

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF ILUSTRASI MENGENAL HURUF
DAN ANGKA UNTUK LITERASI ANAK USIA 5-7 TAHUN DI TKIT
RAFLESIA DEPOK

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan

Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya



Disusun Oleh

Hafizhoh Awwaliyah Dewantoro

NIM : 21100062

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF ILUSTRASI MENGENAL HURUF DAN ANGKA UNTUK LITERASI ANAK USIA 5-7 TAHUN DI TKIT RAFLESIA DEPOK

Penulis : Hafizhoh Awwaliyah Dewantoro

NIM : 21100062

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Pengaji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada Kamis, 25 Juli 2024

Disahkan Oleh:

Ketua Pengaji,

Jati Raharjo, S.Sn., M.Sn.

NIP. 1981072020201012002

Anggota 2

Anggota 1

Rezki Gautama Tanrere, S.Ds., M.Ds.

Yayah Nursyiah, M.Pd.

NIP.199308012020122013

Mengetahui,



Tri fajar Yulmama Sapiyanti, S.Kom., M.T.

NIP.198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

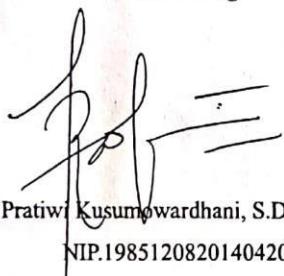
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Hafizhoh Awwaliyah Dewantoro
NIM : 21100062
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

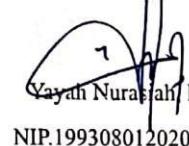
Ditandatangani di Jakarta, Jumat 12 Juli 2024

Pembimbing I



Pratiwi Kusumawardhani, S.Ds., M.Ds.
NIP.198512082014042002

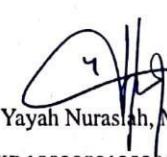
Pembimbing II



Yayah Nurastah, M.Pd.
NIP.199308012020122013

Mengetahui,

Koordinator Program Studi
Desain Grafis



Yayah Nurastah, M.Pd.
NIP.199308012020122013

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hafizhoh Awwaliyah Dewantoro
NIM : 21100062
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF ILUSTRASI MENGENAL HURUF DAN
ANGKA UNTUK LITERASI ANAK USIA 5-7 TAHUN DI TKIT RAFLEZIA
DEPOK adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas
dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan
pernyataanini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan
yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-
benarnya.

Jakarta, 12 Juli 2024

Yang menyatakan,



Hafizhoh Awwaliyah

Dewantoro

NIM.21100062

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Hafizhoh Awwaliyah
NIM : 21100062
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Nonekslusif (Non- exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF ILUSTRASI MENGENAL HURUF DAN ANGKA UNTUK LITERASI ANAK USIA 5-7 TAHUN DI TKIT RAFLESIA DEPOK beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Nonekslusif 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, 12 Juli 2024

Yang menyatakan,



Hafizhoh Awwaliyah

Dewantoro

NIM: 21100062

ABSTRAK

The ability to write and read should be required to be taught to children at an early age. Especially in children aged 5 years to 7 years and above. This is referred to as Literacy. With this learning, students can better understand what is happening and can optimise their abilities for future education. Today's children prefer gadgets over books so that the development of literacy is reduced. This book is not only for reading but also while playing and learning so that children are not easily bored in developing their literacy. Literacy is the ability to read, write, count which is very helpful for children in developing their education and creative thinking.

Keywords: literacy, educational interactive book, Illustration, Kindergarten.

Kemampuan menulis dan membaca sudah harus diwajibkan untuk diajarkan kepada anak usia dini. Terutama pada anak usia 5 tahun hingga 7 tahun keatas. Hal ini disebut sebagai Literasi. Dengan adanya pembelajaran ini para siswa bisa lebih memahami mengenai apa yang terjadi dan bisa mengoptimalkan kemampuan diri untuk Pendidikan yang akan datang. Anak zaman sekarang lebih memilih gadget dibandingkan buku sehingga perkembangan literasi berkurang. Buku ini tidak hanya untuk dibaca melainkan sembari bermain dan belajar sehingga anak-anak tidak mudah bosan dalam mengembangkan literasi mereka. Literasi merupakan kemampuan membaca, menulis, berhitung yang dimana sangat membantu anak-anak dalam mengembangkan edukasi hingga berpikir kreatif mereka.

Kata kunci : Literasi, Buku Interaktif, Ilustrasi, Taman Kanak-Kanak.

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 pembuat buku ilustrasi edukasi anak tentang menstruasi pertama. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF ILUSTRASI MENGENAL HURUF DAN ANGKA UNTUK LITERASI ANAK USIA 5-7 TAHUN DI TKIT RAFLESIA DEPOK**”

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. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain
6. Yayah Nurasiah, M.Pd., Koordinator Program Studi Desain Grafis Dan Pembimbing II
6. Pratiwi Kusumowardhani, S.Ds., M.Ds Pembimbing I
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Instansi terkait
10. Ayah, Bunda, Adik penulis.
11. Serta teman-teman penulis yang turut ikut membantu memberikan *support*.

