

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN PUZZLE TIPOGRAFI SEBAGAI

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Pengenalan Huruf Abjad

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya.



Disusun oleh :

MUHAMMAD ARIEF

NIM : 20612022

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN GRAFIS

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PSDKU MAKASSAR

2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Puzzle* Tipografi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Abjad

Penulis : Muhammad Arief

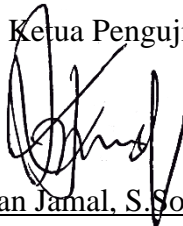
NIM : 20612022

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 20 Juli 2023

Disahkan Oleh :
Ketua Penguji



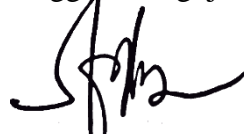
Ridwan Jamal, S.Sos, MM
NIP. 196409071986031003

Anggota Penguji I



Nugrah Juniar Umar, S.Sos., M.Ikom
NIP. 198806152019032014

Anggota Penguji II



Ferawaty Syam, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0018039304

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Besse Irna Tawaddud, SKM., M.Kes.
NIP. 198901312019032014

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Puzzle* Tipografi Sebagai Media Pembelajaran
Interaktif Pengenalan Huruf Abjad
Penulis : Muhammad Arief
NIM : 20612022
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan
Ditandatangani di Makassar, 14 Juli 2023

Pembimbing I



Nugrah Juniar Umar, S.Sos., M.Ikom
NIP. 198806152019032014

Pembimbing II



Andi Adlin, SE.,MM
NIP. 196311151991121001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Besse Irna Tawaddud, SKM.,M.Kes.
NIP. 198901312019032014

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Arief
NIM : 20612022
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul :

PERANCANGAN PUZZLE TIPOGRAFI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HURUF ABJAD, 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, 20 Juli 2023

Yang menyatakan,

A 10,000 Indonesian Rupiah banknote is shown with a black ink signature written over it. The signature is stylized and appears to be 'Muhammad Arief'. The banknote features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SEPULUH RIBU RUPIAH' and '10000'.

Muhammad Arief

NIM : 20612022

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Arief

NIM : 20612022

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 *Puzzle* Tipografi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Abjad, 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, 20 Juli 2023

Yang menyatakan,

A 10,000 Indonesian Rupiah banknote is shown with a black ink signature written over it. The signature is stylized and appears to be 'Muhammad Arief'. The banknote features the Garuda Pancasila emblem and the number '10000'.

Muhammad Arief

NIM : 20612022

ABSTRAK

Judul Penulisan : Perancangan Puzzle Tipografi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Abjad

Penulis : Muhammad Arief

Pembimbing I : Nugrah Juniar Umar, S.Sos.,M.I.Kom

Pembimbing II : Andi Adlin, SE.,MM

Knowing letters is very important before entering the process of learning to read and write. The introduction to letters begins in Early Childhood Education. Some students of TK. Nuruttarbiyah do not yet know the letters, which is due to the lack of interactive learning media, as well as monotonous and boring learning materials. The purpose of designing this Typography Puzzle is to provide an alternative media for introducing the alphabet letters to increase the interest and motivation of TK. Nuruttarbiyah students in learning to recognize the letters. The methods used are observation, interviews, literature review, and prototype creation. This Typography Puzzle consists of two learning media: Puzzle and Flashcards, which can be used as a learning tool while playing. The design result of Typography Puzzle consists of 26 letters, divided into two types: uppercase and lowercase letters.

