

LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN DESAIN *LEARNING KIT TIPOGRAFI*
MODULAR SEBAGAI MEDIA PENGENALAN HURUF ABJAD
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BACA SISWA
KELAS 2 SDN KUMALA

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya.



Disusun oleh :
FANNY ZATALINI HAMID
NIM : 19261009

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MAKASSAR
2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Desain *Learning Kit* Tipografi Modular sebagai Media Pengenalan Huruf Abjad untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Siswa Kelas 2 SDN Kumala

Penulis : Fanny Zatalini Hamid

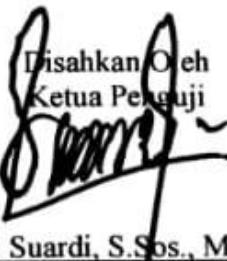
NIM : 19261009

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

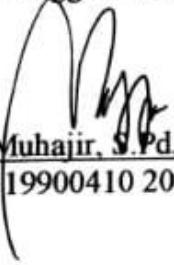
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 14 Juli 2022

Disahkan oleh
Ketua Penguji



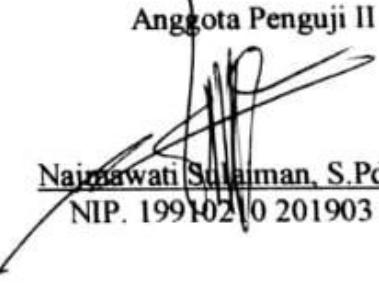
H. Suardi, S.Sos., M.Si
NIP. 19620616 199002 1 001

Anggota Penguji I



Muhamajir, S.Pd., M.Sn
NIP. 19900410 201903 1 012

Anggota Penguji II



Naimawati Sulaiman, S.Pd., M.Si.
NIP. 19910210 201903 2 013

Mengetahui
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Besse Irna Tawaddud, SKM.,M.Kes.
NIP. 19890131 201903 2 014

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Desain *Learning Kit* Tipografi *Modular* sebagai Media Pengenalan Huruf Abjad untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Siswa Kelas 2 SDN Kumala

Penulis : Fanny Zatalini Hamid

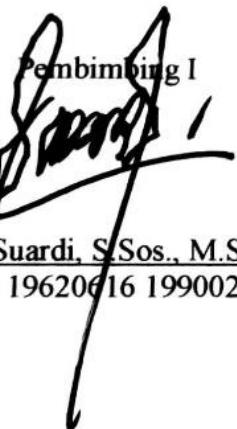
NIM : 19261009

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

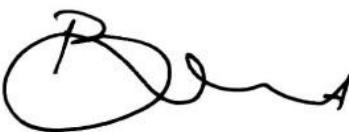
Ditandatangani di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar

Pembimbing I

H. Suardi, S.Sos., M.Si
NIP. 19620616 199002 1

Pembimbing II

Nugrah Juniar Umar, S.Sos., M.Ikom
NIP. 19880615 201903 2 014

Mengetahui,
Koord. Program Studi Desain Grafis


Besse Irna Tawaddud, S.KM., M.Kes
NIP. 19890131 201903 2 014.

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fanny Zatalini Hamid
NIM : 19261009
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021/2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Pembuatan Desain *Learning Kit* Tipografi *Modular* Sebagai Media Pengenalan Huruf Abjad Untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Siswa Kelas 2 SDN Kumala, 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, 18 Juli 2022

Yang menyatakan,



Fanny Zatalini Hamid

NIM: 19261009

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Fanny Zatalini Hamid
NIM : 19261009
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021/2022

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 : Pembuatan Desain *Learning Kit* Tipografi *Modular* Sebagai Media Pengenalan Huruf Abjad Untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Siswa Kelas 2 SDN Kumala, 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, 18 Juli 2022

Yang menyatakan,



Fanny Zatalini Hamid

NIM: 19261009

ABSTRAK

Judul Penulisan : Pembuatan Desain *Learning Kit Tipografi Modular* sebagai Media Pengenalan Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Siswa Kelas 2 SDN Kumala

