nilai kreativitas yang tinggi serta unik dengan bentuk yang mudah dikenali anak-anak. Sehingga tidak hanya nilai permainan yang diberikan, melainkan juga terdapat nilai edukasi sehingga bisa dipelajari anak-anak TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng untuk membantu mengembangkan motorik halus anak.

5. Dokumentasi

Peneliti mendapatkan hasil Wawancara dan observasi di TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng Surabaya, dimana pembelajaran tatap muka dilakukan lima kali per minggu, digunakan peneliti untuk menyusun temuannya. Interaksi sosial, pembelajaran, dan pengenalan aktivitas semuanya dilatih untuk meningkatkan keterampilan motorik mereka.

4.2.2 Penyajian Data

Pengumpulan data observasi, wawancara, studi literatur, studi eksisting, dan dokumentasi akan direduksi dan didapatkan data sebagai berikut:

1. Permainan interaktif yang akan dirancang memiliki dua konsep model, yang terdiri dari model pertama gabungan *gameboard* dan *puzzle* sebelum bermain anak-anak akan dihadapkan dengan *puzzle* acak yang nanti ketika sudah disusun nanti akan terlihat bentuk *gameboard* tersebut. Model yang kedua berisikan penyesuaian gambar dan *puzzle* setelah menyusun anak-anak akan dihadapkan dengan gambar-gambar yang anak-anak harus sesuaikan.
2. Bentuk-bentuk permainan interaktif yang dirancang nanti akan dibuat desain karakter, hewan, dan warna dengan ciri khas yang unik dan disukai anak-anak.
3. Bentuk *puzzle* untuk menyusun *board game* nantinya bisa disusun dengan mudah karena terdapat magnet sebagai media penghubung antara bentuk satu dengan bentuk yang lain.
4. Pembuatan lembar game dan video agar mempermudah anak-anak dalam melakukan pembelajaran interaktif ini.
5. *Packaging* dibuat dengan bahan karton dengan desain menarik sehingga dapat menambah daya tarik anak-anak.

4.2.3 Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan ini diambil dari data di atas mulai dari analisis data, reduksi data, dan penyajian data dengan kesimpulan permainan interaktif sebagai media pembelajaran motorik halus yang akan dirancang adalah permainan dengan konsep seperti ular tangga dan permainan penyesuaian gambar dengan rintangan sebelum membangun dan juga papan permainan nanti akan diberikan unsur *puzzle* yang didesain agar dapat dibongkar pasang dengan mudah juga penambahan desain karakter hewan dan anak-anak sebagai pion nantinya, serta penambahan media magnet untuk membantu anak dalam merancang media permainan tersebut sehingga memiliki ciri khas agar lebih menarik dan bisa menambah rasa ingin tahu anak.

Penggunaan media pendukung seperti lembar permainan, video, stiker, dan pin digunakan sebagai pelengkap dalam media pembelajaran ini yang bisa digunakan saat pembelajaran menggunakan permainan interaktif ini. Melalui lembar permainan anak-anak bisa mengenal tata cara bermain yang baik dan benar Dengan media pembelajaran ini anak dapat bermain sekaligus belajar, sehingga tidak hanya mendapatkan nilai edukasi tetapi juga memiliki nilai hiburan agar anak lebih tertarik dalam proses pembelajaran.

4.3 Analisis Segmentasi, Targeting, Positioning (STP)

Setelah ditemukan hasil analisis data, selanjutnya peneliti menentukan STP dari media permainan interaktif motorik halus anak agar bisa memahami karakteristik *audience*.

4.3.1 Segmentasi

1. Geografis.

Negara	: Indonesia
Teritorial	: Jawa Timur
Distrik	: Surabaya
Kepadatan Populasi	: Kota Besar

2. Demografi Primer (Audiens).

Usia	: 4–6 Tahun
Jenis Kelamin	: Laki-laki & Perempuan
Pendidikan	: TK
Kelas Sosial	: Menengah

3. Demografi Sekunder (Market).

Usia	: 25-45 Tahun
Jenis Kelamin	: Laki-laki & Perempuan
Pendidikan	: SMA sampai Perguruan Tinggi
Kelas Sosial	: Menengah



4. Psikografis

Segmentasi psikografis penelitian ini terdiri dari anak TK usia 4-6 tahun yang mengalami atau tidak mengalami keterlambatan motorik halus, anak dengan tingkat keingintahuan yang tinggi, serta orang tua dan guru TK usia 25-45 yang lebih suka mengajarkan anak untuk mengalami belajar hal baru melalui media pendukung.