Keywords: *Alphabet Letters, Typography Puzzle, Early Childhood Education*

Mengenal huruf sangat penting sebelum memasuki proses belajar membaca dan menulis, pengenalan huruf dimulai pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini. Beberapa murid TK. Nuruttarbiyah belum mengenal huruf, yang disebabkan karena kurangnya media pembelajaran interaktif, serta media pembelajaran yang monoton dan terasa membosankan. Tujuan dari perancangan *Puzzle* Tipografi ini sebagai media alternatif pengenalan huruf abjad untuk meningkatkan minat dan motivasi murid TK. Nuruttarbiyah dalam belajar mengenal huruf. Metode yang dilakukan yaitu observasi, wawancara, studi pustaka dan pembuatan *prototype*. *Puzzle* Tipografi ini terdiri dari dua media pembelajaran yaitu, *Puzzle* dan *Flashcard* yang dapat digunakan sebagai media belajar sambil bermain. Hasil desain *Puzzle* Tipografi terdiri dari 26 huruf yang terbagi menjadi dua jenis yaitu huruf *uppercase* dan *lowercase*.

Kata Kunci : Huruf Abjad, *Puzzle* Tipografi, Pendidikan Anak Usia Dini

PRAKATA

Puji serta syukur semoga selalu tercurahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan banyak sekali nikmat, baik nikmat kesehatan, nikmat rezeki dan lain sebagainya. Sehingga pada kesempatan kali ini saya dapat menyelesaikan sebuah tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma 3 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai perancang karya sebuah media pembelajaran interaktif pengenalan huruf untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir berjudul “Perancangan Puzzle Tipografi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Abjad”.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada disekitar penulis. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih 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. Dip.-Ing. Dedy Stevano H Tobing, M.Si selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Tri Fajar Yurmama. S, S.Kom., MT, Sekretaris Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. H. Suardi, S. Sos., M. Si., Kepala Unit Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
6. Besse Irna Tawaddud, S.KM., M. Kes, Koordinator Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
7. Nugrah Juniar Umar, S. Sos., M. AP. selaku Pembimbing I.
8. Andi Adlin, SE., MM. selaku pembimbing II.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan disini.

10. Ibu Hj. Sitti Norma Adam selaku Kepala Sekolah TK Nuruttarbiyah DWP KOPERTIS
11. Orang Tua yang senantiasa memberikan doa dan banyak dukungan.
12. Suci Ulandari Adam yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam pembuatan laporan tugas akhir ini.
13. Teman-teman Hikamsi yang selalu memberikan semangat dalam pembuatan laporan tugas akhir ini.
14. Rekan mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar terkhusus teman-teman Desain Grafis yang telah memberi saran dan masukan dalam pembuatan laporan tugas akhir.

Selayaknya seorang manusia pasti akan memiliki kesalahan baik yang di sengaja maupun yang tidak disengaja. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Makassar, 20 Juli 2023

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Muhammad Arief', with a small dot at the end of the signature.

Muhammad Arief

NIM 20612022

DAFTAR ISI

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 TABEL	xiii
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.....	6
A. Perancangan	6
1. Definisi Perancangan.....	6
2. Proses Umum Perancangan	7
B. Media Pembelajaran.....	8
C. Tipografi.....	9
1. Definisi Tipografi	9
2. Prinsip Dasar Tipografi	10
D. Pengelompokan Huruf	13
E. Anatomi Dasar Huruf.....	16
F. Warna	16
G. Puzzle	18

H. Pengenalan Huruf.....	20
1. Huruf Abjad.....	20
2. Huruf Alfabet	21
I. Pembelajaran Interaktif	21
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	23
A. Data/Objek Penulisan.....	23
B. Teknik Pengumpulan Data.....	23
1. Observasi	23
2. Wawancara	23
3. Studi Pustaka	24
C. Ruang Lingkup.....	24
1. Peran Penulis	24
2. Kategori Karya	24
D. Langkah Kerja.....	25
1. Praproduksi/Persiapan	25
2. Produksi/Pelaksanaan	25
3. Pasca Produksi/Evaluasi.....	25
BAB IV PEMBAHASAN.....	26
A. Praproduksi/Persiapan.....	26
1. Referensi Karya	26
2. Wawancara	26
3. Metode Berpikir	27
4. Konsep Ide.....	29
B. Produksi	32
1. Sketsa Digital Huruf.....	32
2. Sketsa Digital <i>Flashcard</i>	34
3. Sketsa Digital <i>Die-Line</i> Kemasan <i>Flashcard</i>	36
4. Visualisasi Karya.....	37
5. Pembuatan <i>Prototype</i>	42
6. Finishing Karya	44
7. <i>Merchandise</i>	46
C. Pasca Produksi	46

