

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *GAMES BOOK* UNTUK MEMBANTU
MENGEMBANGKAN IMAJINASI ANAK DI TK AISYIYAH
BUSTANUL ATHFAL LUBUK PAKAM

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh

DESTIA ANNISA MILDY

NIM: 20511031

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PSDKU MEDAN

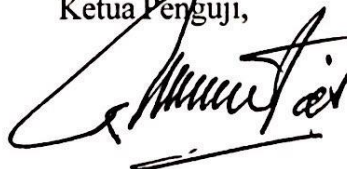
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Games Book untuk Membantu
Mengembangkan Imajinasi Anak di TK Aisiyah
Bustanul Athfal Lubuk Pakam
Penulis : Destia Annisa Mildy
NIM : 20511031
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 Kamis, 20 Juli 2023.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Yusmar Ali, S.E, M.Si
NIP. 195811121981031005

Penguji 1



Fitri Evita, S.Pd, M.Sn
NIDN. 0025078310

Penguji 2



Suhendra, S.T, M.Kom
NIP.198506252019031007

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMK
PSEKU Medan



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Games Book untuk Membantu
Mengembangkan Imajinasi Anak di TK Aisyiyah
Bustanul Athfal Lubuk Pakam
Penulis : Destia Annisa Mildy
NIM : 20511031
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di
Medan, 17 Juli 2023

Pembimbing I



Suhendra, S.T, M.Kom
NIP. 198506252019031007

Pembimbing II



Raju Gobal, S.E, M.M
NIP. 196405281986031003

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Eandimasochi Telaumbanua, S.E, M.M
NIP. 198006022002121001



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA MEDAN**

Jl. Guru Sinumba No. 6 Medan Helvetia – Medan 20124
Telp. (061) 8457568 Fax. (061) 8472896
Website : www.polimedia.ac.id Email : humas@polimedia.ac.id

SURAT KETERANGAN
Nomor: 203.59/PL27.19/TU/VII/2023

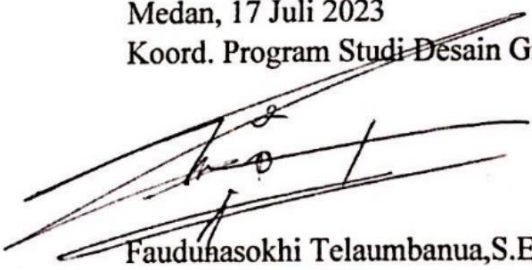
Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan menerangkan telah selesai melakukan pemeriksaan duplikasi dengan membandingkan artikel-artikel lain menggunakan perangkat lunak Turnitin pada tanggal 11 Juli 2023.

Judul : **“Perancangan Games Book Untuk Membantu Mengembangkan Imajinasi Anak di TK Aisyah Bustanul Athfal Lubuk Pakam”**
Penulis : Destia Annisa Mildy
NIM : 20511031
Similarity Report ID : oid:24207: 38849843

Dengan Hasil sebagai Berikut:

Tingkat Kesamaan diseluruh artikel (Similarity Index) yaitu 22 %

Medan, 17 Juli 2023
Koord. Program Studi Desain Grafis


Fauduhasokhi Telaumbanua, S.E., M.M
NIP. 198006022002121001



PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Destia Annisa Mildy
NIM	: 20511031
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
“Perancangan Games Book untuk Membantu Mengembangkan Imajinasi Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Lubuk Pakam” **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 sebenarnya.

Medan, 17 Juli 2023

Yang menyatakan,



Destia Annisa Mildy
NIM. 20511031

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Destia Annisa Mildy
NIM : 20511031
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Perancangan Games Book untuk Membantu Mengembangkan Imajinasi Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Lubuk Pakam” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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/penciptaan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Medan, 17 Juli 2023

Yang menyatakan,



Destia Annisa Mildy
NIM. 20511031

ABSTRACT

Early childhood is a golden age where there is a sensitive period that only comes once. This period is the time to lay the first foundation in developing physical abilities, language, social, emotional, self-concept, discipline, art, morals, and religious values. simple activities that can be done to develop a child's imagination and can provide a myriad of benefits and positive results, namely storytelling or reading story books, listening to stories from children's daily lives, introducing children to the world of art, and doing creative games. At the observation stage, the author conducts a comparative study which aims to obtain information about what needs are not yet available in the kindergarten and see the ability of the children to be adapted to the work to be made. Observations and interviews conducted in Kindergarten yielded information about the lack of interest in Kindergarten students' learning due to the less pleasant learning media, such as learning books whose visualizations did not contain many colors. Through designing this Games Book, kindergarten children are more interested in using it because this book contains more colors than other learning books. Types of fonts, colors and illustrations that are cute and attractive can influence a child's interest in using them, so the author proportions accordingly to arouse children's enthusiasm for learning in a more enjoyable way.