4.3.2 Targeting

Target pasar dan target audiens adalah dua tujuan dari penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk guru TK yang *familiar* atau asing dengan materi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Targeting ini juga bertujuan untuk anak-anak berusia antara 4 dan 6 tahun yang mengalami ataupun tidak mengalami keterlambatan dalam keterampilan motorik halus.

4.3.3 Positioning

Media permainan ini diharapkan Sebagai media pembelajaran yang menarik untuk anak usia 4-6 tahun agar bisa *menstimulasi* motorik halus anak melalui metode permainan interaktif

4.4 Unique Selling Proposition (USP)

Istilah "USP" digunakan untuk menggambarkan keunikan desain dengan membedakannya dari desain lain dan membuatnya menarik untuk dilihat. Untuk membangkitkan minat anak dan meningkatkan kemampuan motorik halus, penulis penelitian ini menggunakan permainan dengan empat model yang berbeda sebagai media pembelajaran permainan interaktif. Lembar permainan akan disertakan dalam kemasan untuk menjelaskan kepada anak-anak cara memainkan permainan yang akan dikembangkan ke depannya.

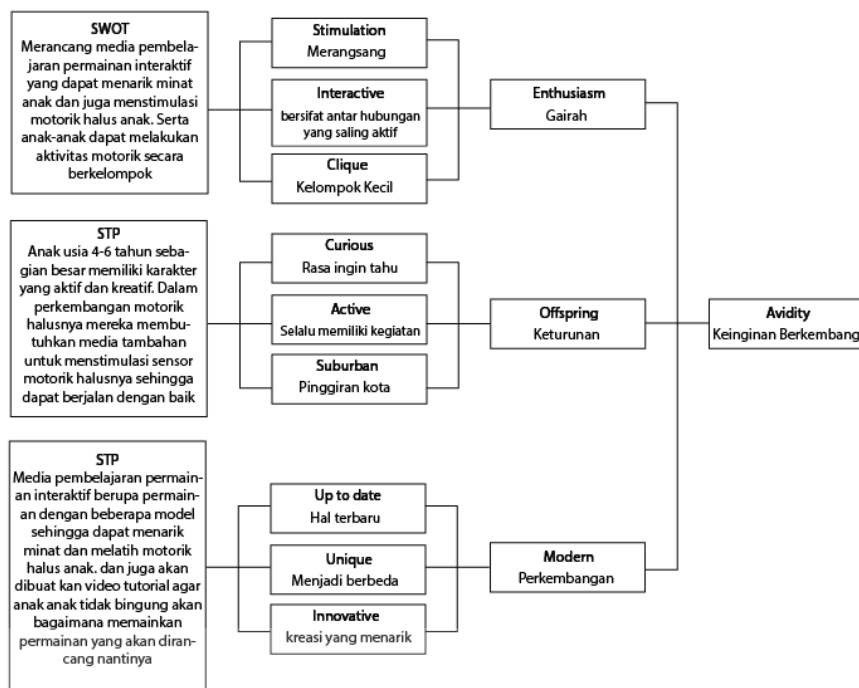
4.5 Analisis SWOT

Metode ini digunakan untuk menentukan desain dengan mempertimbangkan berbagai aspek seperti eksternal dan internal yang meliputi Strengths, Weakness, Opportunities, Threats.

