

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN MANFAAT SAYUR PADA TK THALABUL ILMU BERBASIS CETAK

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh
FANISA TIARA ANGGITA
NIM: 20612012

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MAKASSAR
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan
Manfaat Sayur pada TK Thalabul Ilmi Berbasis
Cetak

Penulis : Fanisa Tiara Anggita

NIM : 20612012

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas akhir ini telah dipertanggungjawabkan dihadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Kreatif PSDKU Makassar pada
hari Kamis tanggal 24 Juli 2023

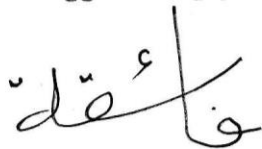
Disahkan Oleh:

Ketua Penguji



Ir. H. Abd. Rachman DJ, M.M.
NIP. 195910071984121001

Anggota Penguji I



Elok Faiqoh, S.Pd.I., M.Pd.
199312222019032021

Anggota Penguji II



Junaedi, S.Pd., M.Si.
198801212020121006

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain Grafis



Besse Irna Tawaddud, S.KM., M.Kes.
198901312019032014

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir: Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Manfaat Sayur Pada TK
Thalabul Ilmi Berbasis Cetak

Penulis : Fanisa Tiara Anggita

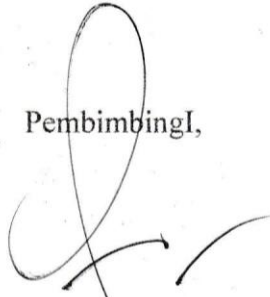
NIM : 20612012

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain Grafis

Tugas akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani Di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar

Pembimbing I,



Ir. H. Abd. Rachman Dj, M.M.
NIP: 195910071984121001

Pembimbing II



Rasynal Tenrisanna, S.S., M.Hum
NIDN: 0001119006

Mengetahui

Koordinator Program Studi Desain Grafis



Besse Irna Tawaddud, S. KM., M. Kes.
NIP: 198901312019032014

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fanisa Tiara Anggita
NIM : 20612012
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN MANFAAT SAYUR
PADA TK THALABUL ILMI BERBASIS CETAK, 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.

Makassar, 12 juli 2023

Yang menyatakan,



Fanisa Tiara Anggita
Nim: 20612012

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Fanisa Tiara Anggita
NIM : 20612012
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 Media Pembelajaran Pengenalan Manfaat Sayur pada TK Thalabul Ilmi Berbasis Cetak, 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/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Makassar, 12 Juli 2023



Fanisa Tiara Anggita
NIM: 20612012

Judul Tugas Akhir : **Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Manfaat Sayur Pada TK Thalabul Ilmi Berbasis Cetak.**

Penulis : Fanisa Tiara Anggita

Pembimbing 1 : Ir. H. Abd. Rachman Dj, M.M.

Pembimbing 2 : Rasynal Tenrisanna, S.S.,M.Hum

ABSTRACT

The golden period is the age when the child's brain experiences the fastest development and is an important age for children to receive knowledge around them. The golden period occurs when children are zero to six years old. At that age, children still don't know all kinds of vegetables and sometimes they immediately don't like certain vegetables. For this reason, media is needed to introduce vegetables and their benefits to students and media that is suitable for learning while playing is picture cards. The implementation method used is pre-production with the concept of the idea of making picture cards, the production stage includes making picture cards starting from making illustrated sketches, then digitizing the illustration, then printing the graphic card. The last stage is post-production, namely evaluation after the picture card is finished. Data collection methods are supported by observation, interviews, and literature study.

Keywords : *Vegetable, Golden age, Flashcard, Kid.*

ABSTRAK

Periode emas ialah usia disaat otak anak mengalami perkembangan paling cepat dan merupakan umur yang penting bagi anak untuk menerima ilmu disekitarnya. Periode emas terjadi saat anak berusia nol hingga enam tahun. Saat umur itulah anak masih belum mengenal segala jenis sayuran dan terkadang langsung tidak menyukai sayuran tertentu. Untuk itu diperlukan media untuk memperkenalkan sayuran dan manfaatnya kepada peserta didik dan media yang cocok digunakan belajar sambil bermain ialah kartu bergambar. Metode pelaksanaan yang digunakan ialah praproduksi dengan konsep ide pembuatan kartu bergambar, tahap produksi memuat pembuatan kartu bergambar yang dimulai dari pembuatan sketsa ilustrasi, kemudian mendigitalkan ilustrasi tersebut, kemudian mencetak kartu bergambar tersebut. Tahap terakhir yakni pasca produksi yaitu evaluasi setelah kartu bergambar tersebut selesai. Metode pengumpulan data didukung dengan observasi, wawancara, dan studi pustaka.

Kata kunci : Sayur, Masa keemasan, Kartu bergambar, Anak.

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

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai perancang media pembelajaran berbasis cetak, dalam mengenalkan manfaat sayur pada TK Thalabul Ilmi. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Manfaat Sayur pada TK Thalabul Ilmi Berbasis Cetak”

Laporan TA 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., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, S.Sos.,M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. H. Suardi, S.Sos., M.Si, Kepala Unit Pengelola PSDKU Makassar.
4. Besse Irna Tawaddud, S.KM., M.Kes, Kordinator Program Studi Desain Grafis
5. Ir. H. Abd Rahman Dj.,MM, Pembimbing I yang telah memberikan dukungan dan ilmunya selama bimbingan.
6. Rasynal Tenrisanna, S.S., M.Hum, Pembimbing II yang telah memberikan dukungan dan ilmunya selama bimbingan.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Ibu Nurida, S.Pd. selaku kepala sekolah TK Thalabul Ilmi.
9. Ibu dan kakak-kakak penulis yang selalu memberikan doa, semangat dan dukungan baik secara finansial maupun dukungan secara moral.