Penulis : Fanny Zatalini Hamid

Pembimbing I : H. Suardi

Pembimbing II : Nugrah Juniar Umar

Reading difficulties still occur in students who are already at the elementary school level, as experienced by several grade 2 students at SDN Kumala, which is caused because students are not able to recognize letters or sentences, and learning media is monotonous and feels boring. The purpose of making this Modular Typography Learning Kit design as an alternative media for letter recognition to improve the reading ability of grade 2 students at SDN Kumala. The methods used are observation, interviews, literature studies, prototyping and testing the letter recognition which are made to ensure the success of this design. This Modular Typography Learning Kit consists of several learning media, like Puzzles, Cards, and Playbooks that can be used as learning media while playing. The results of the Modular Typography Learning Kit design that were tested on grade 2 students of SDN Kumala as a media for recognizing letters of the alphabet functioned well and students were able to understand and complete the test flow with the assistance of teacher and adult supervision.

Keywords : Alphabet, Learning Kit Typography Modular, Primary school children

Kesulitan membaca masih terjadi pada siswa yang sudah berada di jenjang sekolah dasar, seperti yang dialami oleh beberapa siswa kelas 2 SDN Kumala, yang disebabkan karena siswa kurang mampu mengenali huruf atau kalimat, serta media pembelajaran yang monoton dan terasa membosankan. Tujuan dari pembuatan desain *Learning Kit Tipografi Modular* ini sebagai media alternatif pengenalan huruf untuk meningkatkan kemampuan baca siswa kelas 2 SDN Kumala. Metode yang dilakukan yaitu observasi, wawancara, studi pustaka serta *prototyping* dan *testing* pengenalan huruf yang dibuat untuk memastikan keberhasilan perancangan ini. *Learning Kit Tipografi Modular* ini terdiri dari beberapa media pembelajaran yaitu, *Puzzle*, *Card*, dan *Playbook* yang dapat digunakan sebagai media belajar sambil bermain. Hasil desain *Learning Kit Tipografi Modular* yang diujikan pada siswa kelas 2 SDN Kumala sebagai media pengenalan huruf abjad berfungsi dengan baik serta siswa mampu memahami dan menyelesaikan alur pengujian dengan dibantu oleh pengawasan guru dan orang dewasa.

Kata Kunci : Abjad, Learning Kit Tipografi Modular, Anak Sekolah Dasar

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 alternatif pembelajaran pengenalan huruf untuk anak sekolah dasar. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan *Learning Kit Modular* Tipografi sebagai Media Alternatif Pengenalan Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Siswa Kelas 2 SDN Kumala”.

Laporan TA 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:

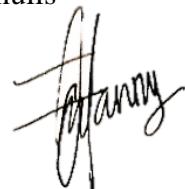
1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M, Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Drs. Benget Simamora H Tobing, M.M, Wakil Direktur Politeknik Negeri Kreatif.
3. Dip.-Ing. Dedy Stevano H Tobing, M.Si selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Tri Fajar Yurmama. S, S.Kom., MT, Sekretaris Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif .
5. H. Suardi, S. Sos., M. Si., Kepala Unit Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar, sekaligus Pembimbing II.
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. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan disini.

9. Bapak Drs. Khairil Batu Api selaku Kepala Sekolah SDN Kumala, serta para guru dan staff SDN Kumala.
10. Kedua Orang Tua yang senantiasa memberikan doa dan banyak dukungan.
11. Kakanda Fandy Achmad Hamid, A.Md. Dg yang telah memberikan semangat dan arahan literatur.
12. Rekan mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar terkhusus teman-teman Desain Grafis B yang telah memberi saran dan masukan dalam pembuatan laporan tugas akhir.
13. Teman-teman Himadegra dan Creative Art yang selalu menyemangati dalam setiap proses pembuatan proposal Tugas Akhir.
14. Member Ateez yang menjadi penyemangat suasana hati lewat karya-karya musiknya.