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

Jakarta, 12 Juli 2024

Penulis,



Hafizhoh Awwaliyah Dewantoro

NIM 21100062

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 |
| ABSTRAK..... | vi |
| PRAKATA..... | vii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| BAB I | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 4 |
| C. Batasan Masalah | 5 |
| D. Rumusan Masalah..... | 5 |
| E. Tujuan Penulisan..... | 5 |
| F. Manfaat Penulisan..... | 5 |
| BAB II..... | 7 |
| TINJAUAN PUSTAKA | 7 |
| A. Desain Grafis | 7 |
| B. Prinsip Desain Grafis..... | 8 |
| 1. Kesatuan (Unity) | 8 |
| 2. Keseimbangan (Balance)..... | 8 |
| 3. Proporsi (Proportion)..... | 8 |
| 4. Penekanan (Emphasis)..... | 9 |
| a. Hierarki..... | 9 |
| b. Skala dan proporsi | 9 |
| 5. Irama (Rhythm)..... | 9 |
| C. Teori Warna..... | 9 |
| 1. Lingkaran Warna | 10 |
| 2. Warna primer..... | 10 |
| 3. Warna sekunder..... | 10 |
| 4. Warna tersier | 10 |

| | |
|---------------------------------------|-----------|
| D. Typografi..... | 11 |
| 1. Leading..... | 11 |
| 2. Kerning | 11 |
| 3. Tracking..... | 11 |
| E. Ilustrasi | 12 |
| F. Buku Interaktif..... | 13 |
| G. Huruf..... | 13 |
| H. Literasi | 14 |
| I. Angka | 15 |
| J. Hewan..... | 15 |
| BAB III | 16 |
| METODE PELAKSANAAN..... | 16 |
| A. Data Objek Penelitian..... | 16 |
| 1. Objek Penulisan..... | 16 |
| 2. Spesifikasi Karya..... | 16 |
| 3. Data Klien dan Narasumber..... | 16 |
| B.Teknik Pengumpulan Data..... | 17 |
| 1. Observasi | 17 |
| C. Ruang Lingkup..... | 17 |
| 1. Peran Penulis | 17 |
| 2. Kategori Karya..... | 18 |
| 3. Ide Kreatif..... | 18 |
| D. Langkah Kerja | 19 |
| 1. Pra-Produksi | 19 |
| 2. Produksi..... | 19 |
| 3.Pasca-Produksi..... | 19 |
| BAB IV..... | 20 |
| PEMBAHASAN | 20 |
| A. Hasil dan Pembahasan..... | 20 |
| 1. <i>Mindmap</i> | 20 |
| 2. <i>Moodboard</i> | 21 |
| 3. Desain Karakter | 24 |
| 4. Cover | 31 |
| 5. Isi Buku | 34 |
| 6. Merch | 70 |
| BAB V | 74 |

| | |
|---------------------------|-----------|
| A. Kesimpulan..... | 74 |
| B.Saran | 75 |
| LAMPIRAN | 78 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> | 20 |
| Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> | 22 |
| Gambar 4.3 <i>Font Century Gothic</i> | 23 |
| Gambar 4.4 Warna | 24 |
| Gambar 4.5 Sketsa Awal..... | 25 |
| Gambar 4.6 Desain Dudu | 26 |
| Gambar 4.7 Desain Kiky dan Elang | 27 |
| Gambar 4.8 Kucing Raas Madura | 28 |
| Gambar 4.9 Kura Kura Leher Panjang..... | 29 |
| Gambar 4.10 Elang Bondol..... | 30 |
| Gambar 4.11 Sketsa Awal buku | 31 |
| Gambar 4.12 Sketsa Awal Buku 2 | 32 |
| Gambar 4.13 Desain Cover | 33 |
| Gambar 4.14 Mockup Buku | 33 |
| Gambar 4.15 Proses penggerjaan Halaman A..... | 43 |
| Gambar 4.16 Proses penyusunan Halaman A | 44 |
| Gambar 4.17 Halaman A | 45 |
| Gambar 4.18 Halaman B | 45 |
| Gambar 4.19 Halaman C | 46 |
| Gambar 4.20 Halaman D | 47 |
| Gambar 4.21 Halaman Interaktif huruf E | 49 |
| Gambar 4.22 Halaman F dan G | 50 |
| Gambar 4.23 Halaman Interaktif Huruf H | 51 |
| Gambar 4.24 Halaman I | 52 |
| Gambar 4.25 Halaman J | 53 |
| Gambar 4.26 Halaman K | 54 |
| Gambar 4.27 Halaman Interaktif L M N O | 55 |
| Gambar 4.28 Halaman P | 56 |
| Gambar 4.29 Halaman Interaktif Q | 57 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.30 Halaman R..... | 58 |
| Gambar 4.31 Halaman S | 59 |
| Gambar 4.32 Halaman Interaktif T | 60 |
| Gambar 4.33 Halaman U | 61 |
| Gambar 4.34 Halaman V | 62 |
| Gambar 4.35 Halaman Interaktif W | 63 |
| Gambar 4.36 Halaman X | 64 |
| Gambar 4.37 Halaman Interaktif Y | 65 |
| Gambar 4.38 Halaman Z..... | 64 |
| Gambar 4.39 Halaman Angka..... | 67 |
| Gambar 4.40 Halaman Interaktif Angka | 68 |
| Gambar 4.41 Halaman Interaktif Angka | 68 |
| Gambar 4.42 Halaman Interaktif Angka | 69 |
| Gambar 4.43 Halaman Interaktif Angka | 69 |
| Gambar 4.44 <i>Mockup</i> pin 1 | 71 |
| Gambar 4.45 <i>Sticker</i> | 72 |
| Gambar 4.46 Poster A4 | 72 |
| Gambar 4.47 <i>Mug</i> | 73 |
| Gambar 4.48 <i>Bookmark</i> | 73 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|----------------------|----|
| Biodata..... | 78 |
| Teks Wawancara | 81 |
| Foto Wawancara..... | 81 |
| Foto Observasi | 82 |

DAFTAR TABEL

| | |
|----------------------------|-----|
| <i>Storyline</i> Buku..... | .34 |
|----------------------------|-----|