



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**LAPORAN TUGAS AKHIR
SPESIFIKASI DESAIN**

**PERANCANGAN KEMASAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
SEBAGAI MEDIA *BRANDING* UNTUK AULADE GEMILANG PERAGA**



**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK
2026**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Kemasan Alat Permainan Edukatif Sebagai Media *Branding* Untuk Aulade Gemilang Peraga
Penulis : Prayoga Wijaya
Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan
Program Studi : Desain Grafis

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan melalui proses bimbingan dan telah layak untuk mengikuti Ujian Sidang Tugas Akhir.

Depok, 2 Juli 2026

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds
NIP. 199005112019032019

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN KEMASAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF SEBAGAI MEDIA *BRANDING* UNTUK AULADE GEMILANG PERAGA

Oleh:

PRAYOGA WIJAYA

2206421041

Disahkan:

Depok, 15 Juli 2026

Penguji I

Ardyta Praviasari, M.Ds

NIP. 1989110120250622002

Penguji II

Susilawati, S.I.Kom., M.Si.

NIP. 197209021995122001

Kepala Program Studi

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds

NIP. 19881215201832001

Ketua Jurusan

Teknik Grafika Penerbitan



Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng

NIP. 198405292012121002



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN KEMASAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF SEBAGAI MEDIA *BRANDING* UNTUK AULADE GEMILANG PERAGA

Adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi, dan atau sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya siap menerima sanksi akademik yang berlaku.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Depok, 8 Juli 2026

Yang menyatakan,



Prayoga Wijaya

2206421041



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRAK

Aulade Gemilang Peraga merupakan UMKM yang menjual produk Alat Permainan Edukatif (APE) di kota Batam. Salah satu tantangan utama Aulade Gemilang Peraga yaitu terdapat pada lemahnya strategi pemasaran terutama pada aspek kemasan yang masih hanya menggunakan keranjang buah. Kemasan bukan hanya sekedar pembungkus, tetapi juga berfungsi sebagai media pemasaran dan *branding*. Oleh karena itu perancangan kemasan ini diperlukan dengan tujuan untuk membantu produk Aulade Gemilang Peraga dalam membangun dan meningkatkan *brand awareness* terhadap konsumen maupun target konsumen. Perancangan ini melibatkan 97 responden dengan kriteria orang tua atau guru, berusia 20 – 50 tahun yang ingin memberikan edukasi kreatif kepada anak nya sejak dini. Metode penelitian yang digunakan merupakan *Design Thinking* yang meliputi tahap *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, *testing*. Pengumpulan data dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif (*mixed methods*) dengan melakukan observasi, wawancara, kuesioner, studi literatur, analisis kompetitor, dan analisis SWOT untuk menggali permasalahan yang dihadapi. Hasil riset menunjukkan bahwa konsumen lebih menyukai desain kemasan yang menggambarkan mainan, dengan menggunakan banyak warna, ilustratif, terdapat gambar produk, kokoh dan mudah dibuka-tutup untuk kemasan Alat Permainan Edukatif (APE). Melalui tahap *ideate* yaitu *brainstorming* pembuatan *mindmap*, *moodboard*, sketsa manual dan sketsa digital yang terpilih dari 3 alternatif desain, didapatkan hasil desain yang *playful* dan menggambarkan mainan yang menarik dengan mencantumkan gambar produk serta elemen elemen yang berhubungan dengan edukasi. Setelah proses desain kemudian dibuat *prototype* guna evaluasi fungsi dan visual kemasan melalui *testing*. Desain tersebut memiliki fitur gamifikasi berupa sambung huruf, yang dapat membantu anak dalam belajar. Menggunakan warna yang cerah, serta jenis tipografi dekoratif dan *sans serif* sehingga memberikan kesan yang ceria dan *playful*.

Kata kunci: Desain Kemasan, *Design Thinking*, Alat Permainan Edukatif (APE), *Brand Awareness*, Anak-anak.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ASBTRACT

Aulade Gemilang Peraga is an MSME that sells Educational Toys in Batam. One of the main challenges for Aulade Gemilang Peraga lies in its weak marketing strategy, especially in packaging, which still uses simple fruit baskets. Packaging is not just a wrapper; it also functions as a marketing and branding tool. Therefore, designing this packaging is necessary to help Aulade Gemilang Peraga build and increase brand awareness among consumers and target audiences. This design process involved 97 respondents who were either parents or teachers, aged 20 to 50, interested in providing creative education to their children from an early age. The research method used was Design Thinking, which includes the stages of empathize, define, ideate, prototype, and testing. Data collection was done using a qualitative and quantitative approach (mixed methods) by conducting observations, interviews, questionnaires, literature studies, competitor analysis, and SWOT analysis to uncover the problems faced. The research results showed that consumers prefer packaging designs that depict toys, using lots of colors, illustrations, product images, sturdy construction, and easy-to-open-and-close for Educational Toys packaging. Through the ideation stage, including brainstorming, creating mind maps, moodboards, manual sketches, and digital sketches selected from 3 design alternatives, the result was a playful design that depicts attractive toys, includes product images, and elements related to education. After the design process, a prototype was then made to evaluate the functionality and visual aspects of the packaging through testing. The design features a gamification element in the form of a letter-connecting game, which can help children learn. It uses bright colors and a combination of decorative and sans serif typography, giving a cheerful and playful impression.

Key Words: *Packaging Design, Design Thinking, Educational Toys, Brand Awareness, Kids.*



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat terselesaikannya Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Kemasan Alat Permainan Edukatif Sebagai Media *Branding* Untuk Aulade Gemilang Peraga” dengan baik dan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Tujuan penulisan ini dibuat sebagai laporan tugas akhir yang merupakan syarat kelulusan Program Studi Sarjana Terapan Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta.