10. Teman-teman Desain Grafis yang telah memberikan dukungan satu sama lain dan berjuang bersama dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Terima kasih kepada teman-teman “batu” saya yang selalu mendukung saya baik senang maupun susah dan senantiasa menghibur penulis.
12. Member Treasure yang senantiasa menghibur penulis dengan konten-kontennya disaat penulis butuh penyemangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

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

Makassar, 09 Juli 2023



Fanisa Tiara Anggita

NIM. 20612012

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iv
DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Anak Usia Dini.....	6
1. Pengertian Anak Usia Dini.....	6
2. Karakteristik Anak Usia Dini	8
3. Pendidikan Anak Usia Dini	10
B. Sayur.....	11
1. Pengertian Sayur.....	11
2. Manfaat Sayur	12
3. Jenis Sayur	12
C. Media Pembelajaran	13
1. Pengertian Media	13
2. Pengertian Pembelajaran.....	14

3. Pengertian Media Pembelajaran	14
4. Fungsi Media Pembelajaran	15
5. Jenis-Jenis Kertas Media Pembelajaran	16
6. Kartu Begambar (<i>flashcard</i>).....	18
BAB III.....	19
METODE PELAKSANAAN	19
A. Data/Objek Penulisan	19
1. Peta	19
2. Sejarah Singkat TK Thalabul Ilmi	19
3. Sumber Daya Manusia	20
4. Struktur Organisasi TK Thalabul Ilmi	21
B. Teknik Pngumpulan Data	21
1. Observasi	21
2. Wawancara	22
3. Studi Pustaka	22
C. Ruang Lingkup	22
1. Peran Penulis	22
2. Kategori Karya	22
3. Ide kreatif	22
D. Langkah Kerja	23
1. Praproduksi/Persiapan	23
2. Produksi/Pelaksanaan	23
3. Pascaproduksi	24
BAB IV	25
PEMBAHASAN	25
A. Pra Produksi	25
1. Pencarian Data (<i>Research</i>)	25
2. Proses Segmentasi	27
3. Metode Berpikir (<i>Brainstorming</i>)	28
4. Konsep Ide	28
B. Produksi	31
1. Rancangan Sketsa Ilustrasi	32

2. Proses Digitalisasi Ilustrasi	37
C. Pasca Produksi	43
1. Hasil	43
2. <i>Merchandise</i>	44
BAB V.....	45
PENUTUP.....	45
A. Kesimpulan	45
B. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN.....	49

DAFTAR TABEL

Table 1 Jumlah Karyawan TK Thalabul Ilmi	20
Table 2 Jumlah Peserta Didik TK Thalabul Ilmi	20
Table 3 List Pertanyaan kepada Tenaga Pendidik TK	25

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Peta lokasi TK	19
Gambar 2 Struktur organisasi	21
Gambar 3 <i>Brainstorming</i>	28
Gambar 4 <i>Moodboard</i>	29
Gambar 5 Skema warna	30
Gambar 6 Font Billy Hitter.....	31
Gambar 7 Sketsa pada buku sketsa	32
Gambar 8 <i>Lineart</i> Bayam pada aplikasi digital	32
Gambar 9 <i>Lineart</i> Kentang pada aplikasi digital	33
Gambar 10 <i>Lineart</i> Mata pada aplikasi digital	33
Gambar 11 <i>Lineart</i> Otak pada aplikasi digital.....	34
Gambar 12 Desain tampilan depan <i>Flashcard</i>	34
Gambar 13 Desain tampilan belakang <i>Flashcard</i>	35
Gambar 14 Logo aplikasi Clip Studio Paint dan Photoshop	35
Gambar 15 <i>Layout Flashcard</i>	36
Gambar 16 Sketsa <i>layout</i>	37
Gambar 17 <i>Coloring</i> pada <i>lineart</i> Bayam	37
Gambar 18 <i>Coloring</i> pada <i>lineart</i> Kentang	38
Gambar 19 <i>Coloring</i> pada <i>lineart</i> Mata	38
Gambar 20 <i>Coloring</i> pada <i>lineart</i> Otak.....	39
Gambar 21 Visualisasi <i>Flashcard</i>	39
Gambar 22 Visualisasi <i>Flashcard</i> bagian depan	39
Gambar 23 Visualisasi <i>Flashcard</i>	40
Gambar 24 Visualisasi <i>Flashcard</i> bagian belakang.....	40
Gambar 25 Logo <i>Flashcard</i>	41
Gambar 26 Sketsa <i>layout packaging</i>	42
Gambar 27 Ring binder buka tutup.....	42
Gambar 28 Hasil cetak <i>Flashcard</i> dan <i>Packaging</i>	43
Gambar 29 Stiker	44
Gambar 30 Gantungan kunci.....	44
Gambar 31 Kertas Panduan	44

DAFTAR LAMPIRAN

<i>lampiran 1</i>	49
<i>lampiran 2</i>	50
<i>lampiran 3</i>	52
<i>lampiran 4</i>	53
<i>lampiran 5</i>	53