



Perancangan Kemasan Flashcard “Kartu Pintar” Untuk UMKM Guru Anak Kita dalam Program Pengabdian kepada Masyarakat

MRR. Tiyas Maheni¹, Dwi Agnes Natalia Bangun², Nabila Fajrina³, Lamy Safadinata⁴, Fitri Anggraeni⁴, Shifa Aldora Rosaline⁵

¹²³⁴⁵Program Studi Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta

*Email: dwi.agnes@grafika.pnj.ac.id

Informasi Artikel

Abstrak

Kata kunci:

Gamifikasi,
Kemasan, Flashcard,
Kartu Pintar, Guru Anak
Kita

Diterima: 2025-10-20

Disetujui: 2026-01-09

Dipublikasikan: 2026-
01-13

Guru Anak Kita memiliki produk *flashcard* “Kartu Anak Pintar” sebagai media belajar membaca dan berhitung namun memiliki kesulitan untuk memasarkan karena belum ada kemasan yang representatif. Program Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan membantu Guru Anak Kita meningkatkan nilai produk *flashcard* melalui perancangan kemasan produk flash card yang menarik, inovatif, dan fungsional. Metode pelaksanaannya yaitu meliputi: 1) Pengumpulan Data, 2) Brainstorming Konsep; 3) Perancangan Kemasan; 4) Uji Coba Kemasan; 5) Implementasi dan Produksi. Desain kemasan yang dihasilkan yaitu berupa kemasan box dengan penerapan gamifikasi pada surface bagian dalam kemasan yang berupa peta permainan baca-hitung yang dapat meningkatkan pengalaman belajar anak dan memaksimalkan fungsi *flashcard*. Konsep desain yang diangkat yaitu, *fun*, ilustratif dan *colorful* yang diterapkan pada desain bertema pulau hutan dan karakter maskot berkostum monyet yang ekspresif dan lincah. Desain kemasan inovatif ini menciptakan nilai tambah yang unik dan menarik bagi konsumen, meningkatkan pengalaman belajar anak, dan berdampak pada peningkatan daya saing produk dan dapat menjadi alat pemasaran yang optimal bagi produk *flashcard* Kartu Pintar.

Abstract

Guru Anak Kita have a flashcard product "Kartu Anak Pintar" as a medium for learning to read and count but have difficulty marketing it because there is no representative packaging. This Community Service Program is implemented with the aim of helping Guru Anak Kita increase the value of their flashcard products by designing attractive, innovative, and functional flashcard product packaging. The implementation methods include: 1) Data Collection, 2) Concept Brainstorming; 3) Packaging Design; 4) Packaging Trial; 5) Implementation and Production. The resulting packaging design is in the form of a box packaging with the application of gamification on the inner surface of the packaging in the form of a reading-counting game map that can enhance children's learning experience and maximize the function of the flashcard. The design concept is fun, illustrative and colorful which is applied to the forest island themed design and the mascot character in an expressive and agile monkey costume. This innovative packaging design creates unique and attractive added value for consumers, improves children's learning experience, and has an impact on increasing product competitiveness and can be an optimal marketing tool for the "Kartu Anak Pintar" flashcard product.

PENDAHULUAN

Industri mainan anak di Indonesia menunjukkan perkembangan yang cukup menggembirakan. Pada tahun 2023, sektor ini mencatat pertumbuhan sebesar 15%, dengan nilai industri mencapai Rp11 triliun. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS), angka kelahiran di Indonesia mencapai 4,62 juta pada tahun yang sama, memberikan peluang besar bagi UMKM di sektor ini untuk terus berkembang. Wakil Menteri Perdagangan (Wamendag), Jerry Sambuaga, mengajak para pelaku UMKM di sektor industri mainan anak untuk terus meningkatkan kualitas produk mereka (Dahuri, 2024). Selain itu, Kemenperin mendorong industri mainan anak di Indonesia untuk meningkatkan inovasi dan daya saing produk agar dapat berkontribusi pada perekonomian nasional dan bersaing dengan produk impor. Industri mainan anak di Indonesia memiliki potensi besar dengan tren positif dan peningkatan nilai ekspor. Terdapat 131 unit usaha dengan lebih dari 36.000 pekerja, menunjukkan bahwa sektor ini padat karya dan berorientasi ekspor (Sutrisno, 2021).