Tabel 4.1 Analisis SWOT

	<i>Strengths</i>	<i>Weakness</i>
	<p>Internal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sekolah sudah support murid dalam meningkatkan motorik halus • Potensi kecerdasan anak usia 4-6 tahun sedang berkembang • Antusias anak bertambah ketika belajar hal yang berkaitan dengan kelompok 	
<p>Eksternal</p>		
<i>Opportunities</i>	S-O	W-O
<ul style="list-style-type: none"> • Anak akan lebih dapat meningkatkan motorik halus pada permainan yang lebih beragam 	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang media pembelajaran baru yang menarik dengan tema yang dikenali oleh anak • Merancang media pembelajaran yang bisa dilakukan anak secara berkelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang media pembelajaran yang dapat mengembangkan motorik halus anak dan bersifat aplikatif
<i>Threats</i>	S-T	W-T
<ul style="list-style-type: none"> • Permainan motorik halus terkesan mahal • Terdapat permainan game digital mengenai motoric halus 	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang media interaktif berupa permainan anak yang unik dengan bahan baku seminimal mungkin dengan konsep menarik 	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran tersebut dibentuk dengan model yang bervariasi, menarik dan menyenangkan serta menambahkan media apresiasi untuk anak agar mereka lebih bersemangat mendapat skor nilai
<ul style="list-style-type: none"> • Strategi Utama : Merancang media pembelajaran permainan interaktif yang dapat menarik minat anak dan juga menstimulasi motorik halus anak. Serta anak-anak dapat melakukan aktivitas motorik secara berkelompok 		

4.6 Keyword



Gambar 4. 6 Keyword

Kesimpulan yang telah didapatkan dari penyusunan STP, USP, dan SWOT peneliti menemukan keyword yang tepat untuk digunakan dalam merancang permainan interaktif berbentuk Activity pack sebagai media pengembangan Motorik halus anak usia 4-6 tahun yaitu “*avidity*” yang artinya adalah proses berkembangnya individu ketika mendapat dan mempelajari informasi baru yang menurutnya menarik. Maka dalam penelitian ini dirancang dengan ide dan gagasan baru tujuan yang telah ditentukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik perhatian anak dan diharapkan dapat mengembangkan sensor motorik halusya.

4.7 Konsep Perancangan Karya

Konsep perancangan karya merupakan langkah awal dalam proses pengerjaan ide karya, sehingga karya menjadi sebuah konsep yang jelas dan kuat. Konsep perancangan karya ini didasarkan pada kata kunci yang telah didapatkan.

4.7.1 Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari karya ini adalah untuk membuat bahan ajar berupa permainan interaktif untuk anak usia 4-6 tahun dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus. Materi-materi ini diharapkan dapat menarik minat anak-anak dan membantu para pendidik dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

4.7.2 Strategi Kreatif

Pada penelitian ini strategi yang akan digunakan ialah menggunakan media pembelajaran permainan interaktif yang menarik untuk anak usia dini, dengan menambahkan karakter yang disukai anak usia dini. Selain itu karakter hewan yang digunakan pada media pembelajaran permainan interaktif menggunakan karakter hewan yang dikenal anak sehingga informasi yang digunakan sebagai edukasi untuk anak akan mudah tersampaikan. Untuk merancang penelitian ini diperlukan beberapa strategi kreatif sebagai berikut:

1. Jenis Permainan

Jenis permainan yang akan dibuat nantinya berjenis permainan interaktif dengan konsep edukatif

2. Media Pembelajaran

Merancang media pembelajaran menggunakan permainan interaktif dengan menambahkan karakter hewan yang anak-anak sudah kenali. Permainan ini juga menggunakan magnet yang digunakan sebagai penghubung antar bagian dari permainan puzzle nantinya. Nama yang digunakan untuk perancangan media pembelajaran permainan interaktif ini adalah "Gative". Merupakan singkatan dari beberapa kata yaitu *game*, *edukatif* dan *active* yang diharapkan melalui nama tersebut dapat mengimplentasikan isinya.

3. Material Kertas Karton

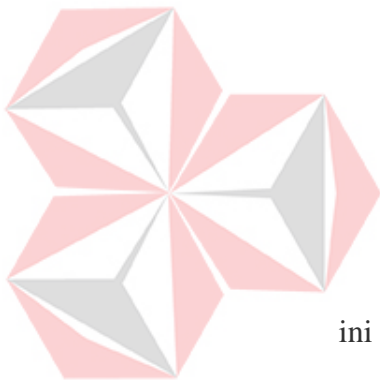
Material utama yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran permainan interaktif ini adalah material karton. Terutama untuk *packaging*, kertas karton mempunyai karakter yang kokoh dan

tebal sehingga cocok untuk menjadi wadah barang-barang tertentu. Kertas karton juga cukup awet dan tahan lama.