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, 14 Juli 2022

Penulis



Fanny Zatalini Hamid

NIM 19261009

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iii
DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penulisan.....	6
F. Manfaat Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Perancangan	9
B. <i>Brainstorming</i>	11
C. Analisis <i>S.W.O.T</i>	12
D. Kemampuan Mengenal Huruf Abjad	12
E. Belajar	13
F. Belajar Sambil Bermain	14
G. Definisi <i>Learning Kit</i>	16
H. Puzzle	17
I. Tipografi.....	18
J. Klasifikasi Huruf	21

K.	Uppercase & Lowercase	23
L.	Anatomi Huruf Secara Umum	23
M.	<i>Modular</i> Tipografi	24
N.	Warna & Psikologi Warna	25
BAB III METODE PELAKSANAAN.....		29
A.	Data/Objek Penulisan.....	29
1.	Profil Singkat SDN Kumala	29
2.	Visi dan Misi	29
3.	Data Siswa	30
B.	Teknik Pengumpulan Data.....	31
1.	Observasi	31
2.	Wawancara	31
3.	Studi Pustaka	32
4.	Testing	32
C.	Ruang Lingkup.....	33
1.	Peran Penulis	33
2.	Kategori Karya	33
D.	Langkah Kerja.....	34
1.	Pra Produksi/Persiapan.....	34
2.	Produksi/Pelaksanaan	35
3.	Pasca Produksi/Evaluasi	35
BAB IV PEMBAHASAN.....		37
A.	Pra Produksi	37
1.	Pencarian Data (<i>Reseacrh</i>)	37
2.	Proses Segmentasi	41
3.	Metode Berpikir.....	42
4.	Analisis <i>S.W.O.T</i>	43
5.	Konsep Ide	44
B.	Produksi.....	53
1.	Rancangan Sketsa <i>Layout</i>	53
3.	Digitalisasi Visual	59
4.	<i>Prototyping</i>	68