Salah satu UMKM yang memproduksi mainan adalah UMKM Guru Anak Kita. Guru Anak Kita adalah sebuah bimbingan belajar yang hadir untuk mendukung tumbuh kembang anak melalui pendekatan belajar yang menyenangkan, inklusif, dan berdaya. Sebagai bagian dari komitmen untuk memperkuat proses belajar anak, Guru Anak Kita juga mengembangkan dan memproduksi berbagai modul pembelajaran serta media edukasi yang dirancang secara khusus sesuai dengan kebutuhan anak-anak usia dini hingga usia sekolah dasar. Produk unggulan yaitu berupa modul pembelajaran, buku aktivitas anak, dan media belajar kreatif, seperti Quiz dan Flashcard.

Produk flashcard unggulan Guru Anak Kita adalah flashcard “Kartu Anak Pintar” yang merupakan kumpulan kartu untuk belajar membaca dan berhitung. Target market produk flashcard ini adalah guru dan orang tua yang ingin mengajari anak-anak usia 3 – 10 tahun. Saat ini, Guru Anak Kita belum memiliki kemasan khusus untuk produk Flashcard ‘Kartu Pintar’, baik sebagai media promosi maupun sebagai media untuk membantu proses pengiriman ke target market. Selama ini kartu-kartu tersebut masih disimpan dengan menggunakan plastik lembaran sehingga potensi kartu tercerai atau hilang menjadi cukup besar. Ketiadaan kemasan yang representatif juga menyulitkan Guru Anak Kita untuk memasarkan usahanya. Di samping tidak ada identitas visual pada media branding yang bisa meningkatkan *brand awareness*, nilai jual produk juga masih rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan kemasan yang dapat mengemas produk Flashcard dengan aman, juga dapat meningkatkan nilai jual produk dengan mengangkat brand value Guru Anak Kita agar dapat bersaing dengan produk mainan anak lainnya. Melalui Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM), Program Studi Desain Grafis Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan Politeknik Negeri Jakarta (PNJ) melakukan suatu inovasi yaitu rancangan kemasan dengan menerapkan elemen gamifikasi agar lebih menarik dan didesain lebih praktis dan unik agar dapat memudahkan untuk

digunakan, dibawa, dan bahkan disimpan. Kemasan yang akan dirancang tersebut selain sebagai wadah adalah juga sebagai hiburan dan tambahan edukasi bagi anak-anak.

Penelitian menunjukkan bahwa desain kemasan yang menarik dapat mempengaruhi persepsi konsumen terhadap nilai produk dan merek, serta meningkatkan daya tarik visual yang berkontribusi pada keputusan pembelian (Juárez-Varón et al., 2020) (Persada, 2018). Oleh karena itu, penting bagi UMKM untuk memahami dan menerapkan prinsip-prinsip desain kemasan yang efektif untuk meningkatkan daya saing mereka di pasar yang semakin kompetitif.

Penerapan elemen gamifikasi belum banyak diterapkan dalam kemasan produk mainan anak di Indonesia. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen gamifikasi dalam desain kemasan, UMKM dapat menciptakan nilai tambah yang unik dan menarik bagi konsumen, serta meningkatkan pengalaman bermain anak-anak (Zhou, 2024). Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk memberdayakan pelaku UMKM dengan memberikan sumber daya yang diperlukan untuk merancang kemasan yang tidak hanya menarik tetapi juga fungsional dan edukatif (Deshpande, n.d.).

Kegiatan PkM Prodi Desain Grafis PNJ ini telah sesuai dengan bidang keilmuan desain grafis, dilakukan dengan tujuan membantu Guru Anak Kita meningkatkan nilai produk *flashcard* melalui perancangan kemasan produk flash card yang menarik, inovatif, dan fungsional dengan menerapkan elemen gamifikasi pada *surface* kemasannya. Program kegiatan PkM ini penting untuk dilakukan karena dapat meningkatkan daya saing produk Flashcard 'Kartu Pintar' Guru Anak Kita. Selain itu juga dapat menciptakan produk yang lebih inovatif dan responsif terhadap kebutuhan pasar. Melalui pendekatan ini, diharapkan UMKM Guru Anak Kita dapat lebih berdaya saing dan berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi lokal.

