

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN PRODUK MAINAN EDUKASI

HEWAN ENDEMIK JAWA TENGAH

UNTUK ANAK USIA 6 - 8 TAHUN



PERANCANGAN

Disusun Oleh :
Fadia Fitri Hidayah
2110235027

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN PRODUK

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2025

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN PRODUK MAINAN EDUKASI
HEWAN ENDEMIK JAWA TENGAH
UNTUK ANAK USIA 6 - 8 TAHUN



PERANCANGAN

Disusun Oleh :

Fadia Fitri Hidayah

2110235027

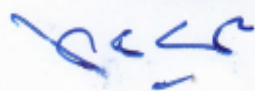
Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Produk
2025

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN PRODUK MAINAN EDUKASI HEWAN ENDEMIK JAWA TENGAH UNTUK ANAK USIA 6 - 8 TAHUN diajukan oleh Fadia Fitri Hidayah 2110235027, Program Studi S-1 Desain Produk, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90231), telah di pertanggungjawabkan di depan penguji Tugas Akhir pad 22 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn

NIP. 196505221992031003

NIDN. 0022056503

Pembimbing II


Dede Affian Surya, S.Ds., M.Sn

NIP. 199505092023211018

NIDN. 0009059505

Cognate/ Anggota


Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn

NIP. 196409211994031001

NIDN. 00210096402

Koordinator Program Studi Desain Produk


Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn

NIP. 196409211994031001

NIDN. 00210096402

Mengetahui

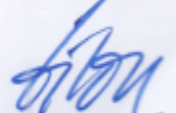
**Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T

NIP. 197810191999031001

NIDN. 0019107005

Ketua Jurusan Desain


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn

NIP. 19730129200501101

NIDN. 00219017304

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-nya sehingga laporan skripsi dengan judul **“Perancangan Produk Mainan Edukasi Hewan Endemik Jawa Tengah untuk Anak Usia 6–8 Tahun”** dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi serta sebagai bentuk penerapan ilmu yang diperoleh selama masa perkuliahan.

Perancangan produk mainan edukasi ini dilatarbelakangi oleh pentingnya upaya pengenalan satwa endemik Indonesia, khususnya yang hidup di wilayah Jawa Tengah, kepada anak-anak sejak usia dini. Melalui media permainan yang bersifat edukatif dan interaktif, diharapkan anak usia 6–8 tahun dapat mengenal Melalui pendekatan visual, bentuk, serta mekanisme permainan yang dirancang sesuai dengan karakteristik usia anak, diharapkan produk ini mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, kepedulian, serta kesadaran akan pentingnya menjaga dan melestarikan fauna endemik Indonesia sejak dini.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih terdapat keterbatasan baik dari segi pengetahuan maupun pengalaman. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna penyempurnaan karya ini. Penulis juga berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pembelajaran, khususnya dalam bidang perancangan produk mainan edukasi untuk anak-anak.

Yogyakarta, 22 Desember 2025



Fadia Fitri Hidayah
NIM 2110235027

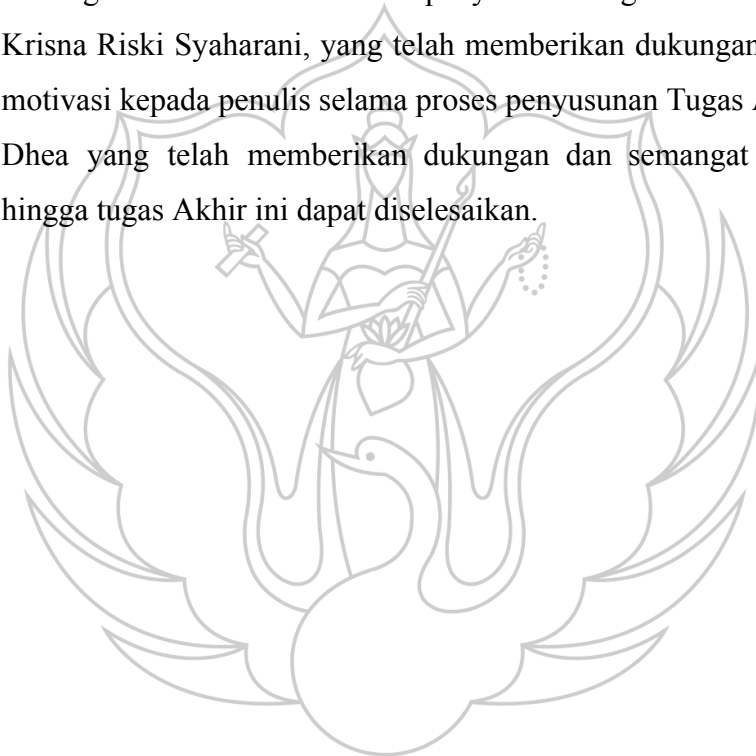
UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan selama proses penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih secara khusus penulis sampaikan kepada:

1. Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan berkah, Kesehatan dan kelancaran selama pengerjaan Tugas Akhir dari awal hingga Akhir.
2. Orang tua dan keluarga, khususnya Ibu Mulyanah yang senantiasa memberikan kasih sayang, perhatian, dan motivasi tanpa henti, serta Bapak Salwanah, Melly Shabrina, dan Atika Fitri Rahmadhanti yang selalu mendoakan dan memberikan semangat selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., atas dukungan dan kebijakan yang diberikan selama penulis menempuh pendidikan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., atas arahan serta fasilitas akademik yang mendukung proses perkuliahan dan penyusunan Tugas Akhir.
5. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.T.
6. Ketua Program Studi Desain Produk Institut Seni Indonesia Yogyakarta, selaku cognate. Bapak Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn.,
7. Dosen Pembimbing I, Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., yang telah memberikan bimbingan, masukan, serta arahan yang sangat berarti selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
8. Dosen Pembimbing II, Bapak Dede Affian Surya, S.Ds., M.Sn., yang telah memberikan bimbingan, masukan, serta arahan selama proses penyusunan Tugas Akhir, serta memberikan semangat kepada penulis hingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.
9. Teman-teman seperjuangan, yaitu Khairunnisa Fitri, Amanda Citagami, dan Anindya Putri, yang telah bersama-sama menjalani proses

perkuliahan, berbagi pengalaman, serta saling mendukung selama penyusunan Tugas Akhir ini.

10. Raisah, yang telah membantu dan memberikan dukungan selama proses penyusunan Tugas Akhir.
11. Danang Dwi Romadhon, yang telah membantu dan memberikan dukungan selama proses penyusunan Tugas Akhir.
12. Sahabat Elmi Febiani dan Yuanita Atika Utami, beserta teman-teman touring lainnya, yang telah memberikan kebersamaan, dukungan, serta semangat selama masa studi dan penyusunan Tugas Akhir.
13. Krisna Riski Syaharani, yang telah memberikan dukungan, perhatian, dan motivasi kepada penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir.
14. Dhea yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis hingga tugas Akhir ini dapat diselesaikan.



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Penulis menyatakan dengan sungguh bahwa Tugas Akhir yang berjudul:

“PERANCANGAN PRODUK MAINAN EDUKASI HEWAN ENDEMIK JAWA TENGAH UNTUK ANAK USIA 6 - 8 TAHUN” yang dibuat untuk memenuhi persyaratan menjadi sarjana desain pada Program Studi Desain Produk Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang penulis ketahui bukanlah merupakan hasil tiruan, atau publikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan dan atau yang pernah digunakan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun perguruan tinggi lainnya, kecuali bagi sumber informasi yang dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 22 Desember 2025



Fadia Fitri Hidayah
NIM 21102170

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Penulis menyatakan bahwa Tugas Akhir Perancangan dengan judul:

“PERANCANGAN PRODUK MAINAN EDUKASI HEWAN ENDEMIK JAWA TENGAH UNTUK ANAK USIA 6 - 8 TAHUN” Adalah sebuah karya tulis ilmiah yang didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh penulis. Perancangan ini adalah asli karya penulis dengan cara pengutipan yang sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Dengan ini penulis menyatakan persetujuan perancangan ini untuk dipublikasikan sebagai karya ilmiah.