Gambar 4. 7 Kertas Karton
(Sumber : Maxipro.co.id)

4. Tipografi



THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. 1234567890
 THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. 1234567890
 THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. 12345
 THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER TH
 THE QUICK BROWN FOX JUMP
 THE QUICK BROWN FOX

Gambar 4. 8 Font Lemon Milk

Font pertama menggunakan lemon milk berjenis sans serif font ini digunakan sebagai headline di desain packaging dan lembar gamenantinya

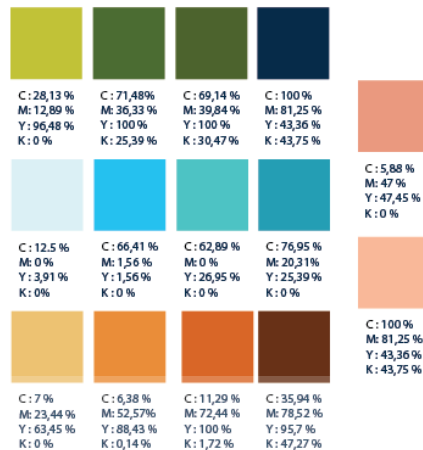
THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. 1234567890
 THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. 1234567890
 THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY
 THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVE
 THE QUICK BROWN FOX JUM
 THE QUICK BROWN FOX

Gambar 4. 9 Font Sugar Snow

Font kedua menggunakan Sugar Snow digunakan sebagai judul karena kesan yang diberikan lucu dan disukai anak-anak.

5. Warna

Dari keyword yang telah ditentukan yaitu “*avidity*”, peneliti menggunakan warna yang playful untuk digunakan pada karya yang akan dibuat. Menurut penulis, warna playful termasuk warna yang aktif. Warna yang memberi kesan ceria dan bisa membangkitkan semangat anak-anak.



Gambar 4. 10 Warna

4.8 Strategi Media

Strategi penelitian ini menggunakan media utama permainan interaktif sebagai media pengembangan motorik halus anak usia 4-6 tahun selain itu terdapat media pendukung berupa xbanner, poster, stiker, pin, serta video.

1. Sketsa Karakter Alternatif Anak Tk



Gambar 4. 11 Sketsa Alternatif 1

Sketsa 1: Menggunakan style gambar penulis dengan pemilihan warna seragam yang menyesuaikan Tk yang penulis teliti dan *soft*.



Gambar 4. 12 Sketsa Alternatif 2

Sketsa 2: Menggunakan *style cartoon* dengan pemilihan warna seragam yang menyesuaikan Tk yang penulis teliti dan berani.

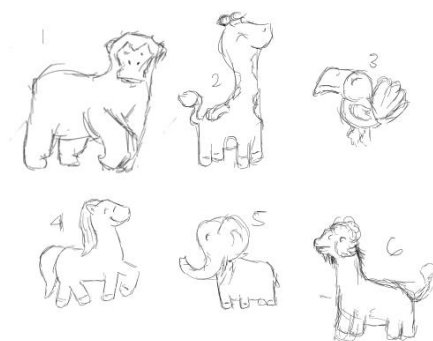


Gambar 4. 13 Sketsa Alternatif 3

Sketsa 3: Menggunakan *style chibi* dengan pemilihan warna seragam yang menyesuaikan Tk yang penulis teliti dan *colorfull*.



2. Sketsa Karakter Hewan



Gambar 4. 14 Sketsa Hewan

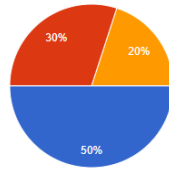
Pemilihan karakter hewan dilakukan waktu observasi ke anak-anak sebagian besar memilih gorilla, gajah, kambing, jerapah, kuda dan burung kakak tua.

Untuk menentukan *character* yang akan dibuat maka peneliti membuat polling dengan menggunakan *goggle form* dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 2 hasil Polling

1

20 jawaban

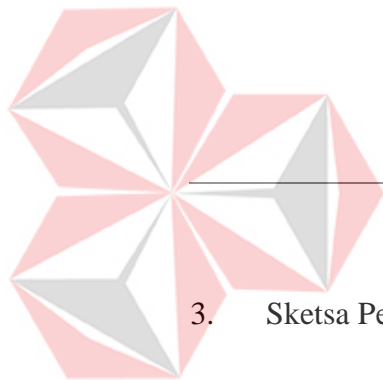
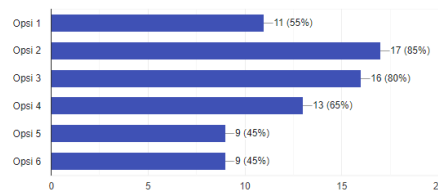