METODE

Kegiatan PkM ini dilaksanakan oleh kelompok tim dosen dengan melibatkan kelompok mahasiswa. Dalam prosesnya mahasiswa terlibat dalam proses brainstorming ide, perancangan desain hingga produksi desain kemasan dengan arahan dan bimbingan tim dosen. Proses pelaksanaan kegiatan PkM ini adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan data melalui wawancara dengan pelaku usaha UMKM Guru Anak Kita dan observasi produk kartu dan kemasan sebelumnya untuk mengetahui keunggulan produk flashcard Kartu Pintar dan kebutuhan desain kemasan, dilakukan dalam waktu seminggu.
2. Brainstorming konsep desain kemasan melalui diskusi dengan tim PkM dan pembuatan moodboard sebagai arah dan acuan konsep gaya ilustrasi, tone warna, layout, dan gamifikasi pada desain kemasan flashcard Kartu Pintar. Konsep ini kemudian didiskusikan dengan mitra UMKM untuk menyepakati konsep desain yang akan divisualisasikan pada surface dan struktur

kemasan. Proses ideasi ini dilakukan dalam waktu dua minggu.

3. Perancangan desain kemasan meliputi visualisasi karakter maskot, game pada kemasan, dan ilustrasi pada surface desain kemasan serta perancangan struktur desain kemasan box dengan mempertimbangkan ukuran produk, material kemasan, dan citra brand yang ingin direpresentasikan. Perancangan desain kemasan dilakukan oleh tim mahasiswa dengan arahan dosen prodi dan prosesnya membutuhkan waktu kurang lebih 1 bulan.
4. Uji coba desain kemasan dimulai dengan pembuatan mock-up cetak kemasan awal untuk mengetahui struktur dan kekuatan kemasan dalam menampung produk kartu serta prototype akhir kemasan untuk melihat kesesuaian surface pada kemasan. Pengujian desain kemasan dengan pemilik usaha untuk mendapatkan feedback terkait desain kemasan juga untuk menguji apakah produk kartu dapat masuk dengan baik. Uji coba kemasan ini beberapa kali butuh revisi dan membutuhkan waktu kurang lebih 1,5 bulan hingga desain siap diproduksi.
5. Produksi desain kemasan untuk dapat digunakan sebagai kemasan flashcard Kartu Pintar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan pelaku UMKM Guru Anak Kita dan observasi terhadap produk flashcard Kartu Pintar untuk mengetahui kebutuhan desain kemasan yang akan dirancang oleh tim PkM. Dalam sesi wawancara ini, mitra menyampaikan kebutuhan utama terhadap pengemasan produk flashcard yang selama ini masih dikemas dalam plastik biasa. Kemasan tersebut dinilai kurang menarik secara tampilan dan tidak mencerminkan profesionalitas produk edukatif yang ingin mereka pasarkan ke khalayak yang lebih luas, termasuk pasar umum, bukan hanya lembaga pendidikan atau tenaga pengajar. Mitra menginginkan kemasan yang multifungsi dapat digunakan sebagai wadah penyimpanan sekaligus sebagai media bermain. Desain kemasan juga diharapkan mampu menampung semua jenis kategori flashcard dalam satu bentuk kemasan dengan sistem ceklist sebagai penanda varian, sehingga tidak perlu mencetak kemasan berbeda untuk tiap kategori. Ini dilakukan agar lebih efisien secara biaya, terutama untuk produksi dalam jumlah besar. Adapun spesifikasi produk yang disampaikan meliputi ukuran kartu 8,5 x 6 cm dengan material art carton 260 gsm. Flashcard kategori membaca terdiri dari 70 kartu, sedangkan kategori menghitung terdiri dari 40 kartu yang terbagi dalam 20 kartu perkalian dan 20 kartu pembagian. Target konsumen utamanya adalah para ibu berusia 25–40 tahun dari kalangan menengah ke atas yang tinggal di pusat kota maupun pinggiran kota. Informasi tambahan dari klien mencakup permintaan elemen-elemen wajib dalam desain, seperti logo, QR code media sosial, area checklist kategori kartu, informasi jumlah kartu, serta usia pengguna. Produksi awal direncanakan sebanyak 200 kemasan dan memiliki struktur kemasan dengan adanya ruang yang pas untuk ring kartu.



Gambar 1. Produk Flashcard Kartu Pintar

2. Brainstorming Konsep

Hasil observasi dan wawancara kemudian ditelaah kembali oleh tim PkM untuk penentuan konsep desain. Dengan pertimbangan bahwa target usernya adalah anak-anak, konsep desain yang kemudian diangkat yaitu fun, colorful, dan ilustratif. Konsep desain ini divisualisasikan dalam moodboard gaya desain, moodboard game kemasan, dan moodboard struktur kemasan sebagai acuan desain.