Yogyakarta, 22 Desember 2025



Fadia Fitri Hidayah

NIM 2110217027

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara dengan tingkat keanekaragaman hayati yang tinggi, termasuk keberadaan satwa endemik yang memiliki peran penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem. Namun, berbagai satwa endemik saat ini menghadapi ancaman akibat kerusakan habitat dan aktivitas manusia, sehingga diperlukan upaya edukasi sejak usia dini untuk menumbuhkan kepedulian terhadap pelestarian satwa. Penelitian ini bertujuan untuk merancang produk mainan edukasi yang memperkenalkan satwa endemik Jawa Tengah kepada anak usia 6–8 tahun melalui pendekatan interaktif, menyenangkan, dan edukatif. Metode perancangan yang digunakan adalah Design Thinking, yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran konservasi, melatih kemampuan berpikir logis, serta mendukung perkembangan motorik anak melalui aktivitas yang melibatkan koordinasi tangan-mata. Data dikumpulkan melalui studi literatur, observasi, wawancara, dan kuesioner untuk memahami kebutuhan serta karakteristik anak usia tersebut. Hasil desain berupa mainan edukasi yang mengenalkan hewan endemik Jawa Tengah seperti Elang Jawa, Owa Jawa, Lutung Jawa, dan Banteng Jawa. Setelah melalui tahap pengujian, mainan ini dapat dibuktikan meningkatkan pengetahuan anak, menumbuhkan kesadaran konservasi, serta melatih kemampuan motorik, berpikir logis, dan kerja sama sosial anak sejak usia dini.

Kata kunci: permainan edukatif, satwa endemik, wilayah Jawa Tengah, anak usia 6–8 tahun, desain produk

ABSTRACT

Indonesia is a country with high levels of biodiversity, including the presence of endemic animals that play a vital role in maintaining ecosystem balance. However, various endemic animals currently face threats due to habitat destruction and human activities, necessitating educational efforts from an early age to foster awareness of animal conservation. This research aims to design an educational toy product that introduces endemic animals to Central Java to children aged 6–8 years through an interactive, fun, and educational approach. The design method employed is Design Thinking, which aims to increase conservation awareness, develop logical thinking skills, and support children's motor development through activities that involve hand-eye coordination. Data were collected through a literature review, observation, interviews, and questionnaires to understand the needs and characteristics of children in this age group. The resulting design is an educational toy that introduces endemic animals to Central Java, such as the Javan Hawk-eagle, Javan Gibbon, Javan Langur, and Javan Banteng. After undergoing testing, this toy has been proven to increase children's knowledge, foster conservation awareness, and develop motor skills, logical thinking, and social cooperation from an early age.

Keywords: educational game, endemic animals, Central Java region, children aged 6–8 years, product design

DAFTAR ISI

UCAPAN TERIMA KASIH.....	5
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	7
ABSTRAK.....	9
ABSTRACT.....	10
DAFTAR ISI.....	11
DAFTAR GAMBAR.....	14
DAFTAR LAMPIRAN.....	19
BAB I	
PENDAHULUAN.....	13
A. Latar Belakang.....	13
B. Rumusan Masalah.....	15
C. Batasan Masalah.....	15
D. Tujuan dan Manfaat.....	15
1. Tujuan.....	15
2. Manfaat.....	16
BAB II	
TINJAUAN PERANCANGAN.....	17
A. Tinjauan Produk.....	17
1. Deskripsi Produk.....	17
2. Definisi Produk.....	17
B. Perancangan Terdahulu.....	18
1. Produk Existing.....	18
2. Produk Relavan.....	21
C. Landasan Teori.....	22
1. Hewan Endemik Jawa Tengah sebagai Media Edukasi Konservasi.....	22
2. Pengembangan Anak Usia 6 – 8 Tahun dan Peran Orang Tua dalam.....	23
Pembelajaran Berbasis Bermain.....	23
3. Peran Permainan Edukasi Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.....	24
4. Jenis-Jenis Permainan Edukatif.....	25
5. Psikologi Warna dan Visualisasi dalam Produk Anak.....	28
6. Ergonomi dan Keamanan Mainan Anak.....	30
BAB III	
METODE PERANCANGAN.....	32
A. Metode Perancangan.....	32
1. Metode Perancangan.....	32
2. Tahapan Perancangan.....	34

