

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DESAIN *FLASH CARD* MENGENAL WARNA DAN BENDA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI PAUD NUSANTARA MEDAN

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya



Disusun oleh

AULIA MAHARANI

NIM: 21511004

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PSDKU MEDAN

2024

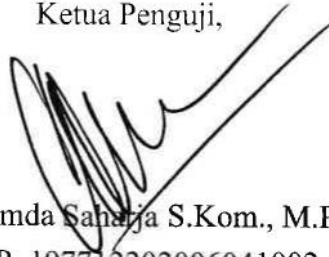
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain *Flash Card* Mengenal Warna dan Benda Sebagai Media Pembelajaran di Paud Nusantara Medan

Penulis : Aulia Maharani
NIM : 21511004
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

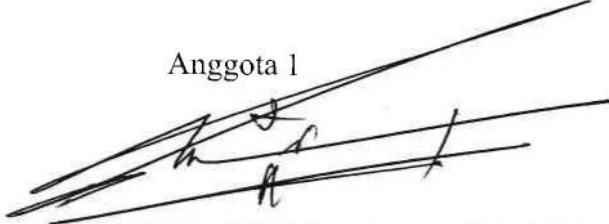
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu tanggal 10 Juli 2024

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Komda Saharja S.Kom., M.Pd
NIP. 197712202006041002

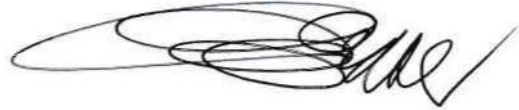
Anggota 1



Faudunasokhi Telaumbanua, SE., MM.

NIP. 198006022002121001

Anggota 2



Murtopo, SE, M.Si

NIP. 197205282006041001

Mengetahui,

Kepala Unit Pengelola PNMK

PSDKU Medan



Komda Saharja S.Kom., M.Pd

NIP. 197712202006041002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain *Flash Card* Mengenal Warna dan Benda Sebagai Media Pembelajaran di Paud Nusantara Medan

Penulis : Aulia Maharani

NIM : 21511004

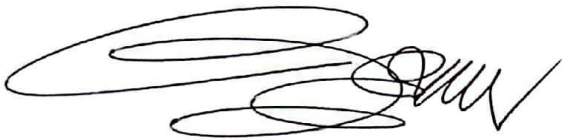
Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Medan, 8 Juli 2024

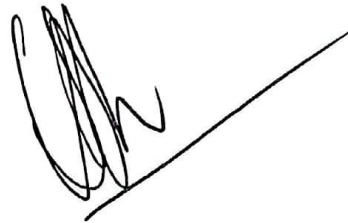
Pembimbing I



Murtopo, SE., M.Si

NIP. 197205282006041001

Pembimbing II



Drs. H. Salam Irianto Nadeak, M.Pd

NIP. 196309191987031003

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain Grafis



Faudinasokhi Telaumbanua, SE., MM.

NIP. 198006022002121001

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aulia Maharani
NIM : 21511004
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan Desain *Flash Card* Mengenal Warna dan Benda Sebagai Media Pembelajaran di Paud Nusantara Medan **adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, 8 Juli 2024

Yang menyatakan,



Aulia Maharani

Nim.21511004

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aulia Maharani
NIM : 21511004
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan Desain Flash Card Mengenal Warna dan Benda Sebagai Media Pembelajaran di Paud Nusantara Medan.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 8 Juli 2024

Yang menyatakan,



Aulia Maharani

NIM. 21511004

ABSTRACT

Learning media is very important to be taught to children from an early age in this day and age, through a learning media such as Flash Cards so that children are able to recognize and improve children's memory from what they see and learn. Learning media in the form of Flash Cards is the initial media that can be used in learning to read and recognize things in the form of attractive picture cards and with creative themes. In the process of making this Flash Card through a literature study that includes pre-production, production, and post-production. In the pre-production stage which starts from visual analysis, design concepts from the selection of moodboards, typography, and colors, design strategies and sketches, and the production stage is the digitization of works, while post-production is the evaluation and finalization of works. These stages are important when designing Flash Cards to recognize colors and objects So this Flash Card learning media is able to develop the ability of early childhood in reading, recognizing colors and objects with an attractive design.