a. Moodboard Gaya Desain



Gambar 2. Moodboard Gaya Desain

Moodboard gaya desain ini berisi acuan warna dan tipografi yang bersifat playful dan colorful dengan warna utama biru, pink, dan kuning, serta warna pendukung hijau dan merah. Pada tipografi digunakan font dengan gaya sans serif yang bubbly mencerminkan nuansa ceria anak-anak. Konsep ini dipilih dengan menggabungkan unsur edukasi dan imajinasi yang sangat penting dalam perkembangan anak. Dengan konsep dunia fantasi yang dekat dengan minat anak-anak, akan diciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan nggak monoton dari ilustrasinya.

b. Moodboard Game Kemasan



Gambar 3. Moodboard Game Kemasan

Pada moodboard *game* kemasan, terdapat beberapa referensi permainan yang dapat diterapkan pada kemasan, yaitu kombinasi *maze* (labirin/peta), *game* berhitung, *connecting-dots* dan *word-learning* yang akan dikembangkan menjadi permainan belajar membaca dan berhitung yang akan dilalui anak-anak untuk bisa mencari jalan keluar.

c. Moodboard Struktur Kemasan



Dengan pertimbangan ketebalan kartu menghitung dan membaca, ada beberapa alternatif struktur kemasan. Tantangan yang kemudian dihadapi adalah bagaimana menghadirkan unsur gamifikasi dalam kemasan berukuran kecil tersebut, tanpa tambahan bahan seperti kertas lain atau perekat. Setelah melalui beberapa eksplorasi, ditemukan beberapa struktur seperti yang ditampilkan di gambar 4 berikut.

3. Diskusi Konsep dengan Mitra

Konsep desain yang telah disusun oleh tim PkM kemudian dipresentasikan kepada mitra UMKM Guru Anak Kita, yaitu bu Kinanti, untuk mendapat masukan sebelum divisualisasikan.



Gambar 5. Presentasi Konsep Desain

Pada sesi ini, mitra memberikan pandangan yang berkaitan dengan kesesuaian produk flashcard dan kemasannya. Berikut ini adalah beberapa feedback dari bu Kinanti:

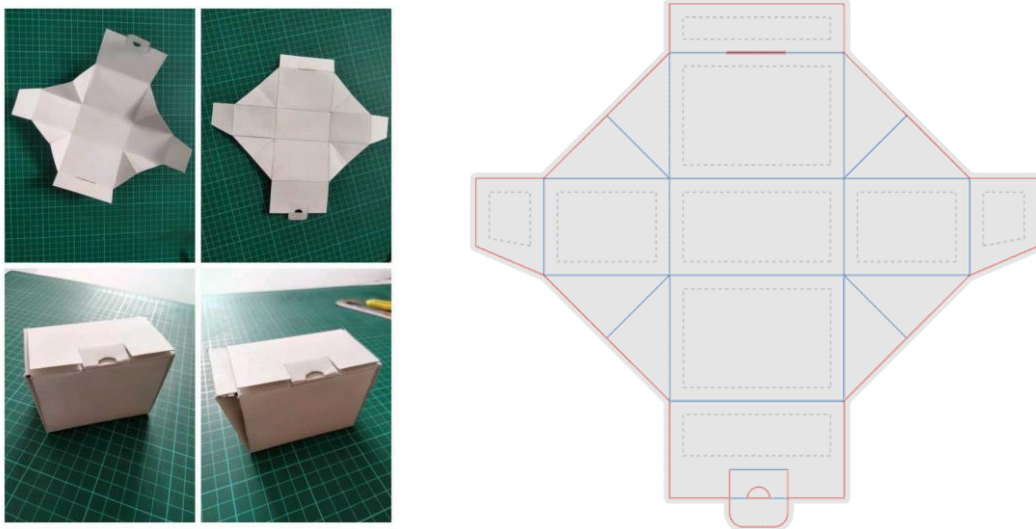
- a. Untuk bagian permainan, diusulkan permainan berupa jalur berliku seperti maze yang di sepanjang jalannya terdapat tulisan dan angka yang harus dibaca atau dihitung oleh anak-anak hingga mencapai titik akhir. Selain itu, perlu ada maskot yang mengenakan kostum. Tim PkM menyarankan agar kostum tersebut mengambil bentuk hewan monyet, karena hewan tersebut melambangkan kecerdasan dan ketangkasan sesuai dengan harapan agar anak-anak dapat menjadi cerdas dan terampil saat belajar dan bermain bersama produk ini.
- b. Terkait struktur kemasan, diperlukan bentuk yang dapat menampung dua kategori flashcard sekaligus (kartu baca dan kartu hitung) agar lebih hemat biaya produksi. Selain itu, struktur kemasan diinginkan tanpa menggunakan lem, serta dapat berfungsi sebagai media bermain sekaligus belajar. Menanggapi hal tersebut, tim PkM mengusulkan struktur kemasan yang dapat ditebuk menjadi box namun juga fleksibel dan bisa dibuka lebar sesuai kebutuhan.
- c. Perlu ada QR code pada kemasan yang terhubung ke akun media sosial Guru Anak Kita, serta area ceklis untuk menandai apakah kemasan berisi kartu baca atau kartu hitung. Selain itu, akan disertakan pula informasi mengenai rentang usia pengguna (3–10 tahun) serta penjelasan manfaat penggunaan flashcard untuk perkembangan anak-anak.
- d. Untuk bahan kemasan, material diperlukan yang cukup tebal untuk dapat menampung sekitar 40 – 70 kartu. Tim menyarankan penggunaan art carton dengan ketebalan di atas 250 gsm, agar kuat, tahan lama, dan tetap nyaman digunakan oleh anak-anak.