1. Hasil.....	46
BAB V PENUTUP	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran.....	51
1. Bagi Pembaca	52
2. Bagi TK. Nuruttarbiyah.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Legibility (Sumber : Prismic Reflections)	11
Gambar 2. Readability (Sumber : Prismic Reflections)	12
Gambar 3. Letter Visibility Chart (Sumber : Signazon)	12
Gambar 4. Clarity (Sumber : Inward Strategic Consulting)	13
Gambar 5. Font Serif (Sumber : tutsplus.com)	14
Gambar 6. Font Sans Serif (Sumber : WebDesignDev)	14
Gambar 7. Font Script (Sumber : typeandmusic.com).....	15
Gambar 8. Font Decorative (Sumber : FFonts).....	15
Gambar 9. Anatomi Dasar Huruf (Sumber : Coretan Creative).....	16
Gambar 10. Bermain Puzzle (Sumber : kompasiana.com)	18
Gambar 11. Referensi Perancangan Puzzle Tipografi (Sumber : Pinterest)	26
Gambar 12. Brainstorming (Sumber : Pribadi)	28
Gambar 13. Moodboard (Sumber : Pinterest)	30
Gambar 14. Konsep Bentuk Huruf (Sumber : Pribadi).....	31
Gambar 15. Skema Warna (Sumber : Pribadi).....	31
Gambar 16. Sketsa Digital Huruf Uppercase (Sumber : Pribadi)	33
Gambar 17. Sketsa Digital Huruf Lowercase (Sumber : Pribadi).....	34
Gambar 18. Sketsa Digital <i>Flashcard</i> (Sumber : Pribadi)	35
Gambar 19. Sketsa Die-line Kemasan (Sumber : Pribadi).....	36
Gambar 20. Visualisasi Huruf Uppercase (Sumber : Pribadi)	37
Gambar 21. Visualisasi Huruf Lowercase (Sumber : Pribadi).....	38
Gambar 22. Visualisasi Produk Puzzle Tipografi (Sumber : Pribadi)	39
Gambar 23. Proses Visualisasi Flashcard (Sumber : Pribadi)	40
Gambar 24. Hasil Desain Flashcard (Sumber : Pribadi)	40
Gambar 25. Proses Visualisasi Desain Kemasan (Sumber : Pribadi)	41
Gambar 26. Hasil Desain Kemasan Flashcard (Sumber : Pribadi)	42
Gambar 27. Prototype Puzzle Tipografi (Sumber : Pribadi).....	43
Gambar 28. Prototype Flashcard (Sumber : Pribadi).....	43
Gambar 29. Pemotongan Flashcard (Sumber : Pribadi).....	44
Gambar 30. Proses Pemotongan Papan Puzzle (Sumber : Pribadi)	44
Gambar 31. Proses Pemotongan Kemasan (Sumber : Pribadi).....	45
Gambar 32. Mockup Sticker (Sumber : Freepik.com).....	46
Gambar 33. Final Produk Kemasan Flashcard (Sumber : Pribadi).....	48
Gambar 34. Final Produk Kemasan Flashcard (Sumber : Pribadi).....	48
Gambar 35. Hasil Karya Puzzle Tipografi (Sumber : Pribadi)	49
Gambar 36. Dokumentasi Pembuatan Puzzle	56
Gambar 37. Dokumentasi Wawancara.....	57

DAFTAR TABEL

Table 1. Hasil Wawancara dengan Guru.....	27
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa.....	55
Lampiran 2. Dokumentasi Pembuatan Puzzle	56
Lampiran 3. Dokumentasi Wawancara.....	57
Lampiran 4. Lembar Bimbingan Tugas Akhir.....	58
Lampiran 5. Lembar Bimbingan Tugas Akhir.....	59