Selama proses penyusunan Tugas Akhir ini, tentunya tidak terlepas dari bantuan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik lingkungan keluarga, orang tua, teman, lingkungan kampus, maupun pihak lembaga atau perorangan tempat perancangan ini dilakukan. Maka dari itu, dengan segala hormat dan kerendahan, penulis mengungkapkan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Dr. Syamsurizal, S.E., M.M, selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng, selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Dwi Agnes Natalia Bangun, S.Ds., M.Ds. selaku Kepala Program Studi Desain Grafis.
4. Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds. selaku Dosen Pembimbing Materi yang senantiasa memberi penulis masukan dan dukungan dalam seluruh proses penelitian ini sehingga selesai dengan hasil yang sebaik baiknya.
5. MRR. Tyas Maheni, S. H., M.H, sebagai dosen pembimbing akademik yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan.
6. Bunda Lestia Dewina, selaku pemilik dari UMKM Aulade Gemilang Peraga yang telah mempercayakan kemasan produk nya serta bersedia membantu dalam proses pengumpulan data pada penelitian ini.
7. Teman-teman group “Bandung Kuy” yang selalu mendukung, bertukar informasi, mengerjakan bersama dan memberikan semangat dan motivasi kepada penulis selama proses penulisan.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

8. Seluruh rekan mahasiswa Desain Grafis khususnya DGB yang telah saling memberikan semangat dan dukungan motivasi selama menjalankan perkuliahan 8 semester ini maupun pada pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.
9. “Seseorang” yang selalu hadir bersama penulis selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini, yang telah memberikan dukungan, perhatian, semangat, dan menjadi tempat bagi penulis untuk berbagi cerita di tengah berbagai tantangan selama penyusunan Tugas Akhir ini. Terima kasih telah menjadi alasan terbesar penulis untuk selalu semangat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
10. Channel Youtube Luthfi Halimawan yang selalu menemani penulis dengan konten konten yang menghibur, serta lagu-lagu Hindia, .Feast, dan Aku Jeje yang menemani penulis selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.

Demikian Laporan Tugas Akhir ini disusun dengan sebaik-baiknya. Namun, penulis menyadari bahwa penulisan ini masih jauh dari kata sempurna, baik isi maupun sistematikanya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan bagi penulis dengan senang hati. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membacanya, serta dipergunakan dengan sebagaimana mestinya. Aamiin.

Jakarta, 8 Juli 2026

Prayoga Wijaya
NIM 2206421041



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ASBTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	6
2.1 <i>Branding</i> Kemasan.....	6
2.2 Kemasan.....	7
2.2.1 Definisi Kemasan	7
2.2.2 Fungsi Kemasan.....	7
2.2.3 Jenis Kemasan.....	8
2.3 Struktur Kemasan.....	10
2.3.1 Jenis Struktur Kunci Kemasan	11
2.3.2 Material Kemasan	14
2.4 Prinsip dan Elemen Desain Kemasan	18
2.4.1 Prinsip Desain Kemasan	18
2.4.2 Elemen Desain Kemasan.....	22
2.5 Metode Riset Desain	28
BAB III METODE PERANCANGAN.....	31
3.1 Metode Penelitian.....	31



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.2 Data dan Analisis	35
3.2.1 Profil Klien.....	35
3.2.2 Pengetahuan Produk.....	36
3.2.3 Informasi Kompetitor.....	37
3.2.4 <i>Consumer Insight</i>	39
3.2.5 Analisis STP (<i>Segmenting, Targeting, Positioning</i>)	41
3.2.6 Analisis SWOT (<i>strength, weakness, opportunity, threat</i>)	44
3.3 Arahkan Kreatif.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN.....	49
4.1 Konsep Visual	49
4.1.1 <i>Mind Mapping</i>	49
4.1.2 Moodboard	51
4.2 Proses Desain	53
4.2.1 Sketsa Struktur	53
4.2.2 Sketsa Desain	55
4.2.3 Desain Komprehensif.....	58
4.2.4 Desain Terpilih.....	62
4.2.5 Mockup	65
4.2.6 Prototype	66
4.2.7 Testing.....	66
4.2.8 <i>Technical Drawing</i>	68
4.2.9 <i>Final Art Work</i>	69
4.3 Media Turunan	75
4.4 Pertimbangan Produksi	77
BAB V PENUTUP.....	78
5.1 Kesimpulan	78
5.1 Saran.....	79
DAFTAR REFERENSI	80



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kemasan	7
Gambar 2.2 Kemasan Primer	9
Gambar 2.3 Kemasan Sekunder	10
Gambar 2.4 Kemasan Tersier	10
Gambar 2.5 <i>Tuck End</i>	11
Gambar 2.6 <i>Glued End</i>	12
Gambar 2.7 <i>Tuck End Snap Lock Bottom</i>	12
Gambar 2.8 <i>Front Lock Box</i>	13
Gambar 2.9 <i>Sliding Box</i>	13
Gambar 2.10 <i>Two Piece Box</i>	14
Gambar 2.11 <i>Art Paper</i>	15
Gambar 2.12 <i>Chromocoated</i>	16
Gambar 2.13 <i>Ivory</i>	16
Gambar 2.14 <i>Duplex</i>	17
Gambar 2.15 <i>Corrugated Carton Box</i>	18
Gambar 2.16 <i>Unity</i>	19
Gambar 2.17 <i>Balance</i>	20
Gambar 2.18 <i>Proportion</i>	20
Gambar 2.19 <i>Emphasis</i>	21
Gambar 2.20 <i>Rhythm</i>	21
Gambar 2.21 <i>Repetition</i>	22
Gambar 2.22 Logo Pada Kemasan	23
Gambar 2.23 Warna Pada Kemasan	23
Gambar 2.24 Tipografi <i>Serif</i>	25
Gambar 2.25 Tipografi <i>Sans Serif</i>	26
Gambar 2.26 Tipografi <i>Script</i>	26
Gambar 2.27 Tipografi <i>Decorative</i>	26
Gambar 2.28 Fotografi dan Ilustrasi Pada Kemasan	28
Gambar 2.29 Metode <i>Design Thinking</i>	29
Gambar 3.1 Logo Aulade Gemilang Peraga	36
Gambar 3.2 Produk Aulade Gemilang Peraga	36
Gambar 3.3 Produk Rakana Handycraft	37
Gambar 3.4 Produk Abc Woodentoys	38
Gambar 3.5 Produk Yungkiedutoys	38
Gambar 3.6 Matriks <i>positioning</i> kompetitor	43



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4.1 Mindmap	50
Gambar 4.2 Moodboard Surface	52
Gambar 4.3 Moodboard Struktur	52
Gambar 4.4 Sketsa Struktur Alternatif 1	54
Gambar 4.5 Sketsa Struktur Alternatif 2	54
Gambar 4.6 Sketsa Alternatif 1	55
Gambar 4.7 Sketsa Alternatif 2	56
Gambar 4.8 Sketsa Alternatif 3	57
Gambar 4.9 Sketsa Alternatif 4	57
Gambar 4.10 Sketsa Alternatif 5	58
Gambar 4.11 Desain Komprehensif 1	60
Gambar 4.12 Desain Komprehensif 2	61
Gambar 4.13 Desain Komprehensif 3	62
Gambar 4.14 Desain Terpilih	64
Gambar 4.15 Mockup	65
Gambar 4.16 Prototype	66
Gambar 4.17 <i>Technical Drawing</i>	68
Gambar 4.18 <i>Final Art Work</i>	69
Gambar 4.19 Ilustrasi	70
Gambar 4.20 Bentuk	71
Gambar 4.21 Tipografi	72
Gambar 4.22 Warna	72
Gambar 4.23 Gambar Produk	73
Gambar 4.24 Poster Digital	75
Gambar 4.25 X-banner	76
Gambar 4.26 <i>Flash Card</i>	76