4. Perancangan Desain Kemasan

Perancangan desain kemasan terbagi menjadi beberapa bagian yang dikerjakan secara paralel, yaitu perancangan struktur kemasan, visual ilustrasi karakter dan visual background, serta gamifikasi pada kemasan.

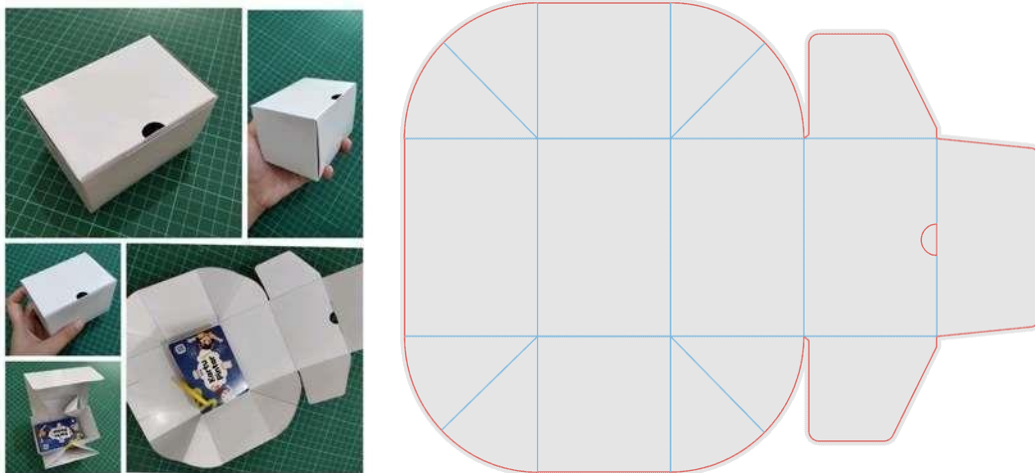
a. Struktur Kemasan

Struktur awal kemasan dirancang dengan ukuran panjang 6 cm, lebar 5 cm, tinggi 5 cm. Struktur ini diujikan pada material kertas Ivory dengan ketebalan ± 290 gsm. Struktur awal kemasan menunjukkan beberapa kelemahan yang mempengaruhi fungsionalitasnya. Bagian lidah kunci tidak dapat mengikat dengan baik, sehingga terasa kendur dan olegk, yang menyebabkan kemasan kurang kokoh saat digunakan. Selain itu, dimensi kemasan dibuat terlalu pas dengan ukuran produk, yaitu kartu, sehingga proses memasukkan dan mengeluarkan produk menjadi cukup sulit dan tidak efisien. Oleh karena itu, dilakukan revisi struktur kemasan untuk memperbaiki sistem penguncian agar lebih erat dan stabil. Ukuran kemasan juga direncanakan untuk disesuaikan kembali agar produk memiliki ruang toleransi yang cukup di dalamnya.



Gambar 6. Struktur Awal Kemasan

Revisi struktur kemasan dilakukan dengan memperbesar ukuran menjadi panjang 9,5 cm, lebar 6,5 cm, dan tinggi 6,5 cm. Perubahan ini bertujuan agar struktur kemasan dapat mengakomodasi dimensi kartu beserta ring pelengkapannya, sekaligus memberikan ruang tambahan untuk elemen permainan (unsur game) yang akan ditampilkan dalam desain kemasan. Uji coba struktur dilakukan dengan mencetaknya menggunakan material art carton berketebalan 190 gsm. Struktur kemasan hasil revisi lebih mudah dibuka dan ditutup, serta lebih kokoh karena mampu menutup rapat. Berbeda dengan struktur pertama yang memiliki bagian oglek pada sisi lidah pengunci. Namun, pada struktur kedua ini terdapat ruang yang cukup luas pada bagian tingginya. Hal ini disebabkan oleh pertimbangan teknis: jika tinggi kemasan dibuat terlalu pendek, maka bagian seperempat lingkaran yang berfungsi untuk menekuk dan mengunci lidah tidak akan memiliki ukuran yang proporsional, sehingga berisiko tidak tertutup rapat atau tidak kencang.