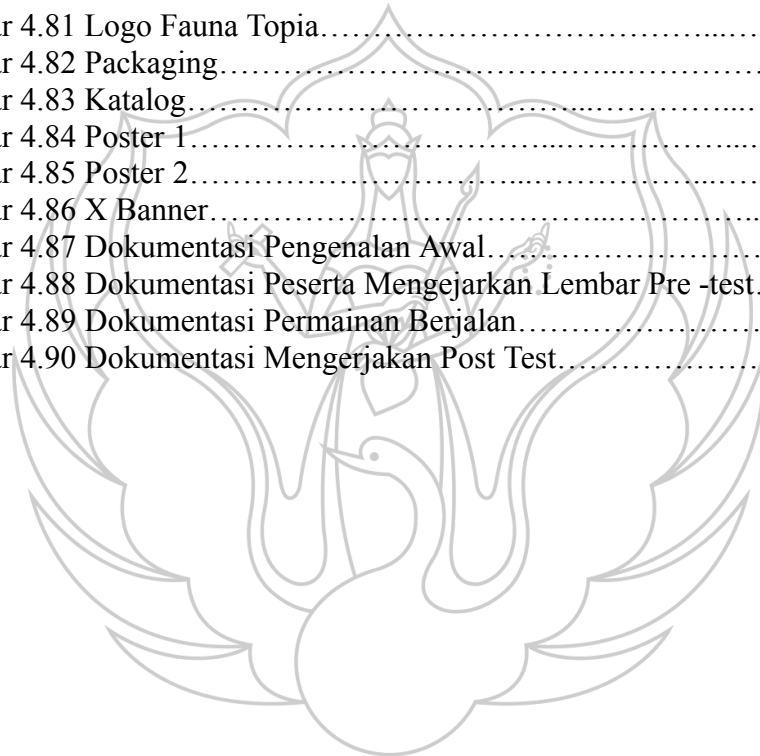
B. Metode Pengumpulan Data.....	36
1. Data Primer.....	36
2. Data Sekunder.....	37
3. Analisis Data.....	37
4. Wawancara.....	46
5. Sintesis Temuan Kode Tema.....	80
6. Tema Final.....	82
7. Kuisoner.....	83
8. Kesimpulan Keseluruhan.....	98
BAB IV	
PROSES KREATIF.....	100
A. Design Problem Statement.....	100
B. Brief Design.....	100
C. Imange Board.....	101
1. Lifestyle Board.....	101
2. Mood Board.....	102
3. Usage Board.....	103
4. Material Board.....	104
D. Kajian Material dan Gaya.....	104
1. Material Produk.....	104
2. Gaya.....	106
3. Tema.....	107
E. Sketsa Desain.....	107
1. Sketsa Hewan.....	108
2. Sketsa Alam.....	111
I. Desain Terpilih.....	114
1. Sketsa Terpilih Hewan.....	116
2. Sketsa Alam yang Terpilih.....	120
BAB V	
PENUTUP.....	172
DAFTAR PUSTAKA.....	173
LAMPIRAN.....	176
Lampiran 1. Dokumentasi.....	176
Lampiran 4 Bundle.....	180
Lampiran 5 Lembar Konsultasi.....	185
Lampiran 6 Biodata.....	189