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Warna	24
Tabel 3.1 Consumer Insight	40
Tabel 3.2 Analisis SWOT	44
Tabel 3.3 Arahan Kreatif.....	47
Tabel 4.1 Kata Kunci Visual.....	51
Tabel 4.2 Hasil Testing	67





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Bimbingan Tugas Akhir
- Lampiran 2 Transkrip Wawancara dengan Pemilik Aulade Gemilang Peraga
- Lampiran 3 Transkrip Google Form
- Lampiran 4 Dokumentasi Testing Kemasan
- Lampiran 5 Daftar Riwayat Hidup
- Lampiran 6 Hasil Cek Turnitin





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan fase krusial yang dikenal sebagai masa keemasan (*golden age*), di mana pertumbuhan otak dan pembentukan karakter terjadi secara akseleratif. Pada rentang usia tiga hingga tujuh tahun, anak-anak membutuhkan stimulasi yang tepat dan terukur untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangannya, mulai dari kognitif, motorik, hingga sosial-emosional (Siregar & Herawati P, 2023). Dalam konteks ini, bermain bukan sekadar aktivitas hiburan, melainkan instrumen utama dalam proses belajar anak (*learning through play*). Salah satunya dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE). Urgensi penggunaan alat permainan edukatif (APE) semakin meningkat seiring dengan tantangan di era digital saat ini. Fenomena ketergantungan anak terhadap perangkat elektronik (*gadget*) telah menggeser pola bermain interaktif menjadi aktivitas pasif yang berisiko menghambat perkembangan motorik halus dan keterampilan sosial (Andriani & Putri, 2025).

Alat permainan edukatif (APE) berfungsi sebagai media esensial untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini melalui pengenalan konsep-konsep dasar dan melatih nalar anak dalam mencari solusi atas permasalahan sederhana (Siregar & Herawati P, 2023). Selain itu alat permainan edukatif (APE) yang bersifat fisik dan interaktif juga berfungsi sebagai alternatif strategis untuk mengalihkan perhatian anak dari layar sekaligus melatih koordinasi mata dan tangan melalui eksplorasi tekstur, bentuk, dan warna.

Oleh karena itu, pengadaan alat permainan edukatif (APE) yang berkualitas bukan lagi sekadar pelengkap fasilitas pendidikan, melainkan sebuah kebutuhan mendesak bagi orang tua dan pendidik untuk memastikan fondasi perkembangan anak terbentuk secara holistik demi mempersiapkan mereka menghadapi jenjang pendidikan yang lebih kompleks di masa depan. Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) memegang peranan strategis dalam memproduksi Alat Permainan Edukatif (APE) yang terjangkau bagi masyarakat sekaligus mendukung



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

kurikulum pendidikan anak usia dini. Sebagai unit ekonomi kreatif, UMKM alat permainan edukatif (APE) juga berkontribusi pada penciptaan lapangan kerja, serta penyedia media belajar yang inovatif.

Di sisi lain, tantangan utama yang menghambat daya saing UMKM APE di pasar modern adalah lemahnya strategi identitas visual dan kualitas kemasan. Banyak pelaku usaha masih mengandalkan proses manual dan kemasan generik yang kurang mampu mengomunikasikan nilai edukasi serta keamanan produk secara efektif (Redjeki et al., 2024). Padahal, di era digital, kemasan dan *branding* visual merupakan instrumen pemasaran utama untuk menarik kepercayaan orang tua sebagai pengambil keputusan pembelian (Pratama et al., 2025).

Aulade Gemilang Peraga merupakan UMKM yang baru berdiri sejak tahun 2023 di kota Batam, Kepulauan Riau, yang menjual produk alat permainan edukatif (APE) yaitu Balok Literasi Huruf dan Angka. Aulade Gemilang Peraga menargetkan kepada orang tua usia 20 – 50 tahun yang memiliki anak dan seorang guru. Produknya dijual melalui pesan whatsapp ataupun offline di rumah sendiri.

Saat ini, kemasan dari Balok Literasi Huruf dan Angka masih menggunakan wadah keranjang buah polos yang bersifat generik. Kondisi tersebut menyebabkan produk belum mampu membangun *brand awareness*, identitas visual, citra merek yang optimal di mata konsumen, serta keamanan produk itu sendiri.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Aulade Gemilang Peraga memerlukan perancangan kemasan yang integratif guna membangun *branding* dan identitas yang kuat, yang pada akhirnya diharapkan dapat memunculkan *brand awareness* dan dapat lebih aman untuk melindungi produk.

Pada beberapa penelitian sebelumnya yang meneliti hal serupa seperti perancangan desain kemasan mainan tradisional Kampoeng Dolanan yang menggunakan warna beragam, ilustratif, dan gambar karakter agar menarik bagi anak anak (Kristiana et al., 2025). Pada penelitian perancangan alat permainan edukatif (APE) seperti puzzle dengan menggunakan preferensi warna yang disukai oleh anak usia tiga sampai lima tahun, yaitu warna-warna yang cerah seperti merah muda, ungu, biru, dan hijau agar menarik serta meningkatkan kesenangan dan minat anak dalam belajar dan bermain (Simamora & Aryanto, 2024). Kemudian pada



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

perancangan kemasan mainan edukasi *Bornea Toys* yang menggunakan bahan *corrugated* pada kemasannya yang berukuran 40x40x5 cm agar terlihat kokoh (Mardiana & Pahlevy, 2022). Selanjutnya pada penelitian terbaru, yang membahas perancangan kemasan Flashcard “Kartu Pintar” UMKM Guru Anak Kita yang menerapkan elemen gamifikasi pada bagian dalam kemasannya untuk mendukung proses belajar anak melalui permainan berhitung dan membaca (Maheni et al., 2026).