Gambar 7. Struktur Akhir Kemasan

b. Visual Kemasan

Visual aset kemasan yang dirancang yaitu berupa ilustrasi hewan yang diaplikasikan pada huruf. Jenis hewan yang dipilih didasarkan pada isi dari media pembelajaran “Kartu Pintar”, yang telah disepakati bersama. Hewan-hewan tersebut antara lain: Gajah, Badak, Zebra, Jerapah, dan Macan. Visual ilustrasi juga diterapkan pada angka. Jenis hewan yang dipilih didasarkan pada isi dari media pembelajaran “Kartu Pintar”, yang telah disepakati bersama, yaitu angka 0 sebagai buah jeruk, huruf l sebagai lebah, angka 7 sebagai bayam, satu sebagai cabai, angka 6 sebagai buah ceri, dan angka 8 sebagai sarang lebah.



Gambar 8. Aset Visual Kemasan

Selain aset visual di atas, dirancang maskot untuk kemasan. Konsep maskot yang dipilih adalah karakter non-biner yang mengenakan kostum. Kostum yang digunakan adalah kostum hewan monyet yang membawa tas berbentuk pisang. Pemilihan hewan monyet sebagai kostum bukan tanpa alasan, monyet dikenal sebagai hewan yang cerdas, lincah, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Dalam banyak budaya, monyet juga sering dikaitkan dengan sifat jenaka dan penuh semangat, yang cocok untuk menggambarkan karakter anak-anak yang aktif dan suka bereksplorasi. Selain itu, monyet termasuk hewan sosial yang senang berinteraksi dalam kelompok, mencerminkan pentingnya kerja sama dan kebersamaan dalam proses belajar. Dengan nilai-nilai tersebut, monyet dirasa cocok untuk dijadikan representasi visual dari semangat belajar yang menyenangkan. Kostum pada maskot ini juga bersifat fleksibel dan nantinya bisa disesuaikan dengan tema tertentu sesuai kebutuhan. Maskot ini memiliki empat variasi pose yang dirancang untuk menunjukkan ekspresi dan gerakan yang berbeda. Kesesuaian ilustrasi dengan konteks untuk anak-anak ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yaitu terkait konteks ilustrasi tokoh dengan emosi, gesture, pewarnaan menarik yang membangkitkan rasa gembira anak dan mudah dicontoh anak serta disajikan dengan gambar berwarna menarik (Gilang et al., 2017).



Gambar 9. Maskot Desain Kemasan

Selain itu, juga didesain tipografi untuk nama produk Guru Anak Kita, yaitu “Kartu Pintar”. Desain tipografi dirancang dengan gaya yang playful, dinamis, dan lucu untuk menyesuaikan dengan target pasar ibu-ibu yang memiliki anak-anak. Oleh karena itu, nama produk perlu ditampilkan secara menarik, penuh warna, dan tetap mudah dibaca. Setelah melalui proses eksplorasi, diputuskan untuk

menggunakan kombinasi dua font, yaitu “Rencana” dan “Cute Dino”, yang keduanya merupakan font gratis dan legal digunakan untuk keperluan komersial maupun pribadi.



Gambar 10. Dasar Font untuk Nama Produk



Gambar 11. Desain Nama Produk “Kartu Pintar”

Setelah visual aset kemasan selesai, kemudian dirancang layout desain kemasan bagian depan dan belakang untuk produk Guru Anak Kita. Desain ini menampilkan ilustrasi pulau buah yang dipadukan dengan elemen supergrafis berupa ikon-ikon operasi matematika, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Kemudian pada supergrafis juga terdapat simbol dari flashcard membaca yaitu huruf kecil a, b, dan c. Selain itu, tampilan kemasan juga menonjolkan ilustrasi flashcard membaca dan menghitung, sehingga orang tua maupun anak-anak dapat langsung memahami bagaimana tampilan flashcard yang akan digunakan.

