

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PENGENALAN
PROFESI UNTUK ANAK-ANAK DI USIA 4 – 6 TAHUN DI TK
PURWA ATIKAN.**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Ahli Madya (D3).



Disusun Oleh :
Fauziah Husna Saleh S
21100052

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2024**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan buku interaktif pengenalan profesi pada anak-anak usia
4-6 Tahun di TK Purwa Atikan
Penulis : Fauziah Husna Saleh S
NIM : 21100052
Program Studi : Desain
Jurusan : Desain Grafis

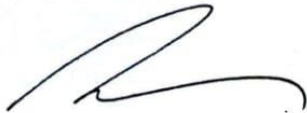
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan tim penguji Tugas Akhir di kampus
Politeknik Negeri Media Kreatif pada Kamis 25 Juli 2024

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



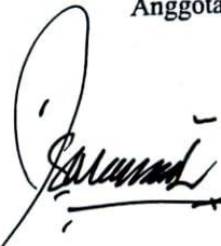
Jati Raharjo, S.Sn, M.Sn
NIP. 19810720201012002

Anggota 1



Angga Priatna, S.DKV.,M.Sn

Anggota 2



Drs. Gun Gun waldi Gumilar , M.M
NIP.196404042014091001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT
NIP 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Profesi Untuk Anak-
Anak Di usia 4-6 Tahun
Nama : Fauziah Husna Saleh S
NIM : 21100052
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

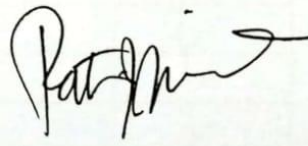
Ditandatangani di Jakarta 10 Juli 2024

Pembimbing I



R. Sulisty Wibowo, M.Sn.
NIP. 197906242006041001

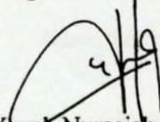
Pembimbing II



Ratih Widowati, S.H.,M.H
NIP 199109202020122015

Mengetahui,

Koord. Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasiah, M.pd.,
NIP 19930801220122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fauziah Husna Saleh S
NIM : 21100052
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: “PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PENGENALAN PROFESI UNTUK ANAK-ANAK DI USIA 4 – 6 TAHUN DI TK PURWA ATIKAN” 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, 10 Juli 2024


n,
METER
D936910320156845
Fauziah Husna Saleh S
21100052

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Fauziah Husna Saleh S
NIM : 21100052
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

demikian 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: Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Profesi Untuk Anak-Anak Di usia 4-6 Tahun beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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

Jakarta 10 Juli 2024

Yang menandatangani



Fauziah Husna Saleh S

NIM: 21100052

ABSTRACT

A profession is a job or position that is not held by just anyone and is not specifically prepared to do that job. The introduction to children's professions in this book is to introduce children to what professions will later become their jobs in the future. designing an interactive book introducing professions to children aged 4-6 years at Purwa Atikan Kindergarten as a medium for learning and playing. This project includes pre-production, production, and post-production stages, including research, sketching, digitization, color and visual styling, typography, and digital design using Adobe Illustrator and IbisPaint. The final stage is to introduce the book to the children at Purwa Atikan Kindergarten to see their interest in the book. This project aims to overcome the lack of education and professional introduction books for children at Purwa Atikan Kindergarten. It is hoped that this book can help children understand various professions and determine their dreams for the future.

Keywords: *profession, profession recognition, children, Interactive book.*

ABSTRAK

Profesi merupakan suatu kerjaan atau suatu jabatan yang dimiliki bukan sembarang orang dan tidak disiapkan secara khusus untuk melakukan pekerjaan itu. pengenalan profesi anak dalam buku ini untuk mengenalkan ke anak-anak profesi apa saja yang di kemudian hari menjadi pekerjaan mereka di masa depan. perancangan buku interaktif pengenalan profesi kepada anak usia 4-6 Tahun di TK Purwa Atikan sebagai media belajar dan bermain. Proyek ini meliputi tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, termasuk riset, sketsa, digitalisasi, penataan warna dan visual, tipografi, dan desain digital dengan menggunakan Adobe Illustrator dan IbisPaint. Tahap terakhir adalah memperkenalkan buku tersebut kepada anak-anak di TK Purwa Atikan untuk melihat ketertarikan mereka terhadap buku tersebut. Proyek ini bertujuan untuk mengatasi kurangnya edukasi dan buku pengenalan profesi untuk anak-anak di TK Purwa Atikan. Perancangan buku interaktif pengenalan profesi untuk anak-anak di usia 4-6 Tahun di TK Purwa Atikan ini diharapkan dapat membantu anak-anak memahami berbagai macam profesi dan menentukan cita-cita mereka di masa depan.

Kata kunci: *profesi, pengenalan profesi, anak, buku Interaktif.*

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul Perancangan buku interaktif pengenalan profesi untuk anak-anak di usia 4-6 Tahun di Tk Purwa atikan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Desain Grafis.

Tugas akhir ini kami susun sebagai hasil dari perjalanan panjang dan kerja keras selama studi di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta dorongan selama proses penulisan tugas akhir ini.

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa dukungan, bantuan, bimbingan, doa, serta afirmasi dari orang-orang yang ada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya, kepada pihak yang telah membantu banyak dalam penulisan Proposal Tugas Akhir ini:

1. Kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat, dan karunia-Nya, serta diberikan kemudahan dalam menjalankan proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
2. Dr. Tipri Rose Kartika, MM. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si, selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik.
4. Trifajar Yurmama S., S.KOM., MT. selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
5. Yayah Nurasih, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.

6. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds. selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis.
7. R. Sulistyو Wibowo, M.Sn. Selaku Pembimbing 1 Karya tugas akhir.
8. Ratih Widowati, S.H.,M.H. Selaku Pembimbing II Penulisan tugas akhir
9. Serta keluarga penulis yang selalu mendukung serta memberikan doa.
10. Teman-teman Kelas seperjuangan yang sudah memberikan motivasi serta bantuan dalam bentuk apapun.
11. Para Dosen dan Staf Jurusan Desain Grafis serta karyawan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama kurang dari 3 (tiga) tahun penulis menempuh pendidikan di sini.
12. Abdurahman Hanifah Saleh S, sebagai kaka kandung penulis yang selalu memberikan motivasi dan dukungan kepada penulis.
13. M.Yudhistira Maypradana Indikaputra, yang senantiasa mendengarkan keluh kesah penulis, memberikan dukungan, motivasi, pengingat, dan selalu menemani penulis dalam proses membuat tugas akhir ini hingga selesai dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini masih terdapat kekurangan, maka dari itu kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan guna perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang desain grafis, serta menjadi landasan untuk pengembangan lebih lanjut di masa yang akan datang.

Jakarta, 1 Agustus 2024

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Fauziah Husna Saleh S', with a horizontal line underneath.

FAUZIAH HUSNA SALEH S

NIM. 21100052

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	I
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	II
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR	III
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	IV
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	V
ABSTRAK	VI
PRAKATA	VII
DAFTAR ISI	X
DAFTAR GAMBAR	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XIV
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH.....	2
C. BATASAN MASALAH	2
D. RUMUSAN MASALAH	3
E. TUJUAN PENULISAN	3
F. MANFAAT PENULISAN	3
BAB II	5
LANDASAN TEORI	5
A. DESAIN GRAFIS	5
B. VECTOR.....	6
C. WARNA	6
D. TIPOGRAFI.....	7
E. BUKU ANAK INTERAKTIF.....	8
F. PROFESI.....	8
BAB III	14
METODE PELAKSANAAN	14
A. DATA OBJEK PENELITIAN.....	14
1. <i>Objek Karya</i>	14
2. <i>Spesifikasi Karya</i>	14
3. <i>Data Client</i>	15
B. TEKNIK PENGUMPULAN DATA	15
1. <i>Observasi</i>	16

2.	<i>Wawancara</i>	16
3.	<i>Kuesioner</i>	16
4.	<i>Studi Pustaka</i>	17
C.	RUANG LINGKUP	18
1.	<i>Peran Penulis</i>	18
2.	<i>Kategori Karya</i>	18
3.	<i>Ide Kreatif</i>	19
D.	LANGKAH KERJA	19
1.	<i>Pra Produksi/Persiapan</i>	19
2.	<i>Produksi</i>	19
3.	<i>Pasca produksi</i>	20
BAB IV	21
PEMBAHASAN	21
A.	PRA PRODUKSI	21
1.	<i>Hasil pengumpulan data</i>	21
2.	<i>Mind Mapping</i>	24
3.	<i>Moodboard</i>	25
4.	<i>Storyline</i>	26
5.	<i>Sketsa kasar</i>	29
B.	PRODUKSI	30
1.	<i>Pembuatan aset ilustrasi</i>	30
2.	<i>Cover Buku</i>	31
3.	<i>Pembuatan media pendukung</i>	32
C.	PASCA PRODUKSI	35
1.	<i>Finishing</i>	35
2.	<i>Digitalisasi Media pendukung dan Gimmick</i>	36
BAB V	40
PENUTUP	40
A.	KESIMPULAN	40
B.	SARAN	41
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN	43
A.	BIODATA PENULIS	43
B.	HASIL WAWANCARA	44
C.	DOKUMENTASI	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 . 1 Profesi dokter.....	10
Gambar 2 . 2 Profesi guru.....	10
Gambar 2 . 3 Profesi pemadam kebakaran	11
Gambar 2 . 4 Profesi polisi	11
Gambar 2 . 5 Profesi tentara	12
Gambar 2 . 6 Profesi pilot.....	12
Gambar 2 . 7 Profesi content creator	13
Gambar 3 . 1 Logo yayasan client	15
Gambar 3 . 2 Observasi client	16
Gambar 4 . 1 Jumlah murid	22
Gambar 4 . 2 Hasil kuisisioner	22
Gambar 4 . 3 Hasil kuisisioner	23
Gambar 4 . 4 Observasi	24
Gambar 4 . 5 Mind mapping	25
Gambar 4 . 6 Moodboard	25
Gambar 4 . 7 Storyline	29
Gambar 4 . 8 Sketsa manual	29
Gambar 4 . 9 Ilustrasi isi buku.....	30
Gambar 4 . 10 Ilustrasi isi buku.....	31
Gambar 4 . 11 ilustrasi isi buku.....	32

Gambar 4 . 12 Gambar kolase	32
Gambar 4 . 13 Sticker pack	33
Gambar 4 . 14 Gantungan kunci.....	33
Gambar 4 . 15 Poster	34
Gambar 4 . 16 Kipas.....	34
Gambar 4 . 17 X - Banner	35
Gambar 4 . 18 Buku interaktif pengenalan profesi	36
Gambar 4 . 19 Poster	36
Gambar 4 . 20 X-Banner	37
Gambar 4 . 21 Gantungan kunci.....	38
Gambar 4 . 22 Sticker pack	38
Gambar 4 . 23 Kipas.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

A. Biodata Penulis.....	43
B. Wawancara Narasumber.....	44
C. Wawancara Narasumber.....	44