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mainan Kebun Binatang Zooloretto.....	18
Gambar 2.2 <i>Halftoys Half World Series: Safari</i>	19
Gambar 2.3 <i>Wooden Magnetic - Koala Puzzle Toy</i>	20
Gambar 2.4 Zoo Run.....	26
Gambar 2.5 Lion 3D Jigsaw Puzzle.....	27
Gambar 2.6 Puzzle Kayu 3D.....	28
Gambar 3.1 Design Thinking.....	32
Gambar 3.2 Bagan Tahapan Perancangan.....	34
Gambar 3.3 Banteng Jawa.....	38
Gambar 3.4 Deskripsi Banteng Jawa.....	39
Gambar 3.5 Owa Jawa.....	40
Gambar 3.6 Deskripsi Owa Jawa.....	41
Gambar 3.7 Elang Jawa.....	41
Gambar 3.8 Deskripsi Elang Jawa.....	42
Gambar 3.9 Lutung Jawa.....	43
Gambar 3.10 Deskripsi Lutung Jawa.....	44
Gambar 3.11 Wawancara Narasumber 1.....	45
Gambar 3.12 Wawancara Narasumber 2.....	48
Gambar 3.13 Wawancara Narasumber 3.....	51
Gambar 3.14 Wawancara Narasumber 4.....	54
Gambar 3.15 Wawancara Narasumber 5.....	58
Gambar 3.16 Wawancara Narasumber 6.....	61
Gambar 3.17 Wawancara Narasumber 7.....	64
Gambar 3.18 Wawancara Narasumber 7.....	68
Gambar 3.19 Wawancara Narasumber 9.....	71
Gambar 4.1 Lifestyle Board.....	98
Gambar 4.2 Mood Board.....	99
Gambar 4.3 Lifestyle Board.....	100
Gambar 4.4 Material Board.....	101
Gambar 4.5 Sketsa Owa.....	105
Gambar 4.6 Sketsa Lutung.....	106
Gambar 4.7 Sketsa Banteng.....	107
Gambar 4.8 Sketsa Elang Jawa.....	108
Gambar 4.9 Sketsa Alam Owa Jawa.....	109
Gambar 4.10 Sketsa Alam Lutung Jawa.....	109
Gambar 4.11 Sketsa Alam Elang Jawa.....	110
Gambar 4.12 Sketsa Alam Banteng Jawa.....	110
Gambar 4.13 Sketsa Owa Jawa Yang Terpilih.....	112
Gambar 4.14 Sketsa Terpilih Lutung Jawa.....	113
Gambar 4.15 Sketsa Terpilih Elang Jawa.....	114
Gambar 4.16 Seketsa Terpilih Banteng Jawa.....	115
Gambar 4.17 Gambar Kerja Papan Suara.....	118
Gambar 4.18 Gambar Kerja Papan Permainan.....	118
Gambar 4.19 Gambar Gunung 5 - Alam Owa.....	119

Gambar 4.20 Gambar Gunung 6- Alam Owa.....	119
Gambar 4.21 Gambar Kerja Gunung 3- Alam Lutung.....	120
Gambar 4.22 Gambar Kerja Gunung 4 - Alam Lutung.....	120
Gambar 4.23 Gambar Kerja Gunung 1- Alam Elang.....	121
Gambar 4.24 Gambar Kerja Gunung 2 - Alam Elang.....	121
Gambar 4.25 Gambar Kerja Gunung 1 - Alam Banteng.....	122
Gambar 4.26 Gambar Kerja Gunung 2 - Alam Banteng.....	122
Gambar 4.27 Gambar Kerja Pohon 1.....	123
Gambar 4.28 Gambar Kerja Pohon 2.....	123
Gambar 4.29 Gambar Rumput.....	124
Gambar 4.30 Gambar Kerja Danau.....	124
Gambar 4.31 Gambar Kerja Batu.....	125
Gambar 4.32 Tampak Keseluruhan Owa.....	125
Gambar 4.33 Gambar Kerja Badan Owa.....	126
Gambar 4.34 Gambar kerja Kepala Owa.....	126
Gambar 4.35 Gambar Kerja Anak Owa.....	127
Gambar 4.36 Gambar Kerja Tangan Owa.....	127
Gambar 4.37 Gambar Kerja Kaki Owa.....	128
Gambar 4.38 Tampak Keseluruhan Lutung.....	128
Gambar 4.39 Gambar Kerja Badan Lutung.....	129
Gambar 4.40 Gambar Kerja Kepala Lutung.....	129
Gambar 4.41 Tangan Lutung.....	130
Gambar 4.42 Gambar Kerja Kaki Lutung.....	130
Gambar 4.43 Gambar Kerja Ekor Lutunng.....	131
Gambar 4.44 Gambar Keseluruhan Elang.....	131
Gambar 4.45 Gambar Kerja Badan Elang.....	132
Gambar 4.46 Gambar Kerja Kepala Elang.....	132
Gambar 4.47 Gambar Kerja Sayap Elang.....	133
Gambar 4.48 Gambar Kerja Kaki Elang.....	133
Gambar 4.49 Gambar Kerja Ekor Elang.....	134
Gambar 4.50 Tampak Keseluruhan Banteng.....	134
Gambar 4.51 Gambar Kerja Badan Banteng.....	135
Gambar 4.52 Gambar Kerja Kepala Banteng.....	135
Gambar 4.53 Gambar Kerja Kaki Banteng.....	136
Gambar 4.54 Gambar Kerja Ekor Banteng.....	136
Gambar 4.55 Diorama Owa.....	137
Gambar 4.56 Diorama Lutung.....	137
Gambar 4.57 Diorama Elang.....	138
Gambar 4.58 Diorama Banteng.....	138
Gambar 4.59 Gambar Ungkah Owa.....	139
Gambar 4.60 Gambar Ungkah Lutung.....	139
Gambar 4.61 Gambar Ungkah Elang.....	140
Gambar 4.62 Gambar Ungkah Banteng.....	140
Gambar 4.63 Item Bagian Alam dan Susunan Diorama.....	141
Gambar 4.64 Puzzle Hewan dan Susunan Puzzle.....	141
Gambar 4.65 Papan Suara.....	142
Gambar 4.66 Mekanik Suara.....	142
Gambar 4.67 Laser Cutting.....	143