Kemasan Aulade Gemilang Peraga diharapkan dapat dibuat dengan menggunakan warna yang beragam dan cerah, kemudian menggunakan material yang kokoh seperti *corrugated* agar kuat untuk melindungi produknya dari kerusakan, dan dilengkapi dengan fitur gamifikasi untuk membantu anak dalam belajar menyusun huruf.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas adalah:

1. Bagaimana perancangan kemasan produk alat permainan edukatif (APE) Aulade Gemilang Peraga untuk melindungi produk?
2. Bagaimana perancangan kemasan produk alat permainan edukatif (APE) Aulade Gemilang Peraga sebagai media *branding*?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Dalam penyusunan dan penulisan tugas akhir ini, terdapat batasan pembahasan agar berfokus pada ruang lingkup sebagai berikut:

1. Proses perancangan kemasan alat permainan edukatif (APE) Aulade Gemilang Peraga.
2. Perancangan visual *surface* dan struktur kemasan Balok Literasi Huruf dan Angka.
3. Penerapan desain pada media utama dan media turunan seperti desain media promosi digital (poster digital) dan desain media cetak (xbanner)

1.4 Tujuan dan Manfaat



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Dalam perancangan tugas akhir ini terdapat beberapa tujuan dan manfaat yang akan diraih, yaitu:

1. Tujuan
 - a. Menjelaskan proses perancangan struktur kemasan alat permainan edukatif (APE) Aulade Gemilang Peraga untuk dapat menjaga keamanan produk.
 - b. Menjelaskan perancangan dan penerapan visual *surface* desain kemasan alat permainan edukatif (APE) Aulade Gemilang Peraga sebagai media *branding*.
2. Manfaat
 - a. Manfaat Teoritis
 - 1) Meningkatkan kemampuan dan pengetahuan dalam bidang desain kemasan.
 - 2) Sebagai rujukan untuk penelitian berikutnya terkait perancangan kemasan sebagai media *branding* UMKM khususnya dalam industri mainan edukatif.
 - b. Manfaat Praktis
 - 1) Membantu Aulade Gemilang Peraga dalam menciptakan *brand awareness* melalui perancangan kemasan yang mendukung fungsi dan *branding*.
 - 2) Memberikan solusi kemasan yang fungsional dan kokoh untuk melindungi produk selama proses pengiriman.

1.5 Sistematika Penulisan

Perancangan tugas akhir ini disusun berdasarkan sistematika yang telah ditentukan, dengan tujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi laporan.

Adapun sistematika penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi penjelasan latar belakang yang memuat fenomena dan fakta terkait perancangan kemasan berdasarkan permasalahan dari klien. Dengan mengutip beberapa pernyataan-



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

pernyataan pendukung yang diperoleh dari berbagai penelitian dan literatur yang telah dilakukan sebelumnya, sehingga dapat melatarbelakangi perancangan kemasan alat permainan edukatif (APE) UMKM Aulade Gemilang Peraga. Selain latar belakang, dalam bab ini juga terdapat rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

BAB II

LANDASAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi penjabaran teori terkait dengan judul laporan tugas akhir yang akan digunakan dalam penelitian desain grafis dan menjadi pondasi yang mencakup berbagai teori, konsep dan prinsip dari pemahaman yang berkaitan dengan topik penulisan laporan tugas akhir.

BAB III

METODE PERANCANGAN

Pada bab ini, menjelaskan proses pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian, profil klien, penjelasan metode riset, analisis data, dan arahan kreatif.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Bab ini memaparkan hasil dari pembahasan perancangan desain kemasan diawali dengan konsep visual, struktur kemasan, proses desain, visualisasi desain, penerapan desain, pembuatan serta penerapan media pendukung dan pertimbangan produksi.

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan, saran dari hasil penelitian Laporan Tugas Akhir yang telah dibuat serta pemberian saran kepada pembaca terkait Perancangan Desain Kemasan Sebagai Media *Branding* untuk UMKM produk alat permainan edukatif (APE).

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil dari perancangan kemasan alat permainan edukatif sebagai media *branding* untuk Aulade Gemilang Peraga dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemasan dengan konsep *playful* ini merupakan hasil dari proses kreatif secara bertahap yang disesuaikan dengan kebutuhan konsumen dan karakteristik merek. Hasil dari perancangan ini telah menjawab permasalahan dari Aulade Gemilang Peraga dalam aspek pengemasan. Kemasan yang dirancang dengan struktur box yang kokoh dengan kunci mengait tanpa menggunakan lem dengan ukuran 40 x 31 x 13cm, serta menggunakan material *corrugated* dengan ketebalan 2mm, mampu menahan beban produk alat permainan edukatif (APE) milik Aulade Gemilang Peraga, yaitu Balok Literasi Huruf dan Angka. Kemasan ini diharapkan dapat melindungi produk Balok Literasi Huruf dan Angka dari kerusakan.
2. Perancangan kemasan Aulade Gemilang Peraga dilakukan dengan menerapkan metode *design thinking*, seperti tahap *empathize* yaitu dengan melakukan observasi melalui platform digital seperti *google maps* dan katalog *WhatsApp*, melakukan wawancara secara *online* dengan pemilik UMKM, studi literatur, survei dengan menyebarkan kuesioner kepada target yang sudah ditentukan. Selanjutnya tahap *define*, dengan melakukan analisis STP dan analisis SWOT, hingga membuat arahan kreatif. Dilanjutkan dengan tahap *ideate* yang merupakan proses *brainstorming* dengan membuat *mindmap* dan *moodboard*, hingga pembuatan sketsa desain. Kemudian tahap *prototype* dengan membuat mockup berskala 1:1. Dan tahap *testing* untuk melakukan evaluasi visual dan fungsi kemasan. Melalui serangkaian proses tahapan tersebut, menghasilkan sebuah karya desain kemasan yang memiliki citra edukatif namun tetap *playful*



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

secara keseluruhan. Penggunaan warna yang variatif dan cerah memberikan nuansa *colorful*. Elemen-elemen seperti bentuk lingkaran, segitiga, persegi, serta ilustrasi pensil dan penggaris menciptakan kesan edukatif namun *playful*. Kemasan ini diharapkan dapat memberikan *brand awareness* terhadap konsumen yang ditargetkan.