Keywords: child, imagination, play, book

ABSTRAK

Anak usia dini merupakan usia emas dimana terdapat masa peka yang hanya datang sekali. Masa ini adalah masa buat meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, seni, moral, dan nilai-nilai keagamaan. aktivitas sederhana yang bisa dilakukan untuk mengembangkan imajinasi anak dan bisa memberikan segudang manfaat serta hasil yang positif yaitu mendongeng atau membacakan buku cerita, mendengarkan cerita dari keseharian anak, mengenalkan anak ke dunia seni, dan melakukan permainan kreatif. Pada tahap observasi, penulis melakukan study banding yang bertujuan mendapatkan informasi tentang kebutuhan apa saja yang belum tersedia pada TK tersebut serta melihat kemampuan para anak untuk di sesuaikan pada karya yang akan dibuat. observasi dan wawancara yang dilakukan di TK menghasilkan informasi mengenai kurangnya minat belajar siswa TK dikarenakan media pembelajaran yang kurang menyenangkan, seperti buku-buku pembelajaran yang visualisasinya tidak memuat banyak warna. Melalui perancangan Games Book ini, anak TK lebih berminat untuk menggunakannya dikarenakan buku ini lebih banyak mengandung warna dibanding buku pembelajaran yang lainnya. Jenis font, warna dan ilustrasi yang lucu dan menarik dapat mempengaruhi minat anak untuk menggunakannya, maka penulis memproporsikan sebagaimana layaknya untuk membangkitkan semangat anak untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan.

Kata Kunci: anak, imajinasi, bermain, buku

KATA PENGANTAR

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/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya produk buku informasi anak tentang *Games Book* (Buku Permainan). Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir berjudul “Perancangan *Games Book* Untuk Membantu Mengembangkan Imajinasi Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Lubuk Pakam”.

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. Nova Darmanto, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Faudunasokhi Telaumbanua, S.E, MM., selaku Kepala Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Suhendra, S.T.,M.Kom, selaku Dosen Pembimbing I.
6. Raju Gobal, SE, MM, selaku Dosen Pembimbing II.
7. Melnita S,Pd, kepala sekolah TK Aisyiyah Bustanul Athfal yang telah membantu memberikan informasi yang berkaitan dengan TK Aisyiyah Bustanul Athfal Lubuk Pakam.

8. Ayah dan Ibu penulis yang telah memberikan dukungan materi serta doa sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir penulis dengan tepat waktu.
9. Teman-teman satu angkatan kelas Desain Grafis C lainnya yang telah memberikan bantuan serta dukungan kepada Penulis dari awal perkuliahan hingga saat ini.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah berjasa dalam membantu penulis selama perkuliahan dan *men-support* penulis hingga akhir masa perkuliahan 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, 20 Juli 2023

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Annisa' with a stylized flourish above the 'n' and a small 'M' to the right.

Destia Annisa Mildy

NIM 20511031

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Perancangan	6
B. Buku	6
C. <i>Games</i>	7
D. <i>Games Book</i>	7
E. Bermain	8
F. Imajinasi	9
G. Anak	10
H. Desain Grafis	11
1. Prinsip-prinsip Desain Grafis.....	11
2. Unsur-unsur Desain Grafis	17
I. Perangkat Lunak Perancangan Buku	19
1. Adobe Illustrator	20
2. Adobe Photoshop.....	21
BAB III METODE PELAKSANAAN	22
A. Data/Objek Penulisan	22
1. Objek Penelitian.....	22
2. Sejarah Instansi	22
3. Visi, Misi, dan Tujuan Instansi	23
4. Struktur Kepemimpinan Instansi	25
B. Teknik Pengumpulan Data	25
1. Observasi	25
2. Studi Pustaka	26
3. Wawancara	26
C. Ruang Lingkup	26
1. Peran Penulis	26