Gambar 4.68 Proses Amplas.....	143
Gambar 4.69 Finishing Pilo Clean.....	144
Gambar 4.70 Pemasangan Stiker.....	144
Gambar 4.71 hasil dari Pemasangan Magnet.....	145
Gambar 4.72 Hasil Papan Mainan.....	146
Gambar 4.73 Hasil Papan Suara.....	146
Gambar 4.74 Peletakan Switch On/ Off dan Daya Isi Type-C.....	147
Gambar 4.75 Hasil Diorama dan Puzzle,Owa Jawa dan Banteng.....	147
Gambar 4.76 Hasil Diorama dan Elang Jawa dan Lutung Jawa.....	148
Gambar 4.77 Desain Kartu.....	148
Gambar 4.78 Desain Kartu Intruksi Item Alam.....	149
Gambar 4.79 Desain Kartu Intruksi Item Hewan.....	149
Gambar 4.80 Desain Buku Panduan.....	150
Gambar 4.81 Logo Fauna Topia.....	152
Gambar 4.82 Packaging.....	152
Gambar 4.83 Katalog.....	153
Gambar 4.84 Poster 1.....	154
Gambar 4.85 Poster 2.....	155
Gambar 4.86 X Banner.....	156
Gambar 4.87 Dokumentasi Pengenalan Awal.....	160
Gambar 4.88 Dokumentasi Peserta Mengejarkan Lembar Pre -test.....	160
Gambar 4.89 Dokumentasi Permainan Berjalan.....	161
Gambar 4.90 Dokumentasi Mengerjakan Post Test.....	161



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perancangan Terdahulu.....	21
Tabel 2.2 Makna Warna secara Psikologis.....	30
Tabel 3.1 Tabel Wawancara 1.....	45
Tabel 3.2 Tabel Wawancara 2.....	48
Tabel 3.3 Tabel Wawancara 3.....	52
Tabel 3.4 Tabel Wawancara 4.....	55
Tabel 3.5 Tabel Wawancara 5.....	58
Tabel 3.6 Tabel Wawancara 6.....	61
Tabel 3.7 Tabel Wawancara 7.....	65
Tabel 3.8 Tabel Wawancara 8.....	68
Tabel 3. 9 Tabel Wawancara 9.....	72
Tabel 3. 10 Sintesis Temuan Kode Tema.....	78
Tabel 3. 11 Tema Final.....	80
Tabel 4. 1 Matriks Desain Owa Jawa.....	112
Tabel 4. 2 Matriks Desain Lutung Jawa.....	113
Tabel 4. 3 Matriks Desain Elang Jawa.....	114
Tabel 4.4 Matriks Desain Banteng Jawa.....	115
Tabel 4.5 Matriks Desain Alam Owa Jawa.....	116
Tabel 4.6 Matriks Desain Alam Lutung Jawa.....	116
Tabel 4.7 Matriks Desain Alam Elamg Jawa.....	117
Tabel 4. 8 Matriks Desain Alam Banteng.....	117
Tabel 4. 9 Tabel Biaya Produksi.....	157
Tabel 4. 10 Harga Jasa / Vendor.....	157
Tabel 4. 11 Rekap HPP.....	158
Tabel 4. 12 BEP & Harga Jual Massal Mainan Edukatif (50 pcs).....	158
Tabel 4. 13 Panduan Uji Coba.....	159
Tabel 4.14 Hasil Testing.....	162