5.1 Saran

Berdasarkan hasil perancangan desain kemasan Aulade Gemilang Peraga, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan. Baik kepada pihak klien dan acuan untuk pengembangan penelitian di masa mendatang:

1. Untuk bersaing dengan kompetitor produk serupa di pasar digital, perlu dilakukan pemasaran secara konsisten melalui media poster digital, dengan tetap menjaga konsistensi visual yang telah dirancang sebagai strategi *branding*. Hal ini dapat membantu produk dalam menciptakan *brand awareness*. Kemasan berperan menyampaikan identitas, kualitas, dan membangun citra profesional yang membedakan produk dengan kompetitor.
2. Pada proses perancangan desain kemasan ini, diperlukan data spesifik yang diperoleh dari klien. Komunikasi dengan klien merupakan hal yang penting untuk dapat memudahkan proses pengumpulan data. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk menjaga komunikasi dengan klien, guna membangun hubungan yang baik, serta mengoptimalkan proses pengumpulan data yang diperlukan.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR REFERENSI

- Andriani, L., & Putri, N. M. (2025). *Jurnal Abdimas Lamin, Volume 4, Nomor 1*, 2025.
- Ermawati, E. (2019). PENDAMPINGAN PERANAN DAN FUNGSI KEMASAN PRODUK DALAM DUNIA PEMASARAN DESA YOSOWILANGUN LOR. *Empowerment Society*, 2(2), 15–22.
<https://doi.org/10.30741/eps.v2i2.459>
- Hidayat, M. (2023). Pengaruh re-branding desain kemasan terhadap loyalitas pelanggan. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 14(1).
- Kristiana, N., Patria, A. S., Martadi, Anggalih, N. N., & Laksmi, A. A. (2025). Desain Kemasan Ilustratif untuk Meningkatkan Nilai Pasar Permainan Tradisional. *Jurnal Gramaswara*, 5(2), 205–218.
<https://doi.org/10.21776/ub.gramaswara.2025.005.02.08>
- Lestari, D. (2021). Peningkatan daya saing produk UMKM melalui redesain kemasan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2).
- Maheni, M. T., Bangun, D. A. N., Fajrina, N., Safadinata, L., Anggraeni, F., & Rosaline, S. A. (2026). *Perancangan Kemasan Flashcard “Kartu Pintar” Untuk UMKM Guru Anak Kita dalam Program Pengabdian kepada Masyarakat*. 9(02).
- Mardiana, C., & Pahlevy, T. (2022). *Packaging Design For Educational Toys Bornea Toys With Mega-Pack & Well- Organized Concept*.
- Maturbongs, T., Tanihatu, M. M., & Saleky, S. R. J. (2024). *Desain Kemasan Dan Label Produk Enbal Pada UMKM Nen Te Idar Desa Ngilngof, Maluku Tenggara*. 3(1).
- Nirmala, A., & Patria, A. S. (2023). Penerapan metode design thinking dalam pengembangan identitas visual produk lokal. *Nirmana*, 23(1), 15-25.
- Pratama, D., Hardinata, R. F., & Violita, C. E. (2025). *Strategi Inovatif Pemasaran Secara Digital dalam Meningkatkan Penjualan UMKM di Fase Penurunan*.
- Pratama, R. (2024). Strategi visual branding melalui desain kemasan pada produk lokal. *Jurnal Desain*, 11(2), 167-178.
- Ramadhan, R. (2024). Analisis semiotika visual pada desain kemasan modern. *Jurnal Sosio-Teknologi*, 23(1).
- Redjeki, F., Syujak, A. R., Muhiban, A., & Hartini, S. (2024). *EDUKASI STRATEGI PEMASARAN UMKM MELALUI E- COMMERCE DALAM PROGRAM PENGABDIAN MASYARAKAT UNTUK OPTIMALISASI DIGITAL*. (5).
- Sari, A. P. (2022). Analisis elemen visual desain kemasan produk makanan ringan. *Nirmana*, 22(1).
- Setiawan, T. E. (2025). *PERANCANGAN DESAIN KEMASAN SEBAGAI MEDIA BRANDING KAFE WHATS UP*.
- Shafarazaq, Z., Visco Adam Bramasta, Avdillah, L. A., & Yoga Sahria. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Edukasi Dan Konsultasi Kondisi Kesehatan Mental. *Jurnal Rekayasa*



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Sistem Informasi dan Teknologi, 1(2), 82–95.

<https://doi.org/10.59407/jrsit.v1i2.168>

Simamora, G. A., & Aryanto, H. (2024). *PERANCANGAN MAINAN PUZZLE BERTEMA ALAT TRANSPORTASI UNTUK ANAK USIA 3—5 TAHUN*. 2(2).

Siregar, B. S., & Herawati P, J. (2023). *Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Anak Usia Dini*. 2.

Zed, E. Z., Febriansah, A. E., Primayanti, M., Aryani, F., & Dewi, V. (2024). *Pengaruh Packaging Produk Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Di Industri Makanan (Literatur Review Manajemen Pemasaran)*.





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

LAMPIRAN



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 1 Lembar Bimbingan Tugas Akhir

Ao	Name	Tahap Penelitian	Materi yang dibahas	Status	Tanggal Bimbingan	Catatan Pembimbing
📌	Bimbingan ke-1	📌 Bab 1 Pendahuluan	📌 Latar Belakang	Not started	February 13, 2026	Urgensi klien kurang kuat, maka harus mencari klien lain
📌	Bimbingan ke-2	📌 Bab 1 Pendahuluan	📌 Latar Belakang	Not started	February 20, 2026	Singkatan APE Pentingnya kemasan untuk produk APE terutama untuk keamanan produk Kenapa harus ada branding di kemasannya? Revisi sesuai comment di word dan rapihkan tulisan di paragraf
📌	Bimbingan ke-3	📌 Bab 2 Landasan Perancangan	📌 Kerangka teori	Not started	March 3, 2026	Revisi point-point tujuan format justify pada tabel tambahkan sub bab Branding Kemasan selesaikan bab 2
📌	Bimbingan ke-4	📌 Bab 2 Landasan Perancangan	📌 Kerangka teori	Not started	March 6, 2026	Tambahkan 2 - 3 paragraf pada sub bab branding kemasan Lanjut Bab 3
📌	Bimbingan ke-5	📌 Bab 3 Metode Perancangan	📌 Metode Penelitian	Not started	March 13, 2026	Rapihkan bagian metode design thinking (empathize, define, ideate, prototype, testing), dan buat pertanyaan kuesioner
📌	Bimbingan ke-6	📌 Bab 3 Metode Perancangan	📌 Creative Brief 📌 Mencari data consumer insight	Not started Not started	April 18, 2026	Perbaiki bagian creative brief tone and manner dan target audiens. mulai mencari responden untuk consumer insight
📌	Bimbingan ke-7	📌 Bab 3 Metode Perancangan	📌 Analisis SWOT 📌 Analisis consumer insight	Not started Not started	April 3, 2026	Perbaiki strategi SWOT, teruskan mencari responden
📌	Bimbingan ke-8	📌 Bab 3 Metode Perancangan	📌 Analisis SWOT 📌 Target Audience	Not started Not started	April 8, 2026	Tambahkan point point strategi desain yang akan dilakukan setelah analisis SWOT, tambahkan target audiens primer dan sekunder

NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Bimbingan ke-9	Bab 4 Hasil dan Pembahasan Desain			April 25, 2026	Revisi hasil seminar proposal, pembuatan mindmap dan moodboard
Bimbingan ke-10	Bab 4 Hasil dan Pembahasan Desain			May 2, 2026	Revisi hasil seminar proposal, SOTA, perbaikan mindmap
Bimbingan ke-11	Bab 4 Hasil dan Pembahasan Desain			May 25, 2026	Pembuatan moodboard struktur dan moodboard surface
Bimbingan ke-12	Bab 4 Hasil dan Pembahasan Desain			May 29, 2026	Pembuatan abstrak untuk seminar nasional, pembuatan sketsa struktur dan sketsa surface kemasan
Bimbingan ke-13	Bab 4 Hasil dan Pembahasan Desain			June 8, 2026	pembuatan prototype kemasan 1:1, digitalisasi desain komprehensif
Bimbingan ke-14	Bab 4 Hasil dan Pembahasan Desain			June 20, 2026	Revisi struktur kemasan, mockup cetak desain kemasan untuk testing
Bimbingan ke-15	Bab 4 Hasil dan Pembahasan Desain			June 30, 2026	Testing ke 15 target konsumen, revisi sistematika bab 4
Bimbingan ke-16	Bab 4 Hasil dan Pembahasan Desain			July 1, 2026	penyusunan hasil testing dan evaluasi, revisi penulisan desain terpilih, pembuatan media turunan dan pertimbangan produksi, pembuatan bab 5 penutup
Bimbingan ke-17	Bab 4 Hasil dan Pembahasan Desain			July 2, 2026	Cek hasil keseluruhan penulisan laporan Tugas Akhir, cek turnitin

Link Logbook Notion:

https://www.notion.so/Template-Logbook-Penelitian-Tugas-Akhir-7e753e6699ad826cafa10121bbe47980?source=copy_link

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 2 Transkrip Wawancara dengan Pemilik Aulade Gemilang Peraga

Transkrip Wawancara dengan Pemilik Aulade Gemilang Peraga

Hari/Tanggal: Minggu, 15 Februari 2026

Waktu: 13.40 – 16.00

Media: Whatsapp Chat

Narasumber: Bunda Lestia Dewina (Pemilik UMKM Aulade Gemilang Peraga)

Pewawancara: Prayoga Wijaya

Penulis: Assalamualaikum, siang bunda. Bunda mohon maaf, saya izin ingin menanyakan beberapa pertanyaan untuk keperluan penulisan laporan tugas akhir nya bund, apakah boleh bund?

Bunda Lestia: Boleh nak

Penulis: Baik bunda, terimakasih. Sebelumnya kalo boleh tau nama asli bunda siapa yaa bund?

Bunda Lestia: Lestia Dewina gelar Lestia Dewina, S.Pd. AUD. Gr

Penulis: Untuk usia bunda saat ini berapa bund?

Bunda Lestia: 15 tahun nak, di balik jadi 51 tahun

Penulis: MasyaAllah, bunda awet muda yaa hehe. Bund, kalo asal usul Aulade Gemilang Peraga itu gimana yaa bund? dan berdiri nya sejak kapan?

Bunda Lestia: Waktu itu sekolahan bunda RA Al Hqfizh mau Akreditasi. Karena di sekolah APE nya terbatas, maka dari pada beli bunda berpikir bagus nya di.bikin saja. Akhirnya bunda pergi ke tempat workshop teman yang kerjaan nya membuat lukisan mesjid2 dari kayu. Bunda minta potongan potongan kayu nyq yang tidak di pakai lagi. Bunda amplas biar aman untuk anak anak. Potong itu bentuk nya bermacam macam. Ada yang bunda pakai untuk gambar dinding dan ada juga untuk mainan balok balok biasa tanpa di tuliskan apa apa dan ada juga yang bunda tuliskan huruf, angka dan lambang matematika. Nah yang di tulis inilah yang menjadi ide produk jualan bunda sekarang. Ahlamdulillah waktu penilaian akreditasi oleh asesor, asesor nya tertarik dengan balok balok tersebut, dia memberikan apresiasi terhadap karya bunda dengan memesan nya untuk di pakai di sekolah nya sendiri. Akhir nya bunda berpikir untuk mulai menjual balok



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

tersebut dengan nama “Balok Literasi Huruf dan Angka”. Dengan nama usaha “Aulade Gemilang Peraga” yang diambil dari nama Yayasan yang bunda miliki. Jadi Aulade Gemilang peraga itu berdiri tahun 2023 sesuai dengan NIB yang bunda miliki. Nanti bunda kirim file NIB nya.

Penulis: Oohh, jadi awalnya itu iseng iseng buat sendiri yaa bund buat dipake di sekolah bunda, ternyata ada yang tertarik beli. Kalo untuk sekarang bunda jualannya melalui apa aja bund?

Bunda Lestia: Berjualan nya masih by offline dan wa japri.

Penulis: Oohh, seperti itu, kalo boleh tau lokasi offline nya di mana bund?

Bunda Lestia: Lokasi di rumah bunda sendiri. Perum. Rindang Garden blok c1 no 09 kelurahan buliang kecamatan batu aji kota batam

Penulis: Wahh, baik bunda, berarti Balok Literasi dan Angka ini adalah produk pertama yaa bund?

Bunda Lestia: Iya

Penulis: Bund, biasanya kalo ada pembelian, di packing nya pake apa bund?

Bunda Lestia: Pake keranjang buah lengkung

Penulis: Baik bund, berarti packaging diperlukan untuk Balok Literasi ini yaa bund. Untuk Balok Literasi ini, setiap pembelian satu paket nya sudah pasti berisi 230 pcs yaa bund?

Bunda Lestia: Iya nak

Penulis: Kalo boleh tau, kemasan box yang bunda perlukan untuk Balok Literasi itu ukurannya berapa yaa bund?