Keywords: Design, Flash Card, Color, Object, Learning Media

ABSTRAK

Media pembelajaran sangat penting untuk diajarkan kepada anak sejak usia dini di jaman sekarang ini, melalui suatu media pembelajaran seperti kartu *Flash Card* agar anak-anak mampu mengenali dan meningkatkan daya ingat anak dari apa yang mereka lihat dan pelajari. Media pembelajaran berupa *Flash Card* ini merupakan media awal yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca dan mengenali sesuatu hal berupa kartu bergambar yang menarik dan dengan tema yang kreatif. Dalam proses pembuatan *Flash Card* ini melalui studi pustaka yang mencakup kepada praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Pada tahapan praproduksi yang dimulai dari analisis visual, konsep perancangan dari pemilihan *moodboard*, tipografi, dan warna, strategi dan sketsa perancangan, dan tahapan produksi yaitu digitalisasi karya, sedangkan pasca produksi yaitu evaluasi dan finalisasi karya. Tahapan-tahapan tersebut penting saat perancangan *Flash Card* mengenal warna dan benda Jadi media pembelajaran *Flash Card* ini mampu mengembangkan kemampuan anak usia dini dalam membaca, mengenali warna dan benda dengan desain yang menarik.

Kata Kunci : Perancangan, Flash Card, Warna, Benda, Media Pembelajaran

PRAKATA

Puji Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai perancang serta keseluruhan pembuatan *Flash Card* mengenal warna dan benda sebagai media pembelajaran. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir berjudul “Perancangan Desain *Flash Card* Mengenal Warna dan Benda Sebagai Media Pembelajaran di Paud Nusantara Medan.”

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si, sebagai Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurnama Supiyanti, S.Kom., M.T Selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd, selaku Kepala Unit pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Faudunasokhi Telaumbanua, SE., M.M, Koordinator Prodi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif
6. Syafriyandi, S.Pd., M.Sn, Selaku Sekretaris Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
7. Murtopo, SE., M.Si, sebagai Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam pelaksanaan bimbingan, pengarahan, dalam tugas akhir ini.

8. Drs. H. Salam Irianto Nadeak, M.Pd, sebagai Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam pelaksanaan bimbingan, pengarahan, dalam tugas akhir ini.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh Pendidikan di sini.
10. Soffa Malini M.Psi.,Psikolog, selaku kepala sekolah Paud Nusantara Medan dan guru-guru yang telah memberikan kesempatan dan informasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan tugas akhir.
11. Orangtua yang tersayang yang senantiasa mendukung penulis baik doa, semangat maupun materi kepada penulis baik selama mengikuti perkuliahan maupun dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
12. Sari, Desi, Cici, Angola dan Nct Dream serta pihak yang penulis belum bisa sebutkan satu persatu, yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis dalam proses penyelesaian laporan tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Medan, 8 Juli 2024

Penulis,



Aulia Maharani

NIM 21511004

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	5
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Perancangan	7
B. Desain Grafis.....	7
1. Unsur-unsur Desain Grafis	8
a. Garis (<i>Line</i>)	8
b. Bentuk (<i>Shape</i>)	8
c. Warna (<i>Color</i>).....	9
2. Prinsip-prinsip desain grafis	10
a. Irama (<i>Rhythm</i>)	10
b. Kesatuan (<i>Unity</i>)	10
c. Penekanan/Dominasi (<i>Emphasis</i>)	10
d. Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	10
C. Sketsa	11
D. Tipografi (<i>Thypography</i>).....	11

E.	Ilustrasi	11
F.	Warna	12
G.	Tata Letak (<i>Layout</i>)	13
H.	<i>Flash Card</i>	13
I.	Media Pembelajaran	14
J.	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	15
	1. <i>Adobe Illustrator</i> CC 2017	15
	2. <i>Adobe Photoshop</i> CS 6.....	16
BAB III METODE PELAKSANAAN.....		17
A.	Data/Objek Penulisan	17
	1. Profil Paud Nusantara Medan.....	18
	2. Visi-Misi Paud Nusantara Medan	18
	3. Struktur Organisasi Paud Nusantara.....	19
	4. Kondisi	19
	5. Objek Karya.....	20
	6. Spesifikasi Karya.....	20
B.	Teknik Pengumpulan Data	20
	1. Metode Observasi	21
	2. Metode Studi Pustaka	21
	3. Metode Wawancara	21
C.	Ruang Lingkup	22
	1. Peran Penulis	22
	2. Kategori Karya	22
	3. Ide Kreatif.....	23
D.	Langkah Kerja	23
	1. Praproduksi.....	23
	2. Produksi.....	24
	3. Pascaproduksi	24
BAB IV PEMBAHASAN.....		25
A.	Praproduksi/ Persiapan	25
	1. Analisis Visual.....	25
	2. Konsep Perancangan	26
	3. Strategi Perancangan	30
	4. Sketsa Perancangan	31