5. Hasil.....	68
6. <i>Merchandise</i>	71
C. Pasca Produksi	72
BAB V PENUTUP.....	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Huruf Kapital & Non Kapital.....	13
Tabel 2. Daftar Nama Siswa yang Kesulitan Membaca	30
Tabel 3. Hasil Wawancara dengan Guru.....	37
Tabel 4. Hasil Wawancara dengan Ahli Desain.....	39
Tabel 5. Hasil Wawancara dengan Ahli Desain.....	40
Tabel 6. Analisis <i>SWOT</i>	43
Tabel 7. Konsep isi <i>Pasel Playbook</i>	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Learning Kit Teach My</i> (Sumber : teachmy.com).....	16
Gambar 2. Bermain <i>Puzzle</i> (Sumber : d'fun station)	17
Gambar 3. <i>Typography</i> (Sumber : Intenasional Design School)	19
Gambar 4. <i>Legibility</i> (Sumber : KazDesignWorks.ca)	20
Gambar 5. <i>Readability</i> (Sumber : KazDesignWorks.ca)	20
Gambar 6. <i>Hyrbo Display Type</i> (Sumber : Fontesk.com).....	21
Gambar 7. Anatomi Huruf (Sumber : Graphic Designing ADOC.PUB).....	23
Gambar 8. <i>Modular Type</i> Karya Fergio Mecano	24
Gambar 9. Karya <i>Modular</i> Tipografi Aksara Makassar	25
Gambar 10. <i>Modular</i> Tipografi Karya Max Kisman (Sumber : ELIB UNIKOM)	33
Gambar 11. Modul Membaca	38
Gambar 12. <i>Brainstorming</i>	42
Gambar 13. <i>Moodboard</i> (Sumber : Pribadi)	45
Gambar 14. Konsep Bentuk Huruf.....	47
Gambar 15. Bentuk Modul Huruf	47
Gambar 16. Penerapan <i>Modular Type</i>	48
Gambar 17. Anamtomni huruf Pasel Tipografi Modular.....	49
Gambar 18. <i>Typeface "PASEL"</i>	50
Gambar 19. Skema Warna	51
Gambar 20. <i>Font Monserrat</i>	52
Gambar 21. <i>Font Oduda Bold</i>	52
Gambar 22. Sketsa <i>Layout Pasel Typeface Uppercase</i>	54
Gambar 23. Sketsa <i>Layout Pasel Typeface Lowercase</i>	55
Gambar 24. Sketsa <i>Layout Pasel Card</i>	56
Gambar 25. Sketsa <i>Layout Pasel Playbook</i>	57
Gambar 26. Sketsa <i>Layout Tata Cara Bermain</i>	58
Gambar 27. <i>Die-Line</i> Kemasan.....	59
Gambar 28. Digitalisasi Huruf <i>Pasel</i> Tipografi <i>Modular Uppercase</i>	60
Gambar 29. Digitalisasi Huruf <i>Pasel</i> Tipografi <i>Modular Lowercase</i>	60
Gambar 30. Digitalisasi Visual Produk <i>Puzzle</i> “ <i>Pasel Tipografi Modular</i> ”	61
Gambar 31. Hasil Desain <i>Pasel Card</i>	62
Gambar 32. Proses Digitalisasi Visual <i>Pasel Card</i>	62
Gambar 33. Desain Sampul & Hal 1-5	63
Gambar 34. Desain <i>Pasel Playbook</i> Hal 6-11.....	63
Gambar 35. Desain <i>Pasel Playbook</i> Hal 7-12.....	63
Gambar 36. Desain <i>Pasel Playbook</i> Hal 13-18.....	63
Gambar 37. Desain <i>Pasel Playbook</i> Hal 19-24.....	63
Gambar 38. Desain <i>Pasel Playbook</i> Hal 25-29 & Sampul Belakang	64
Gambar 39. Visualisasi Tata Cara Bermain	65
Gambar 40. Desain <i>Logo Pasel</i>	66
Gambar 41. Desain <i>Pattern Pasel</i>	67

Gambar 42. Digitalisasi Visual Kemasan <i>Pasel Card</i>	67
Gambar 43. <i>Prototyping</i> Huruf	68
Gambar 44. Produk <i>Puzzle</i> “ <i>Pasel Tipografi Modular</i> ”	69
Gambar 45. Produk <i>Pasel Card</i>	69
Gambar 46. Produk <i>Pasel Playbook</i>	70
Gambar 47. Pin <i>Pasel</i>	71
Gambar 48. Gantungan Kunci <i>Pasel</i>	71
Gambar 49. Sosialisasi Karya	72
Gambar 50. Simulasi/ <i>Testing</i> Karya	73
Gambar 51. <i>Testing</i> <i>Pasel Playbook</i>	74
Gambar 52. Hasil <i>Testing</i> Akhir	75
Gambar 53. <i>Testing</i> Awal/Observasi	81
Gambar 54. Dokumentasi <i>Testing Prototype</i>	82
Gambar 55. Dokumentasi Sosialisasi & Simulasi <i>Testing</i>	83
Gambar 56. Dokumentasi <i>Testing</i> Akhir	84
Gambar 57. Dokumentasi Pembuatan <i>Puzzle</i>	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa.....	68
Lampiran 2. Dokumentasi <i>Testing Awal/Observasi</i>	69
Lampiran 3. Dokumentasi <i>Testing Prototype</i>	70
Lampiran 4. Dokumentasi Sosialisasi/Simulasi Testing.....	71
Lampiran 5. Dokumentasi <i>Testing Akhir</i>	72
Lampiran 6. Dokumentasi Pembuatan Puzzle.....	73
Lampiran 7. Tabel Biodata & Wawancara Pelaku Desain.....	74