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1.1 Perbandingan Preferensi Sosial Bermain.....	82
Grafik 1.2 Portabilitas Bermain.....	84
Grafik 1.3 Perbandingan Sensorik Bermain.....	86
Grafik 1.4 Perbandingan Kognisi Eksploratif.....	88
Grafik 1.5 Perbandingan Kesadaran Konservasi.....	90
Grafik 1.6 Perbandingan Dinamika Interaktif.....	92
Grafik 1.7 Perbandingan Pembelajaran Tematik & Preferensi Media Belajar....	94



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.Dokumentasi.....	167
Lampiran 2 Pertanyaan Kuisioner.....	169
Lampiran 3 Pertanyaan Testing.....	170
Lampiran 4 Bundle.....	171
Lampiran 5 Lembar Konsultasi.....	176
Lampiran 6 Biodata.....	179



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia dikenal sebagai negara megabiodiversitas yang memiliki tanggung jawab besar dalam menjaga kelestarian ekosistemnya. Secara geografis, Indonesia merupakan salah satu negara terluas di dunia, menempati peringkat ke-15 dengan luas daratan mencapai 1.916.862,20 km² dan terdiri 34 provinsi (BPS-Statistics Indonesia, 2019). Keanekaragaman hayati yang tinggi ini menempatkan Indonesia sebagai bagian dari negara megadiverse bersama Brasil, Kolombia, dan Australia (Setiawan, 2022). Komitmen Indonesia terhadap konservasi diperkuat melalui penyusunan *Third National Report to the Convention on Biological Diversity* yang dilaporkan secara resmi kepada CBD sebagai bentuk pelaksanaan upaya konservasi di tingkat nasional (Ministry of Environment of Indonesia)

Namun demikian, ruang hidup satwa endemik di beberapa wilayah, khususnya di Jawa Tengah, menunjukkan keterbatasan dari luasan kawasan konservasi. Berdasarkan data resmi tahun 2024, luas kawasan konservasi di Jawa Tengah meliputi Cagar Alam (2.739,29 Ha), Suaka Margasatwa (102,47 Ha), Taman Hutan Raya (249,65 Ha), Taman Nasional Darat (12.147,45 Ha), dan Taman Nasional Laut (117.033,97 Ha). Data tersebut menunjukkan bahwa Kawasan konservasi dataran di Jawa Tengah masih terbatas secara spasial, sehingga diperlukan upaya edukasi dan peningkatan kesadaran konservasi sejak dini sebagai strategi pelestarian satwa endemik (Pemerintah Provinsi Jawa Tengah, 2024).

Beberapa satwa endemik Pulau Jawa yang kini menghadapi ancaman kepunahan antara lain, Elang Jawa, Owa Jawa, Lutung Jawa dan Banteng Jawa, Populasi Elang Jawa terus menurun secara signifikan dengan perkiraan kehilangan sekitar ± 22 pasang setiap tahun dan diprediksi dapat punah apabila tidak dilakukan penanganan konservasi yang optimal (Hidayat, 2015). Owa Jawa merupakan primata endemik yang kini hanya tersisa sekitar 1.000–2.000 ekor dan menjadi salah satu spesies owa paling langka di dunia (Widiyantoro, 2020). Lutung Jawa berstatus rentan akibat fragmentasi habitat dan perburuan liar (Asututi, 2025), sementara Banteng Jawa juga mengalami penurunan populasi akibat kerusakan hutan dan aktivitas perburuan, sehingga memerlukan dukungan konservasi berkelanjutan (Taman Safari, 2024). Kondisi tersebut

mengindikasikan bahwa kesadaran masyarakat terhadap keberadaan satwa endemik Indonesia masih rendah. Menurut Asimah Asizun dalam bukunya Ensiklopedia Hewan Asli Indonesia yang Telah Punah (2014), Indonesia telah kehilangan sedikitnya tujuh spesies hewan akibat kepunahan. Faktor utama penurunan populasi satwa adalah aktivitas manusia, seperti kerusakan habitat, eksploitasi sumber daya alam, dan pencemaran lingkungan (Gilang & Santi, 2020)

Menurut Kepala Pusat Riset Zoologi Terapan BRIN, Evy Ayu (2024), minat terhadap satwa di kalangan generasi muda, khususnya mereka yang tinggal di perkotaan cenderung menurun (Purnama, 2024). Fenomena ini menunjukkan adanya jarak antara generasi muda dengan alam sekitarnya. Oleh karena itu, penanaman rasa kepedulian dan ketertarikan terhadap satwa perlu dilakukan sejak usia dini. Masa kanak-kanak, terutama pada rentang usia 6–8 tahun, merupakan tahap perkembangan penting untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, empati, dan kepedulian terhadap lingkungan. Upaya edukasi melalui media yang menyenangkan dan interaktif seperti permainan edukatif dapat menjadi sarana efektif untuk mengenalkan hewan endemik Indonesia sekaligus menumbuhkan kesadaran konservasi sejak dini.