2. Kategori Karya	27
3. Ide Kreatif	27
D. Langkah Kerja	28
1. Pra Produksi/Persiapan	28
2. Produksi/Pelaksanaan	28
3. Pasca Produksi/Evaluasi	29
BAB IV PEMBAHASAN.....	30
A. Strategi Perencanaan	30
1. Identifikasi Data	30
2. Kebutuhan Perangkat	31
B. Tahapan Perancangan	31
1. Pra Produksi	31
2. Produksi	48
3. Pasca Produksi	56
BAB V PENUTUP.....	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Keseimbangan (<i>Balance</i>)	12
Gambar 2 Penekanan (<i>Stressing</i>)	12
Gambar 3 Pengulangan (<i>Repetition</i>)	13
Gambar 4 Gerakan (<i>Movement</i>)	13
Gambar 5 Kesatuan (<i>Unity</i>)	14
Gambar 6 Ruang (<i>Space</i>)	15
Gambar 7 Proporsi (<i>Proportion</i>)	16
Gambar 8 Irama (<i>Rhythm</i>)	16
Gambar 9 Logo Adobe Illustrator	20
Gambar 10 Logo Adobe Photoshop	21
Gambar 11 Struktur Kepemimpinan TK Aisyiyah Bustanul Athfal Lubuk Pakam	25
Gambar 12 Rancangan Sistem Permainan	33
Gambar 13 <i>Layout</i> Cover Depan dan Belakang	34
Gambar 14 <i>Layout Level</i> Permainan	34
Gambar 15 <i>Layout</i> Permainan	35
Gambar 16 <i>Layout</i> Bonus Permainan 1	35
Gambar 17 <i>Layout</i> Bonus Permainan 2	36
Gambar 18 <i>Layout</i> Bonus Permainan 3	36
Gambar 19 <i>Layout</i> Bonus Permainan 4	37
Gambar 20 <i>Layout</i> Bonus Permainan 5	37
Gambar 21 <i>Layout</i> Bonus Permainan 6	38
Gambar 22 Sketsa Cover Depan	39
Gambar 23 Sketsa Cover Belakang	40
Gambar 24 Sketsa Halaman <i>Level</i> Permainan	41
Gambar 25 Sketsa Halaman Permainan	42
Gambar 26 Sketsa Bonus Permainan 1	43
Gambar 27 Sketsa Bonus Permainan 2	44
Gambar 28 Sketsa Bonus Permainan 3	45
Gambar 29 Sketsa Bonus Permainan 4	46
Gambar 30 Sketsa Bonus Permainan 5	47
Gambar 31 Sketsa Bonus Permainan 6	48
Gambar 32 <i>Font Strawberry Days</i>	49
Gambar 33 <i>Font Atma Bold</i>	49
Gambar 34 Warna-warna Pastel	50
Gambar 35 Desain Cover Depan dan Belakang	51
Gambar 36 Desain Halaman <i>Level</i> Permainan	51
Gambar 37 Desain Permainan	52
Gambar 38 Desain Bonus Permainan 1	52
Gambar 39 Desain Bonus Permainan 2	53
Gambar 40 Desain Bonus Permainan 3	53
Gambar 41 Desain Bonus Permainan 4	54
Gambar 42 Desain Bonus Permainan 5	54

Gambar 43 Desain Bonus Permainan 6	55
Gambar 44 Desain Komponen Permainan	55
Gambar 45 Visualisasi Cover Buku	56
Gambar 46 Visualisasi Isi Buku	57
Gambar 47 Visualisasi Isi Buku	57
Gambar 48 Visualisasi Komponen Permainan	58

DAFTAR LAMPIRAN

1. Biodata Penulis
2. Lembar Pembimbingan Tugas Akhir
3. Undangan Seminar Proposal
4. Berita Acara Seminar Proposal
5. Dokumentasi Seminar Proposal
6. Surat Keterangan Izin Penelitian
7. Surat Balasan Izin Penelitian
8. Surat Selesai Melakukan Penelitian
9. Transkrip Wawancara
10. Dokumentasi Kegiatan
11. Undangan Sidang Tugas Akhir
12. Dokumentasi Ujian Sidang Tugas Akhir