

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN POSTER INTERAKTIF UNTUK KEMAMPUAN
KOGNITIF ANAK SMP UPT SLB E NEGERI PEMBINA
MEDAN**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh

ADELLA AULIA

NIM: 20511003

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PSDKU MEDAN

2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Poster Interaktif untuk kemampuan Kognitif Anak SMP UPT SLB E Negeri Pembina Medan
Penulis : Adella Aulia
NIM : 20511003
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diuji dan disahkan oleh Tim Penguji Tugas Akhir Jurusan Desain, Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.

Disahkan Oleh:
Ketua Penguji,



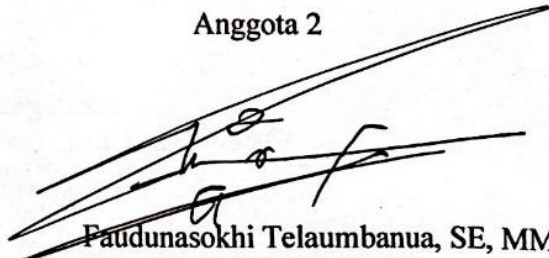
Syafriyandi, S.Pd., M.Sn
NIP. 199202082019031009

Anggota 1



Siti Aisyah, S.Pd, M.Si
NIDN. 0015108304

Anggota 2



Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM.
NIP. 198006022002121001

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PSDKU Medan



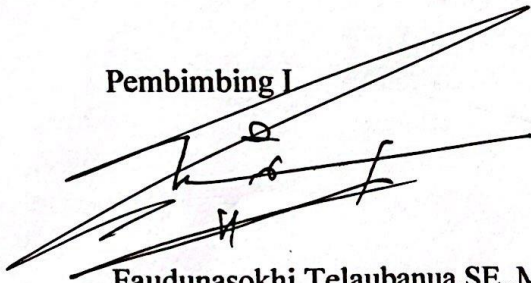
Komdusuharja, S.Kom., M.Pd
NIP. 197712202006041002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Poster Interaktif untuk kemampuan Kognitif Anak SMP UPT SLB E Negeri Pembina Medan
Penulis : Adella Aulia
NIM : 20511003
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

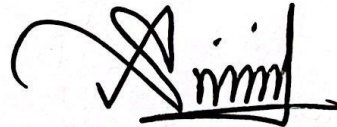
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di hari Senin 17 Juli 2023

Pembimbing I



Faudunasokhi Telaubanua, SE., MM
NIP. 198006022002121001

Pembimbing II



Sofi Andriyanti, S.Pd, M.Sn
NIP. 199002112019032021

Mengetahui,
Koordinasi Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaubanua, SE., MM
NIP. 198006022002121001

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adella Aulia
NIM : 20511003
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023


Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Pembuatan Poster Interaktif untuk kemampuan Kognitif Anak SMP UPT SLB E
Negeri Pembina 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, 17 Juli 2023

Yang menyatakan,


Adella Aulia
NIM. 20511003

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Adella Aulia
NIM : 20511003
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023


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: *Pembuatan Poster Interaktif untuk kemampuan Kognitif Anak SMP UPT SLB E Negeri Pembina 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, 17 Juli 2023

Yang menyatakan,


Adella Aulia
NIM. 20511003

ABSTRACT

This research aims to develop interactive and cognitive posters as a learning tool for special needs junior high school students at UPT SLB E Negeri Pembina Medan. The research is motivated by the importance of instructional media that align with the characteristics and needs of special needs children, as well as to stimulate their interest in learning. The research adopts a development method, encompassing needs analysis, poster design, implementation, and evaluation stages. The process of creating interactive and cognitive posters is conducted by considering the needs and cognitive abilities of students with special needs, specifically those with intellectual disabilities. The outcome of this research is a physical poster in A4 size (21 x 29.7 cm) that is interactive and cognitive. The poster is designed using visually appealing elements and interactive techniques suitable for children with special needs. It can be utilized as a learning media for the daily activities of junior high school students at UPT SLB E Negeri Pembina Medan. It is expected that the creation of interactive and cognitive posters will enhance the learning interest of special needs students and provide them with a more engaging and effective learning experience.

Keywords: *Poster, Special needs, instructional media.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan poster interaktif dan kognitif sebagai sarana pembelajaran bagi anak SMP berkebutuhan khusus di UPT SLB E Negeri Pembina Medan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak berkebutuhan khusus, serta untuk membangkitkan minat belajar mereka. Metode pengembangan digunakan dalam penelitian ini, meliputi tahap analisis kebutuhan, desain poster, implementasi, dan evaluasi. Proses pembuatan poster interaktif dan kognitif ini dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan dan kemampuan kognitif anak Tuna Grahita yang berkebutuhan khusus. Hasil penelitian ini adalah poster fisik berukuran A4 (21 x 29,7 cm) yang interaktif dan kognitif. Poster ini didesain dengan menggunakan elemen visual yang menarik dan teknik interaktif yang sesuai dengan kebutuhan anak berkebutuhan khusus. Poster ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk kegiatan harian anak-anak SMP di UPT SLB E Negeri Pembina Medan. Diharapkan pembuatan poster interaktif dan kognitif ini dapat meningkatkan minat belajar anak berkebutuhan khusus serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

Kata kunci: *Poster, Berkebutuhan khusus, media pembelajaran*

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 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai perancang serta keseluruhan pembuatan Poster edukasi. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir berjudul “Pembuatan poster interaktif dan kognitif untuk kegiatan harian anak SMP UPT SLB E Negeri Pembina Medan”

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 banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, M.Si., Wakil Direktur I Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd., Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Faudunasokhi Telaumbanua, SE., MM., Koordinator Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan sekaligus dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam pelaksanaan bimbingan, pengarahan, dalam Tugas Akhir ini.
5. Sofi Andriyanti, S.Pd., M.Sn., dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam pelaksanaan bimbingan, pengarahan, dalam Tugas Akhir ini.
6. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
7. SMP UPT SLB E Negeri Pembina Medan yang telah memberikan kesempatan dan informasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan Tugas Akhir.