• 1
• 2
• 3



2

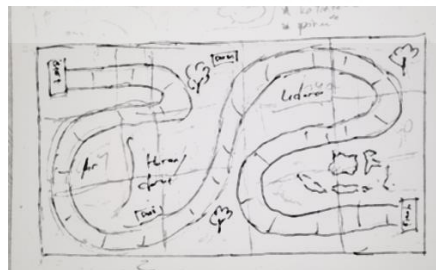
20 jawaban



UNIVERSITAS

Dinamika

3. Sketsa Permainan Interaktif



Gambar 4. 15 Sketsa Permainan Interaktif 1



Gambar 4. 16 Sketsa Permainan Interaktif 2

Visual yang dihadirkan dalam permainan interaktif ini nantinya akan menampilkan suasana taman dengan menampilkan komponen ornamen seperti pohon rumah dan juga batang pohon, juga didalam permainan interaktif nantinya akan diberikan visual peta indonesia untuk mengedukasi anak anak tentang wilayah di indonesia.

4. Sketsa Ornamen



Gambar 4. 17 Sketsa Ornamen

Ornamen nanti akan dicetak sendiri, didalamnya menampilkan komponen ornamen seperti tanda *start* dan *finish* pohon rumah dan juga batang pohon dan disiapkan untuk *puzzle* ketika *boardgame* sudah tersusun

5. Sketsa Packaging



Gambar 4. 18 Sketsa Packaging

Packaging nanti akan dibuat dari kertas karton dengan ukuran A3 desain visualnya menggambarkan isi dari permainan yang dirancang.

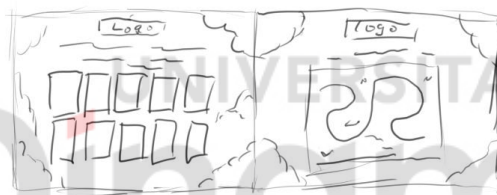
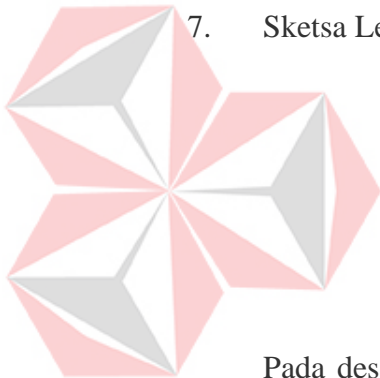
6. Sketsa Sticker



Gambar 4. 19 Sketsa Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan dalam penelitian ini adalah X-Banner, stiker, pin dan lembar game

7. Sketsa Lembar Game



Gambar 4. 20 Sketsa Lembar Game

Pada desain lembar game akan memperlihatkan elemen yang terdapat dari permainannya serta terdapat kode deskripsi untuk memudahkan anak-anak bermain

8. Sketsa X-Banner



Gambar 4. 21 Sketsa X-Banner

Pada desain X-Banner akan memperlihatkan elemen yang terdapat dari permainannya serta terdapat kode deskripsi untuk memudahkan anak-anak bermain

9. Sketsa Pin



Gambar 4. 22 Sketsa Pin

Pin dibuat dengan ukuran 4,8 yang sesuai dengan ukuran anak-anak dengan desain typografi dari judul

10. Sketsa Isi Video

Tabel 4. 3 Story Board

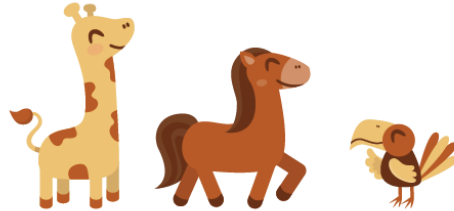
No	Sketsa	Waktu	Deskripsi
1		00:00-00:10	-Bumper
2		00:10-00:20	-Opening -Pengenalan permainan
2		00:20-00:35	-Menyusun puzzle

3		00:35-00:50:	-menyusun ornamen
4		00:50-00:55	-mulai bermain dengan melempar dadu
5		00:55-01:05	-menjalankan pion
6		01:05-01:15	-membalik board game dan menuju game 2
7		01:15-01:25	-mengacak kartu
8		01:25-01:40	-Memilih kartu yang sama
9		01:40-01:50	-penutup

4.9 Implementasi Media

4.9.1 Media Utama

1. Desain Karakter



Gambar 4. 23 Desain Karakter Hewan



Gambar 4. 24 Desain Karakter Anak Tk

Terdapat 2 karakter yang akan diperkenalkan ke anak anak nantinya yaitu hewan dan anak TK. Tidak hanya itu saja terdapat desain karakter yang nantinya digunakan sebagai pion di dalam game.