Visual yang dihadirkan tidak hanya memberikan kesan menyenangkan dan edukatif, tetapi juga memperkuat identitas produk sebagai media pembelajaran interaktif yang ramah anak. Seluruh area luar kemasan telah dirancang mengikuti elemen wajib yang diminta oleh mitra, meliputi keterangan usia pengguna, area ceklis kategori flashcard, logo produk, QR code Instagram, serta informasi manfaat penggunaan flashcard untuk mendukung proses belajar anak.



Gambar 12. Desain Surface Tampak Depan

Kemasan ini menerapkan elemen gamifikasi pada bagian sisi dalam kemasan, yaitu menyajikan permainan edukatif yang menggabungkan kategori berhitung dan membaca. Ilustrasi latar menampilkan suasana perbatasan antara pedesaan dan Pulau Buah dan Sayur, di mana tampak sosok maskot yang meminta bantuan kepada anak untuk menunjukkan arah yang benar. Permainan ini dimulai dengan anak diminta menyelesaikan soal penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Jika jawabannya benar, anak dapat melanjutkan ke jalan berikutnya. Namun, jika jawabannya salah, jalan tersebut tidak dapat dilewati. Setelah melewati rute berhitung, anak akan memasuki bagian permainan membaca, yaitu mencari kata yang termasuk dalam kategori *buah*. Jalan yang memuat kata dari kategori buah adalah jalur yang benar menuju garis akhir (*finish*), sementara jalan yang memuat kata di luar kategori tersebut tidak dapat dilewati.

Desain kemasan ilustratif ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa gambar ilustrasi sangat efektif dalam membangun kreativitas dan imajinasi pada masa kanak-kanak, dan merupakan komponen penting dalam perkembangan kognitif, emosional, dan sosial mereka (Silaban et al., 2024). Melalui ilustrasi yang menarik dan narasi yang memikat pada surface desain kemasan, media

ini akan menarik perhatian anak-anak, membantu mereka memahami pesan dan permainan, memperkaya imajinasi mereka, serta meningkatkan kemampuan membaca dan berhitung sesuai fungsi dari produk Flashcard Kartu Anak Pintar.



Gambar 13. Desain Surface Tampak Dalam

5. Pembuatan Mock-up Kemasan

Struktur kemasan mengalami revisi pada bagian ukuran panjang, lebar, dan tinggi, yang diperkecil menjadi 9 x 6,8 x 5 cm agar ukuran kartu sesuai dengan dimensi kemasan. Selain itu, lubang yang sebelumnya berfungsi untuk mempermudah membuka kunci dihilangkan guna menyederhanakan proses produksi. Sebagai gantinya, ditambahkan sisi lebih di bagian tengah kemasan yang memungkinkan jari dapat membuka kunci tanpa perlu adanya lubang.



Gambar 14. Mock Up Kemasan

6. Uji Coba Kemasan

Desain kemasan kemudian diujicoba dengan mencetak kemasan menggunakan bahan art carton 260 GSM. Testing kemasan dilakukan beberapa kali untuk mendapatkan hasil yang optimal. Beberapa revisi yaitu pada sisi kanan kemasan, dan juga pada bagian kuncian *tuck end* yaitu pada bagian *switch* dari atas menjadi di area *double lock tuck end* agar saat buka kuncian dengan mudah jari memegang bukaan. Setelah direvisi pada kemasan sisi kiri memang terlihat sudah ada bukaan, tetapi perlu diperbesar ukuran *tuck end double lock* karna rawan patah. Kemasan juga awalnya terlihat kurang rapat saat kemasann dibentuk menjadi box, dikarenakan arah lipatnya yang salah dan berpengaruh pada kemudahan membentuk menjadi kemasan box. Sementara untuk material dipertebal gramturnya menjadi 300 GSM. Desain akhir yang dihasilkan lebih optimal dan dapat diproduksi secara massal.



Gambar 15. Uji Coba Kemasan

7. Dampak Kegiatan

Desain kemasan yang baru terbukti menjadikan produk menjadi lebih menarik dan fungsional. Selain memberikan tampilan visual yang lebih baik, kemasan tersebut juga memiliki nilai tambah berupa mainan yang ada di dalamnya. Hal ini disampaikan oleh mitra Guru Anak Kita, yaitu bu Kinanti.

“Dengan adanya kegiatan ini, kami merasa sangat terbantu. Produk yang kami kembangkan menjadi lebih baik. Pendampingan yang diberikan juga membantu kami melihat potensi dan nilai tambah yang bisa dikembangkan. Terima kasih atas kesempatan dan dukungannya,” demikian feedback dari bu Kinanti.