Bermain merupakan aktivitas yang sangat erat dengan dunia anak-anak. Melalui permainan, anak-anak dapat belajar secara interaktif dan menyenangkan, sekaligus mengembangkan berbagai aspek kemampuan seperti kognitif, sosial, emosional, dan motorik (Asari et al., 2023). Permainan edukatif berperan penting dalam membantu anak mengenal lingkungan sekitarnya, termasuk satwa endemik, melalui pengalaman langsung yang bersifat eksploratif dan visual. Pada usia 6–8 tahun, anak-anak mulai menunjukkan perkembangan signifikan dalam hal berpikir logis, memahami perintah kompleks, serta memecahkan masalah secara mandiri (Wijayanto, 2019; Mahfud & Yuliandra, 2020). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dirancanglah permainan edukatif bertema satwa endemik Jawa Tengah yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan dan satwa langka melalui interaksi langsung. Permainan ini dikembangkan dengan memperhatikan aspek desain produk seperti keamanan, ergonomi, dan nilai edukatif agar dapat digunakan dengan nyaman oleh anak usia 6–8 tahun. Dengan demikian, permainan edukatif ini diharapkan dapat menjadi sarana efektif untuk

menanamkan nilai konservasi dan meningkatkan kesadaran anak terhadap pentingnya menjaga kelestarian satwa endemik Indonesia sejak usia dini.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana rancangan permainan edukatif yang dapat memperkenalkan hewan endemik Jawa Tengah kepada anak-anak usia 6–8 tahun serta mendukung perkembangan kognitif, motorik, dan kesadaran konservasi di Jawa Tengah mereka melalui interaksi yang menarik dan menyenangkan?

C. Batasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada pengembangan permainan edukatif untuk anak usia 6–8 tahun yang berada pada tahap perkembangan keterampilan motorik dan kognitif. Pengenalan hewan endemik dibatasi pada hewan endemik Pulau Jawa yang memiliki habitat dan persebaran di wilayah Jawa Tengah sebagai representasi satwa khas Indonesia.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Perancangan permainan edukatif ini bertujuan untuk memperkenalkan satwa endemik Jawa Tengah kepada anak usia 6–8 tahun melalui pendekatan interaktif yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, permainan ini dirancang untuk meningkatkan kesadaran konservasi, melatih kemampuan berpikir logis, serta mendukung perkembangan motorik melalui aktivitas yang melibatkan koordinasi tangan-mata dan interaksi fisik. Dengan desain yang ergonomis dan aman, permainan ini diharapkan menjadi media edukasi inovatif yang membantu anak memahami pentingnya menjaga kelestarian satwa langka.

2. Manfaat

a. Bagi Mahasiswa

- 1) Menjadi referensi bagi mahasiswa yang berminat merancang produk edukasi yang mengenalkan hewan endemik Indonesia melalui permainan interaktif.
- 2) Memberikan panduan dalam menciptakan produk inovatif yang mendukung pembelajaran anak dengan pendekatan yang menyenangkan dan mendidik.

b. Bagi Institut

- 1) Menambah referensi dalam bidang desain produk mainan edukasi yang mengangkat tema hewan endemik Indonesia.
- 2) Memperluas koleksi institusi sebagai sumber belajar untuk pengembangan produk permainan edukatif anak dan mendukung penelitian tentang desain inovatif dan pelestarian lingkungan.

c. Bagi Masyarakat

- 1) Menyediakan solusi kreatif dan edukatif untuk anak-anak dalam mengenalkan keanekaragaman hewan endemik Indonesia melalui mainan yang aman dan menyenangkan.
- 2) Sebagai sarana edukasi untuk masyarakat tentang pentingnya pelestarian fauna Indonesia dan mendorong partisipasi aktif dalam mendukung pendidikan serta pelestarian satwa melalui pengenalan hewan endemik kepada generasi muda.

