

ABSTRAK

Laporan Tugas akhir ini berjudul **“Perancangan Media Pengenalan Batik Garut Untuk Anak Tingkat Dasar Di Wilayah Bojongsoang, Bandung”** menggambarkan bagaimana agar masyarakat bangga akan budaya sendiri termasuk Batik Garut khususnya anak-anak tingkat dasar (Sekolah Dasar).

Permasalahan dari penelitian ini adalah banyaknya masyarakat kurang memahami tentang motif dan pola batik, khususnya batik sunda yang memiliki banyak persamaan baik dalam motif maupun pola. Tujuan dari penelitian ini adalah berfokus pada anak-anak untuk memberikan wawasan tentang batik Garut dengan cara yang menyenangkan, serta mengajak anak untuk saling berinteraksi dengan satu sama lain. Dari itu akan memberikan ruang pada anak untuk bisa saling bersosial dengan orang lain atau kawan sebayanya.

Metode penelitian ini adalah menggunakan metode kualitatif. Solusi atas dari permasalahan dalam penelitian ini adalah menggunakan SWOT. Karena dari analisis tersebut akan diketahui akar permasalahannya sesuai zaman yang berkembang saat ini dengan menemukan solusi yang tepat. Adapun solusi yang diajukan adalah dengan membuat permainan semacam *gameboard* sebagai media pengenalan yang efektif untuk anak-anak tingkat dasar. Untuk itu diperlukan kerjasama antar sekolah dan dinas pendidikan agar kampanye pengenalan Batik Garut tersebut berjalan secara efektif, serta bisa menjadi bahan media ajar yang menyenangkan untuk anak-anak.

Kata Kunci : Batik Garut, *Gameboard*, Anak-anak, Metode Kualitatif