2. Desain Permainan Interaktif

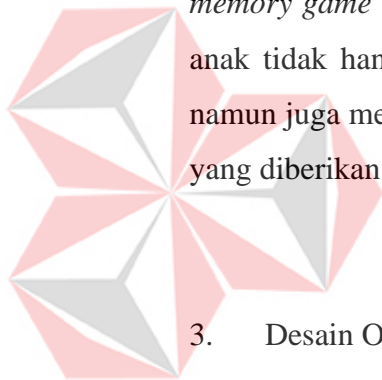


Gambar 4. 25 Desain Permainan Interaktif 1



Gambar 4. 26 Desain Permainan Interaktif 2

Konsep permainan interaktif nanti akan ada beberapa model yang pertama adalah *board puzzle* yaitu menyusun media permainan menjadi 1 membentuk denah yang sudah ditentukan, model kedua adalah *ornament puzzle* yaitu menyusun ornament sesuai interaksi dalam game, model ketiga berkonsep seperti ular tangga terdapat *visual start* dan *finish* dan jalan berkeluk didalamnya model terakhir adalah *memory game* yaitu menyesuaikan gambar yang sama melalui permainan ini anak-anak tidak hanya mendapatkan tahap kognitif atau asosiatif saja didalam game namun juga membantu anak-anak dalam sosialisasi dan daya ingat mereka. Visual yang diberikan



3. Desain Ornamen



Gambar 4. 27 Desain Ornamen

Ornamen akan berisi beberapa bentuk visual seperti garis *start*, *finish*, batang kayu, rumah dan pohon

4. Desain Packaging



Gambar 4. 28 Desain Packaging

Packaging digunakan sebagai tempat menyimpan mainan agar aman dan lebih rapi dengan bahan terbuat dari karton yang terkenal murah dan kuat. Selain itu, kemasannya juga didesain semenarik mungkin menggunakan warna cerah dengan gambar karakter yang digunakan pada permainan interaktif ini. Diharapkan agar anak lebih tertarik dan berminat dengan mainan yang dirancang pada penelitian ini.

4.9.2 Media Pendukung

1. Sticker



Gambar 4. 29 Desain Sticker

Pada desain sticker memperlihatkan karakter yang sudah dipilih dan typografi dari judul yaitu “gative”.

2. Pin



Gambar 4. 30 Desain Pin

Pada desain pin akan memperlihatkan *typografi* dari judul yaitu “gative” dengan tambahan beberapa karakter terpilih. Pin nantinya akan dibuat 2 model dan masing-masing akan dicetak 8 biji.

3. X-banner



Gambar 4. 31 Desain X-Banner

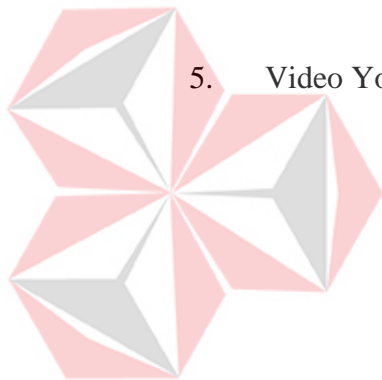
X-banner dibuat menjadi media pendukung untuk menarik perhatian masyarakat. X-banner menampilkan beberapa visual yang ada di dalam permainan nantinya.

4. Lembar Game



Gambar 4. 32 Desain Lembar Game

Desain lembar game berguna sebagai guideline anak anak secara langsung menggunakan suasana didalam permainan. Dibagian tengah atas menampilkan logo Universitas Dinamika, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, dan prodi Desain Komunikasi Visual.