8. Almh Bunda, yang telah mendukung, menemani diawal perkuliahan, dan juga Alm Ayahanda, dan memberikan dorongan hingga akhir perkuliahan, Serta Kakak dan adik yang telah memberikan pengertian besar kepada penulis baik selama mengikuti perkuliahan maupun dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
9. Sahabat sirkel asik, dan wawe yang selalu menjadi rumah bagi penulis, serta orang spesial yang telah banyak membantu penulis dalam proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini.
10. Abang dan kakak tingkat, serta teman-teman sekelas yang juga berperan dalam proses penyusunan laporan Tugas Akhir.

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

Medan, Juni 2023

Penulis,



Adella Aulia
NIM 20511003

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan	3
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Pengertian Desain Grafis	5
B. Poster	8
C. Interaktif	9
D. Kognitif	10
E. Tuna Grahita	13
F. Media Pembelajaran	14
G. Sketsa	16
H. Layout	16
I. Tipografi	17
J. Warna	17

K. Ilustrasi.....	17
L. Perangkat Lunak.....	18
1. Photoshop.....	18
2. Manga Studio.....	18
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	20
A. Data/Objek Penelitian.....	20
B. Teknik Pengumpulan Data.....	21
C. Ruang Lingkup.....	22
1. Peran Penulis.....	22
2. Kategori Karya.....	22
3. Ide Kreatif.....	22
D. Langkah Kerja.....	23
1. Pra-produksi.....	23
2. Produksi.....	23
3. Pasca Produksi.....	23
BAB IV PEMBAHASAN.....	25
A. Konsep Karya.....	25
B. Konsep Ide.....	25
C. Target Audiens.....	26
D. Pembuatan Poster interaktif dan kognitif.....	26
1. Pra-Produksi.....	26
2. Produksi.....	34
3. Pasca Produksi.....	46
E. Hasil Akhir.....	47
BAB V PENUTUP.....	50
A. Simpulan.....	50
B. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jadwal Pelaksanaan..... 24

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Adobe Photoshop	18
Gambar 2 Manga Studio	19
Gambar 3 Struktur SMP UPT SLB E Negeri Pembina Medan	21
Gambar 4 Kartu bermain	27
Gambar 5 Font	29
Gambar 6 Sketsa dasar manual.....	30
Gambar 7 Sketsa dasar digital.....	31
Gambar 8 Karakter anak laki-laki.....	32
Gambar 9 Karakter anak perempuan	32
Gambar 10 Karakter guru	32
Gambar 11 Palet Warna	33
Gambar 12 Proses layout	34
Gambar 13 Lembar kerja baru	35
Gambar 14 Ruler pada lembar kerja.....	35
Gambar 15 Sketsa anak perempuan	36
Gambar 16 Line art anak perempuan	37
Gambar 17 Pewarnaan Karakter anak perempuan	37
Gambar 18 Shading Karakter anak perempuan	38
Gambar 19 Karakter anak perempuan	38
Gambar 20 Line art anak laki-laki.....	39
Gambar 21 Karakter anak laki-laki.....	39
Gambar 22 Line art guru	40
Gambar 23 Pewarnaan karakter guru.....	40
Gambar 24 Karakter guru	41
Gambar 25 Ilustrasi warna	41
Gambar 26 Ilustrasi ekspresi	42
Gambar 27 Ilustrasi cuaca	42
Gambar 28 Ilustrasi Pakaian	43
Gambar 29 Ilustras ayo bermain.....	43
Gambar 30 Layout awal.....	44
Gambar 31 Layout Akhir.....	45
Gambar 32 Layout Akhir.....	45
Gambar 33 Penerapan karya pada proses pembelajaran.....	46
Gambar 34 Penerapan karya pada proses pembelajaran.....	47
Gambar 35 Hasil akhir digital tampak depan.....	48
Gambar 36 Hasil akhir digital tampak belakang	48
Gambar 37 Hasil akhir cetak tampak depan	49
Gambar 38 Hasil akhir cetak tampak belakang	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis

Lampiran 2 Salinan Lembar Bimbingan Tugas

Lampiran 3 Akhir Berita Acara Seminar Proposal Tugas Akhir

Lampiran 4 Dokumentasi Uji Proposal Tugas Akhir

Lampiran 5 Surat Izin Melakukan Tugas Akhir

Lampiran 6 Surat Balasan Izin Melakukan Tugas Akhir

Lampiran 7 Transkrip Wawancara

Lampiran 8 Bukti Pengerjaan Tugas Akhir

Lampiran 9 Dokumentasi Ujian Sidang Tugas Akhir