Bunda Lestia: Bunda juga ngak tau ukuran.. harus di coba susun dulu ke atas sesuai jumlah baloknya. Krn selama ini kan keranjang yang ukuran nya bukan persegi sama sisi

Penulis: ooohhh, iyaa yaa bund, saya juga kepikiran buat coba susun, dan observasi dulu, tapi saya dari Jakarta bund hehe

Bunda Lestia: Masya Allah.. Nanti biar bunda bantu susun ya... Tapi ini mau siap siap waktu zhuhur dulu..

Penulis: Wahh baik bunda terimakasih banyak, maaf merepotkan yaa bunda. Sekali lagi terimakasih banyak yaa bund sudah meluangkan waktu untuk menjawab



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

pertanyaan saya. Nanti jika ada yang perlu ditanyakan lagi, saya izin menghubungi bunda lagi yaa.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3 Transkrip Google Form

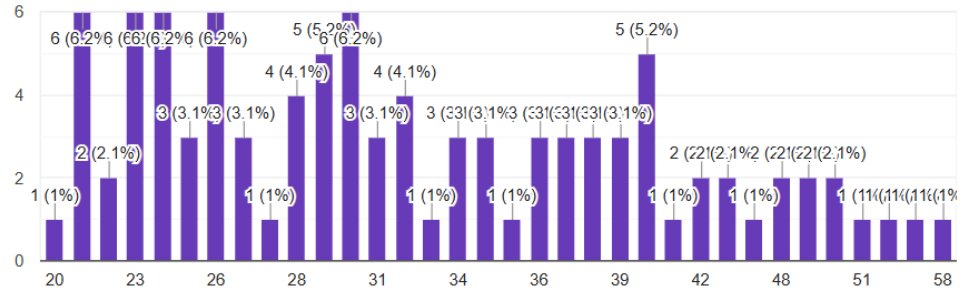
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Usia (Contoh: 22)

[Copy chart](#)

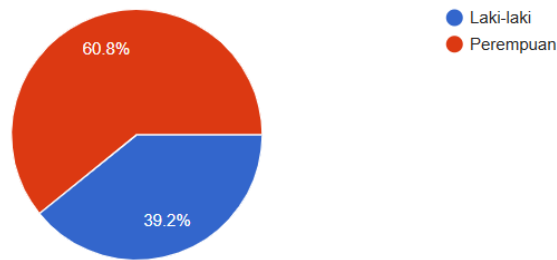
97 responses



Jenis Kelamin

[Copy chart](#)

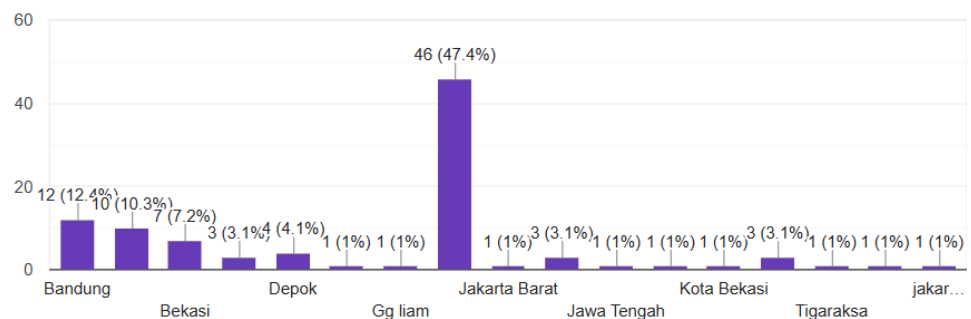
97 responses



Domisili (Contoh: Jakarta)

[Copy chart](#)

97 responses





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

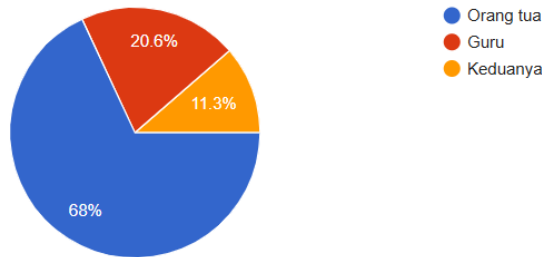
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Anda adalah seorang...

97 responses

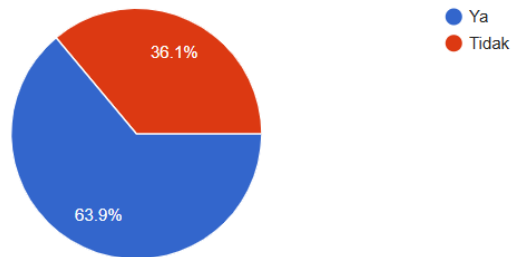
Copy chart



Apakah anda memiliki anak balita?

97 responses

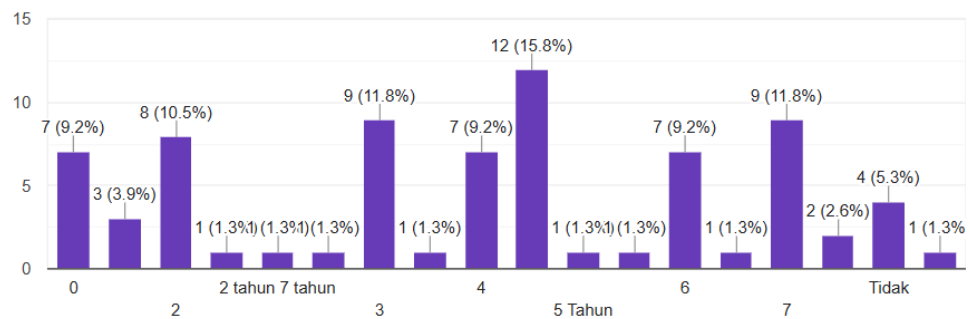
Copy chart



Jika "Ya", berapa usia nya? (Contoh: 6) (Abaikan jika "Tidak")

76 responses

Copy chart





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

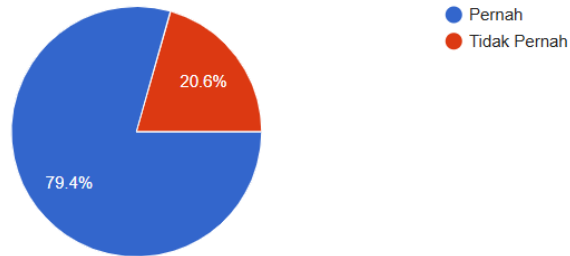
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Apakah anda pernah membeli mainan edukatif untuk anak atau murid anda?