Produk akan dirilis dengan packaging terbaru di bulan Januari 2026 ini. Diharapkan dengan desain yang baru ini, akan ada peningkatan penjualan produk yang signifikan.



Gambar 16. Serah Terima Kemasan

KESIMPULAN

Desain kemasan box untuk produk Flashcard ‘Kartu Pintar’ UMKM Guru Anak Kita dirancang dengan menerapkan elemen gamifikasi pada surface kemasan bagian dalam. Elemen gamifikasi disajikan melalui permainan edukatif yang menggabungkan pelajaran berhitung dan membaca. Gaya desain ditampilkan dengan konsep *fun* yang diwujudkan melalui ilustrasi kartun dengan warna-warna yang cerah dan *colorful*, komposisi tipografi untuk nama produk yang dekoratif, dan layout yang dinamis. Desain kemasan juga menampilkan maskot berkostum monyet yang memandu anak menyusuri pedesaan dan Pulau Buah dan Sayur. Material yang akan digunakan yaitu kertas art carton 300gsm yang dipertimbangkan sebagai material kemasan yang kokoh. Struktur kemasan yang akan dirancang yaitu kemasan box berukuran 9cm x 6,8cm x 5cm. Kemasan yang dihasilkan dari kegiatan PkM Prodi Desain Grafis ini merupakan penerapan keilmuan desain grafis untuk menghasilkan karya desain kemasan inovatif yang dapat meningkatkan nilai jual produk Flashcard Guru Anak Kita. Kegiatan PkM ini berdampak terhadap peningkatan kualitas dan nilai produk flash card Guru Anak Kita. Kemasan ini dapat dicetak ulang dan dimanfaatkan secara berkelanjutan oleh Guru Anak kita, juga dapat dilanjutkan menjadi riset lanjutan terkait gamifikasi pada desain kemasan. Diharapkan dengan desain kemasan yang baru, produk Flashcard ‘Kartu Pintar’ Guru Anak Kita dapat lebih berdaya saing dan berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi lokal.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini didanai oleh Politeknik Negeri Jakarta [No: 481/PL3.A.10/PT.00.06/2025]. Oleh karena itu, tim PKM mengucapkan terima kasih atas pendanaan yang telah diberikan sehingga kegiatan pengabdian masyarakat dengan skema Pengabdian kepada Masyarakat Lektor Kepala (PkMLK) dapat dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dahuri, D. (2024). *Kemendag Dorong UMKM Mainan Anak Tingkatkan Kualitas dan Daya Saing Global*. Sokoguru. https://sokoguru.id/ekonomi/kemendag-dorong-umkm-mainan-anak-tingkatkan-kualitas-dan-daya-saing-global#google_vignette
- Deshpande, A. (n.d.). *Design for Difference: Cognitive Enhancement Toys For Children with Developmental Delays*.
- Gilang, L., Sihombing, R. M., & Sari, N. (2017). Kesesuaian Konteks Dan Ilustrasi Pada Buku Bergambar Untuk Mendidik Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i2.15799>
- Juárez-Varón, D., Tur-Viñes, V., Rabasa-Dolado, A., & Polotskaya, K. (2020). An Adaptive Machine Learning Methodology Applied to Neuromarketing Analysis: Prediction of Consumer Behaviour Regarding the Key Elements of the Packaging Design of an Educational Toy. *Social Sciences*, 9(9), 162. <https://doi.org/10.3390/socsci9090162>
- Persada, S. I. P. (2018). Visual Analysis of Indonesian Criminal Packaging Toy. *Proceeding of International Conference on Business, Economic, Social Sciences and Humanities (ICOBEST 2018)*, 225.
- Silaban, R. L. S., Sofania Magdalena Siadari, & Butar Butar, M. L. E. F. (2024). Building Creativity And Imagination In Early Childhood Through Picture Story Books. *Jurnal Talitakum*, 3(1), 33–44. <https://doi.org/10.69929/talitakum.v3i1.13>
- Sutrisno, E. (2021). *Memacu Laju Industri Mainan Anak di Tanah Air*. Indonesia.go.id. <https://indonesia.go.id/kategori/editorial/2950/memacu-laju-industri-mainan-anak-di-tanah-air>
- Zhou, B. (2024). Analysis of Design Factors for Parent-child Toys: An Exploration from the Perspectives of Children's Psychology and Parental Needs. *Applied & Educational Psychology*, 5(2). <https://doi.org/10.23977/appep.2024.050224>