B.	Produksi/Pelaksanaan.....	36
1.	Digitalisasi Karya	36
2.	Hasil Akhir Desain (<i>Mock-Up/Product Preview</i>)	47
C.	Pasca Produksi/Evaluasi.....	48
BAB V	PENUTUP	51
A.	Kesimpulan.....	51
B.	Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA		53
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Jenis-jenis garis.....	8
Gambar 2 Jenis-jenis bentuk.....	9
Gambar 3 Diagram warna.....	9
Gambar 4 Ilustrasi personifikasi <i>by</i> Graptail Studio.....	12
Gambar 5 Color base RGB dan CMYK.....	13
Gambar 6 Kartu <i>Flash Card</i>	14
Gambar 7 <i>Software Adobe Illustrator</i> CC 2017.....	15
Gambar 8 <i>Software Adobe Photoshop</i> CS 6.....	16
Gambar 9 Paud Nusantara Medan.....	17
Gambar 10 Struktur organisasi Paud Nusantara Medan	19
Gambar 11 <i>Moodboard</i>	27
Gambar 12 <i>Font Krub</i>	28
Gambar 13 <i>Font Titan One</i>	29
Gambar 14 Warna.....	29
Gambar 15 Sketsa ilustrasi awal bentuk awan lingkaran.....	32
Gambar 16 Sketsa ilustrasi ekspresi.....	32
Gambar 17 Sketsa ilustrasi tangan dan kaki	33
Gambar 18 Sketsa ilustrasi mengenal warna.....	33
Gambar 19 Sketsa ilustrasi mengenal benda.....	34
Gambar 20 Sketsa <i>layout</i> kartu <i>Flash Card</i>	35
Gambar 21 Sketsa <i>layout packaging</i> <i>Flash Card</i>	35
Gambar 22 Lembar kerja baru di <i>Adobe Illustrator</i> CC 2017.....	37
Gambar 23 Memasukkan sketsa ilustrasi manual.....	37
Gambar 24 Membuat <i>lineart</i> menggunakan <i>Pen Tool</i>	38
Gambar 25 Hasil <i>lineart</i> ilustrasi ekspresi wajah.....	39
Gambar 26 Hasil <i>lineart</i> ilustrasi tangan dan kaki.....	39

Gambar 27 Hasil ilustrasi personifikasi untuk ilustrasi mengenal warna.....	39
Gambar 28 Aset ilustrasi personifikasi untuk ilustrasi mengenal benda.....	40
Gambar 29 <i>Expand</i> pada <i>lineart</i> ilustrasi.....	41
Gambar 30 Hasil coloring pada aset ilustrasi mengenal warna	41
Gambar 31 Hasil coloring pada aset ilustrasi mengenal benda.....	42
Gambar 32 <i>Finishing</i> aset ilustrasi <i>Flash Card</i>	43
Gambar 33 <i>Layout</i> kartu <i>Flash Card</i>	43
Gambar 34 Perancangan visual dalam dua jenis kartu <i>Flash Card</i>	44
Gambar 35 Desain kartu <i>Flash Card</i> mengenal warna.....	45
Gambar 36 Desain Kartu <i>Flash Card</i> Mengenal Benda.....	46
Gambar 37 <i>Layouting Packaging Flash Card</i>	46
Gambar 38 <i>Finishing Packaging Flash Card</i>	47
Gambar 39 <i>Mock-up/ Product Preview</i>	48
Gambar 40 Proses <i>Cutting</i> Produk <i>Flash Card</i> Mengenal Warna dan Benda.....	49
Gambar 41 Proses <i>Packaging</i> Produk <i>Flash Card</i> Mengenal Warna dan Benda..	49
Gambar 42 <i>Flash Card</i> Mengenal Warna Dan Benda Sudah Dapat Digunakan...	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Biodata Penulis.....	56
Lampiran 2 : Lembar Pembimbingan Tugas Akhir I.....	57
Lampiran 3: Lembar Pembimbingan Tugas Akhir II.....	58
Lampiran 4: Surat Keterangan Izin Penelitian.....	59
Lampiran 5: Surat Balasan Penelitian.....	60
Lampiran 6: Surat Selesai Penelitian Tugas Akhir.....	61
Lampiran 7 : Transkrip Wawancara.....	62
Lampiran 8 : Bukti-Bukti Pengerjaan Secara Utuh.....	67
Lampiran 9 : Dokumentasi Kegiatan Tugas Akhir.....	68