

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF: MATCH  
FRAME UNTUK ANAK TK “PETUALANGAN EKA  
BUANA”**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya**



**Disusun oleh**

**SADDAM NAUFAL SYAUQI**

**NIM: 21100141**

**PROGRAM DESAIN GRAFIS**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**JAKARTA**

**2024**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interatif: Match Frame Untuk  
Anak TK "Petualangan Eka Buana"

Penulis : Saddam Naufal Syauqi

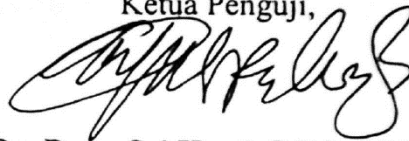
NIM : 21100141

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

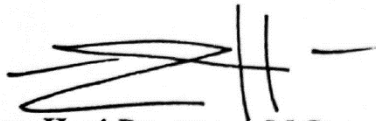
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji  
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa  
tanggal 16 Juli 2024

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



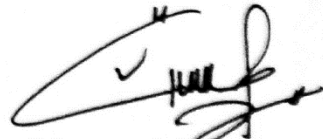
**Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn.**  
NIP. 197602012002122001

Anggota 1



**Drs. Hari Purnomo, M.Sn.**  
NIP 196611271994031001

Anggota 2



**Andriyana, S.Pd., M.Pd.**  
NIP.199312162020121007

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain



**Tri Fajar Yuriana S,S.Kom.,M.T.**  
- NIP. 1980112220100122003

## LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interatif: Match Frame Untuk Anak  
TK "Petualangan Eka Buana"  
Penulis : Saddam Naufal Syauqi  
NIM : 21100141  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

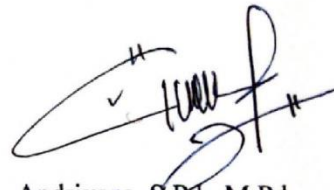
Ditandatangani di Jakarta, 8 Juli 2024

Pembimbing 1



Yuda Syah Putra, M. Sn  
NIP 199105272019031015

Pembimbing 2



Andriyana, S.Pd., M.Pd  
NIP.199312162020121007

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi



Yayah Nur Asiah, M. Pd.  
NIP. 199308012020122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR  
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Saddam Naufal Syauqi  
NIM : 21100141  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2021 - 2024

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: LAPORAN TUGAS AKHIR PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF: MATCH FRAME UNTUK ANAK TK “PETUALANGAN EKA BUANA” 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.

Jakarta, 6-Juli-2024

Yang menyatakan,



Saddam Naufal Syauqi  
NIM: 2110141

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Saddam Naufal Syauqi  
NIM : 21100141  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2021 - 2024

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: LAPORAN TUGAS AKHIR PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF: MATCH FRAME UNTUK ANAK TK "PETUALANGAN EKA BUANA" 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 sebenarnya

Jakarta, 6-Juli-2024

Yang menyatakan,



Saddam Naufal Syauqi  
NIM: 2110141

## ABSTRAK

Hebatnya teknologi membawa aspek kehidupan manusia menjadi lebih efisien terutama aspek hiburan melalui *video games*, tetapi hal ini membawa permasalahan baru pada anak-anak. Terbukti anak-anak lebih tidak terkontrol dalam penggunaan ponsel dan *video games*, dan ditambah dengan kurangnya keteratarikan anak-anak dalam membaca. Hal inilah yang juga dikemukakan oleh para guru dan kepala sekolah di TK Eka Buana bahwa mereka mencoba menghadapi permasalahan ini dengan memberikan rekreasi alternatif hiburan, tetapi perubahan signifikan tidak terjadi pada kegiatan membaca mereka lebih memilih bermain atau membahas *video games*, melalui hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penulis menciptakan Buku Interaktif Match Frame “Petualangan Eka Buana” yang dirancang dengan sistem baru dan *fresh* guna anak-anak TK Eka Buana dan anak TK lainnya. Tujuan dan manfaatnya seperti mengajak anak-anak kegiatan membaca buku dengan membantu jalannya cerita dengan kuis-kuis edukatif yang dikemas untuk melatih fokus dan daya berpikir anak. Melalui laporan perancangan buku ini diharapkan buku interaktif ini dapat menjadi salah satu langkah membantu anak-anak menemukan keseruan dalam membaca buku di dunia yang serba teknologi dan *video games*.