5. Video Youtube



Gambar 4. 33 Video Youtube

Video akan di upload di youtube. Didalam video akan menjelaskan secara langsung bagaimana cara bermain yang benar.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Tujuan dari materi pembelajaran berbasis permainan interaktif adalah untuk membantu anak-anak dengan keterlambatan antara usia 4 dan 6 tahun untuk meningkatkan keterampilan motorik halus mereka. Konsep kata kunci yang ditemukan adalah "*Avidity*", yang mengacu pada proses pengembangan. Dengan memanfaatkan alat permainan interaktif, siswa dapat langsung berinteraksi dengan teman, sehingga mengembangkan kesadaran sosial anak. Media pembelajaran ini dimaksudkan agar pembelajaran lebih aktif bagi siswa. Agar terlihat menarik, pemilihan bahan, bentuk, dan warna game ini telah disesuaikan dengan karakteristik anak TK usia 4-6 tahun. Pemilihan karya desain karakter yang dipilih juga menunjukkan bahwa peneliti lebih cenderung mencocokkan karakter anak-anak dengan *character* binatang dan anak-anak yang menggemaskan. Anak-anak akan diperkenalkan dengan teka-teki yang disediakan melalui latihan langsung. dan anak-anak juga bisa melihat cara menyusun media yang tersedia di manual sebagai media pendukung. Selain buku manual, media pendukung lainnya adalah stiker, video, pin dan packaging.

5.2 Saran

Para peneliti berharap masyarakat, khususnya anak-anak yang masih kurang memiliki keterampilan motorik halus, dapat mengambil manfaat dari temuan penelitian tersebut. Diharapkan peneliti baru dapat memberikan bentuk dan visual tambahan untuk mengomunikasikan tema yang sama secara tepat. Oleh karena itu, penelitian ini dapat menjadi model untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Kusrianto. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andy Offset.
- Ambrose, Gavin., and Paul Harris. 2011. *Layout*. Switzerland: Ava Pub. SA.
- Brian, Clegg. 2006. *Permainan Interaktif*. Yogyakarta: Erlangga.
- Cinta, Aisyah Wibawa Putri, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, and Rizki Hikmawan. 2021. “*Game-Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal.*” *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)* 3(1):17–22.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Elfiadi. 2018. “*Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini.*” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3(9):837–49. doi: 10.36418/japendi.v3i9.1159.
- Fadli, Muhammad Rijal. 2021. “*Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif.*” *Humanika* 21(1):33–54. doi: 10.21831/hum.v21i1.38075.
- Febrian, Bening. 2022. *Perancangan Media Pembelajaran Permainan Konstruktif Sebagai Upaya Pengenalan Bentuk Geometri Pada Siswa TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng Surabaya*. Surabaya: Universitas Dinamika Surabaya.
- Hardiyanti, Yariska, Saleh Muhammad Husain, and Nurabdiansyah. 2017. *Perancangan Media Pengenalan Warna Untuk Anak Usia Dini*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Indrawan, Irjus, and Hadion Wijoyo. 2000. *Buku Pra Sekolah*. Purwokerto: Pena Persada.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2010. “Interaktif.” Retrieved (<https://kbbi.web.id/interaktif>).

Kotler, and Keller. 2009. *Manajemen Pemasaran*. 2nd ed. Jakarta: Erlangga.

Muslich, A., & Ismawati, S. 2009. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Airlangga.

Puspitosari. 2010. “Pengaruh Warna Dapat Membantu Proses Pembelajaran Anak Usia Dini.” (<http://kbalnaba.blogspot.com/2010/07/pengaruh-warna-dapat-membantu-proses.html>).

Rachmawati, Imami Nur. 2007. “Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara.” *Jurnal Keperawatan Indonesia* 11(1):35–40. doi: 10.7454/jki.v11i1.184.

Sucipta, I. Nyoman. 2017. *Kajian Pengemasan Yang Aman, Pangan Nyaman, Efektif Dan Efisien*. Denpasar: Udayana University press.

Sutini, Ai, and Meti Rahmawati. 2018. “Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Model Pembelajaran Bals.” *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(2):49–60. doi: 10.17509/cd.v6i2.10519.

Witabora, Joneta. 2012. “Peran Dan Perkembangan Ilustrasi.” *Humaniora* 3(2):659. doi: 10.21512/humaniora.v3i2.3410.

Wulan, Tri Ambar. 2021. *Perancangan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Menggunakan Metode Quality Function Deployment*. Pekanbaru: UIN Suska Riau.