[Copy chart](#)

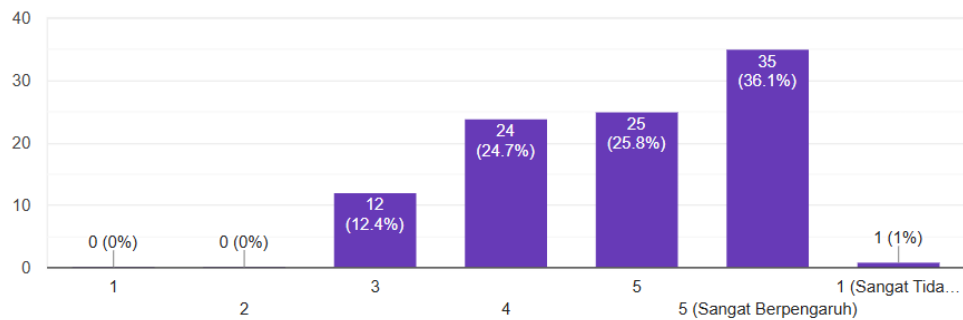
97 responses



Menurut anda, apakah kemasan sangat berpengaruh terhadap daya tarik membeli serta kualitas produknya? Seberapa berpengaruh?

[Copy chart](#)

97 responses



Menurut anda, kemasan seperti apa yang dapat menarik anda untuk membeli produk mainan edukatif?

97 responses

Kemasan yang menarik dan lucu

Yang menarik dari segi visual, supaya bisa menggambarkan kualitas dari produk mainannya, soalnya produk ini kan buat anak balita, jadi kita harus pastiin kalo kualitas produknya berkualitas.

Kemasan dengan berbentuk yg menarik seperti banyak warna dan bisa flexible dibawa kemana mana

Yg berwarna cerah dan gambar menarik

Gambar produk yang menarik, lalu fungsi dari alat tersebut

Packaging terlihat berkualitas tinggi

Kemasan yang berkualitas

Variasi warna

Kemasannya harus rapi dan baik



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

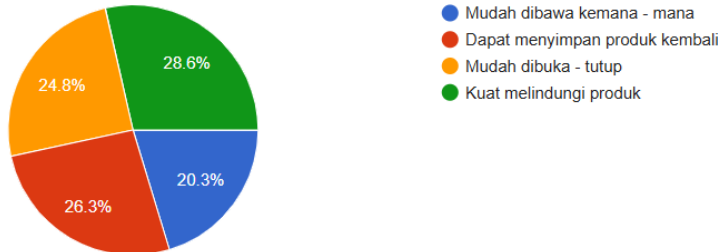
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Pengalaman seperti apa yang diharapkan pada bentuk kemasan produk mainan edukatif? (Boleh pilih lebih dari 1)

[Copy chart](#)

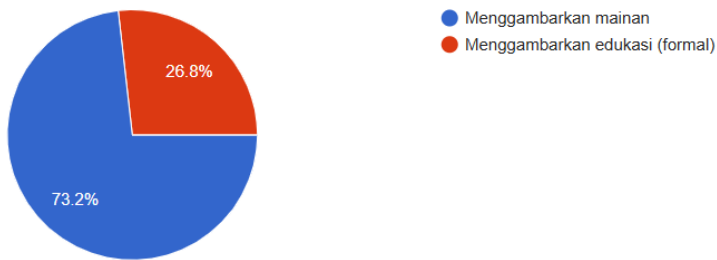
97 responses



Desain seperti apa yang diharapkan pada visual kemasan produk mainan edukatif agar menarik?

[Copy chart](#)

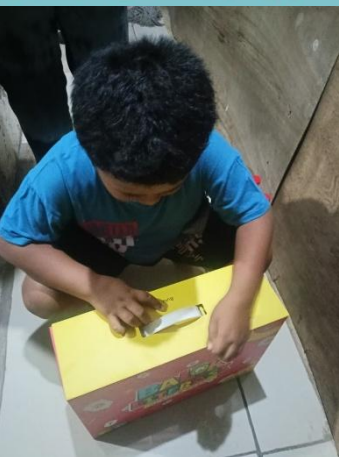
97 responses



Lampiran 4 Dokumentasi Testing Kemasan

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5 Daftar Riwayat Hidup

Prayoga Wijaya

Kebon Jeruk, Jakarta Barat, DKI Jakarta, 11510
089654959475 | prayoga.wijaya19@gmail.com

About Me

I'm a senior student majoring in graphic design at Jakarta State Polytechnic, 8th semester. I'm a simple person, but also I'm a detail person. During college, I enjoyed creating branding tasks such as creating layouts for brochures, books, banners, packaging, and others. So I became a designer of packaging structures and promotional media in each group assignment.

With my ability to imagine, I can channel it into my designs so that they become mindblowing ideas, which will later be useful for the company. I hope to learn and gain more experience in my work. I have motivation to advance the company that I work for, create innovation, and grow together

Skills

- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe After Effects
- Adobe InDesign
- Canva Design

Experience

- **bTask Indonesia** (Internship, Maret 2026 – Present)
Graphic Designer for social media
- **Redcomm Indonesia** (Internship, Mei 2025 – Jan 2026)
Designer for live commerce
- **Community Service** (Mei 2024 – November 2024)
Branding an UMKM in Indonesia by creating packaging and promotional designs that suit the target market.
- **Freelance Graphic Designer** (2023 – Present)
Create a logo, poster, banners and packaging for an online shop merchant
- **Edelweiss Production** (Internship, April – Mei 2021)
Designer at a screen printing business.

Education

Jakarta State Polytechnic (2022 – Present)
D4 – Desain Grafis

Achievment Project

- **Indonesian Packaging (Inpack) Design Competition** (Oktober 2025)
1st Winner of the Fashion packaging category
- **Indonesian Packaging (Inpack) Design Competition** (Oktober 2024)
1st Winner of the Takeaway packaging category



Lampiran 6 Hasil Cek Turnitin

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



iThenticate®

Similarity Report ID: oid:3618:144792920

PAPER NAME

DG8B_Prayoga Wijaya_Perancangan Ke
masan Alat Permainan Edukatif Sebagai
Media Branding Untuk Aulade Gemilang
Peraga.pdf

WORD COUNT

13931 Words

CHARACTER COUNT

87978 Characters

PAGE COUNT

79 Pages

FILE SIZE

1.0MB

SUBMISSION DATE

Jul 3, 2026 8:34 AM GMT+7

REPORT DATE

Jul 3, 2026 8:35 AM GMT+7

● 9% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 8% Internet database
- 2% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material