**Kata Kunci: Hiburan, Buku Interaktif Anak-anak, Taman Kanak.**

It's great that technology makes aspects of human life more efficient, especially entertainment through video games, but this brings new problems for children. It has been proven that children are more uncontrolled in their use of cellphones and video games, and this is compounded by children's lack of interest in reading. This is what was also stated by the teachers and principal at Eka Buana Kindergarten that they tried to deal with this problem by providing alternative recreational entertainment, but significant changes did not occur in their reading activities, they preferred to play or discuss video games, through the results of observations and interviews. The author created the Match Frame Interactive Book "Eka Buana Adventure" which was designed with a new and fresh system for Eka Buana Kindergarten children and other Kindergarten children. With aims and benefits such as inviting children to read books by helping them play stories with educational quizzes packaged to train children's focus and thinking power. Through this book design report, it is hoped that this interactive book can be one step in helping children find the excitement of reading books in a world full of technology and video games.

**Keywords: Entertainment, Interactive Children's Books, Kindergarten.**

## PRAKATA

Alhamdulillah puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. Kedua orang tua saya, teman-teman kampus saya yang memberikan saya dorongan batin dan semangat sehingga memberikan kekuatan, kemampuan, dan serta kesabaran dalam menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan buku interaktif: Match Frame “Petualangan Eka Buana”. 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.

Dalam tugas akhir ini, penulis sebagai penulis dan desainer yang merancang buku. Yang didesain dengan tujuan untuk menambah ketertarikan anak untuk menggunakan buku sebagai alternatif hiburan yang juga ditujukan untuk melatih kepintaran anak. Berdasarkan karya tersebut penulis menyusun laporan TA yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif: Match Frame Petualangan Eka Buana untuk anak TK Eka Buana”.

Laporan TA ini bisa diselesaikan berkat bimbingan dan dorongan dari orang-orang yang selalu ada disetiap saat penulis merasa kesulitan, Oleh karena itu penulis mengungkapkan rasa terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika.M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T, Sebagai Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah.,M.Ds., Sebagai Sekretaris Jurusan Desain.
5. Yayah Nurasih, M.Pd. Sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Yuda Syah Putra, M. Sn. Selaku dosen pembimbing I
7. Andriyana, S.Pd., M.Pd Selaku dosen pembimbing II dan pembimbing PI

8. Para Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah mengajari mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan
9. Ibu Umi selaku guru TK B dan Ibu Evi guru TK A TK Eka Buana
10. Keluarga tercinta Ayah, Mama, dan Kakak yang telah memberi dukungan, semangat dan doa selama penulis mengerjakan karya Tugas Akhir ini hingga selesai
11. Teman-teman program studi Desain Grafis Kelas A, terutama teman sehati Zahra, Ratu dan Nailah yang telah mendukung penulis untuk menyelesaikan Tugas Karya Akhir.

Jakarta, 5 Juli 2024



Saddam Naufal Syauqi

NIM. 21100141



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
A. Teori Umum .....	8
1. Desain Grafis .....	8
2. Tipografi.....	10
3. Warna .....	18

4. Ilustrasi .....	20
B. Teori Khusus .....	21
1. Perancangan .....	21
2. Buku.....	21
3. Buku Interaktif .....	23
4. Buku <i>Match Frame</i> .....	24
5. Children Illustration Book.....	24
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN.....</b>	<b>27</b>
A. Data/Objek Penelitian.....	27
B. Teknik Pengumpulan Data .....	28
C. Ruang Lingkup .....	31
D. Langkah Kerja .....	32
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>35</b>
A. Profil Klien/Mitra .....	35
B. Tahap Pengerjaan .....	38
1. Pra Produksi .....	38
2. Produksi.....	47
3. Pasca Produksi.....	62
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>72</b>
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran.....	73
<b>DAFTAR PUSAKA.....</b>	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>77</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tipografi Gaya Lama .....	12
Gambar 2. 2 Tipografi Font Transisi.....	13
Gambar 2. 3 Font Modern.....	14
Gambar 2. 4 Gaya Font <i>Egyptian</i> /Slab Serif.....	15
Gambar 2. 5 Gaya Font Sans Serif.....	15
Gambar 2. 6 Serif .....	16
Gambar 2. 7 Decorative Text.....	16
Gambar 2. 8 Script Font.....	17
Gambar 2. 9 Black Letter .....	17
Gambar 2. 10 RGB & CMYK.....	19
Gambar 3. 1 Logo TK Eka Buana.....	27
Gambar 3. 2 <i>Workflow Pra-Produksi</i> .....	32
Gambar 3. 3 <i>Workflow</i> Produksi .....	33
Gambar 3. 4 <i>Workflow</i> Pasca Produksi.....	34
Gambar 4. 1 Logo TK Eka Buana.....	35
Gambar 4. 2 Struktur Organisasi.....	37
Gambar 4. 3 Hasil <i>mindmap</i> ide kreatif .....	39
Gambar 4. 4 Hasil <i>Moodboard</i> kreatif .....	40
Gambar 4. 5 Sketsa Vector <i>Layout</i> Buku.....	41
Gambar 4. 6 Adobe Illustrator CC 2020 .....	45
Gambar 4. 7 Clip Studio Paint EX 2023 .....	46
Gambar 4. 8 Photoshop CC 2018.....	46
Gambar 4. 9 Hasil Sketsa Karakter .....	48
Gambar 4. 10 Hasil Sketsa Halaman.....	49
Gambar 4. 11 Fonts .....	51
Gambar 4. 12 Gaya Ilustrasi dan Warna .....	51
Gambar 4. 13 Tekstur dan Partikel .....	52
Gambar 4. 14 Hasil Digital Desain <i>Text Box</i> .....	52

Gambar 4. 15 <i>Dialog Box</i> .....	53
Gambar 4. 16 Hasil digitalisasi sketsa kuis.....	54
Gambar 4. 17 Hasil Digitalisasi Halaman Kuis .....	55
Gambar 4. 18 Cover Buku .....	56
Gambar 4. 19 Hasil Digital Jacket Buku Luar.....	57
Gambar 4. 20 Hasil Desain Cover Tata Cara.....	57
Gambar 4. 21 Hasil Desain Isi Tata Cara.....	58
Gambar 4. 22 Hasil Print.....	59
Gambar 4. 23 Pemotongan Isi Halaman .....	59
Gambar 4. 24 Lem setiap Halaman.....	60
Gambar 4. 25 Hasil Lem .....	60
Gambar 4. 26 Hasil Lem Semua Halaman.....	61
Gambar 4. 27 Pemotongan Kartu Jawaban .....	61
Gambar 4. 28 Tutorial Penggunaan #1 .....	62
Gambar 4. 29 Tutorial Penggunaan #2 .....	62
Gambar 4. 30 Tutorial Penggunaan #3 .....	63
Gambar 4. 31 Tutorial Penggunaan #4 .....	63
Gambar 4. 32 Buku Interaktif Petualangan Eka Buana .....	64
Gambar 4. 33 Pamflet Kunci Jawaban.....	65
Gambar 4. 34 Instruksi Cara Bermain.....	65
Gambar 4. 35 Kartu Jawaban .....	66
Gambar 4. 36 Banner X .....	67
Gambar 4. 37 Poster.....	68
Gambar 4. 38 Pin .....	68
Gambar 4. 39 Stiker .....	69
Gambar 4. 40 Gantungan Kunci.....	70
Gambar 4. 41 Tote Bag .....	71

## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Isi Narasi Buku.....	44
---------------------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata.....	77
Lampiran 2. Transkrip dan Dokumentasi Wawancara.....	78
Lampiran 3. Dokumentasi Sidang.....	82
Lampiran 4. Lembaran Bimbingan Tugas Akhir 1 .....	83
Lampiran 5. Lembaran Bimbingan Tugas Akhir 2 .....	84