

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN *INTERACTIVE BOOK* MENGENAI PEMBUATAN  
KEJU UNTUK MELATIH *CRITICAL THINKING* ANAK SEKOLAH  
DASAR**

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar  
Ahli Madya



Disusun Oleh  
**FARDELIA NURHALIZA**  
NIM : 20100040

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS  
JURUSAN DESAIN  
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KRATIF  
JAKARTA  
2023

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Interactive Book Mengenai Pembuatan  
Keju untuk Melatih Critical Thinking Anak Sekolah  
Dasar

Penulis : Fardelia Nurhaliza

NIM : 20100040

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji  
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin  
tanggal 17 Juli 2023

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



Iman Riana, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 198511192019031010

Anggota 1



Sifa Sultanika, M.Sn  
NIP. 199406252022032017

Anggota 2



Yayah Nurafiah, M.Pd  
NIP. 199308012020122013

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T  
NIP. 198011122010122003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Interactive Book* Mengenai Pembuatan Keju Untuk  
Melatih *Critical Thinking* Anak Sekolah Dasar  
Penulis : Fardelia Nurhaliza  
NIM : 20100040  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 04 Juli 2023

Pembimbing I

Pembimbing II

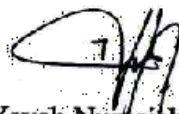


Anindita Budi Astuti, SE., M.M.  
NIP 198103052008122001



Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds  
NIP 198501122019032016

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasiah, M.Pd  
NIP 199308012020122013

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fardelia Nurhaliza  
NIM : 20100040  
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Desain Grafis )  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2022 - 2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:  
"Perancangan *Interactive Book* Mengenai Pembuatan Keju Untuk Melatih *Critical Thinking* Anak Sekolah Dasar"  
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, 11 Juli 2023

Yang menyatakan,



Fardelia Nurhaliza

NIM: 20100040

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Fardelia Nurhaliza  
NIM : 20100040  
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Desain Grafis)  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2022-2023

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: "Perancangan *Interactive Book* Mengenai Pembuatan Keju Untuk Melatih *Critical Thinking* Anak Sekolah Dasar"

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, 11 Juli 2023

Yang menyatakan,



Fardelia Nurhaliza

NIM: 20100040

## ABSTRAK

*Critical thinking one of the important skills that must be acquired by every individual in the 21st century. But unfortunately in Indonesia itself there are still many people who are not aware of the importance of critical thinking skills. Therefore, it is needed to help people train critical thinking skills, even from elementary school level. Through an educational media design in the form of an interactive book, which can increase children's literacy interest and train critical thinking skills through the story of the cheese making process during elementary school as an interesting media. Through this storybook, children can have a fun learning experience while developing early stage critical thinking skills, which are also influential in children's psychological development, namely cognitive, affective, psychomotor skills. This work is aimed at elementary school children as an early preparation for practicing critical thinking skills. As well as making supporting media such as Bellow The Line and making Gimmicks as promotional media that will be designed to build awareness or attention from the audience..*

*Keywords: Critical Thinking, Chesse, Interactive Book, Elementary School.*

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki oleh tiap individu di abad ke-21 ini. Namun sayangnya di Indonesia sendiri masih banyak masyarakat yang belum sadar mengenai pentingnya kemampuan berpikir kritis. Maka dari itu diperlukannya upaya membantu masyarakat melatih kemampuan berpikir kritis, bahkan sedari jenjang sekolah dasar. Melalui sebuah perancangan media edukasi berupa *interactive book*, yang dapat menambah minat literasi anak dan melatih kemampuan *critical thinking* melalui cerita proses pembuatan keju pada masa sekolah dasar sebagai media yang menarik. Melalui buku cerita ini, anak-anak dapat merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan sambil mengembangkan kemampuan *critical thinking* tahap awal yang juga berpengaruh dalam perkembangan psikologi anak, yakni kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik. Karya ini ditujukan kepada anak sekolah dasar sebagai persiapan awal melatih kemampuan *critical thinking*. Serta pembuatan media pendukung seperti *Bellow The Line* dan pembuatan Gimmick sebagai media promosi yang akan dirancang untuk membangun *awareness* atau perhatian dari para *audiens*.

Kata Kunci : Berpikir Kritis, Keju, Buku Interaktif, Sekolah Dasar.

## **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.

Penulis membuat karya tugas akhir ini dengan harapan agar dapat menambah minat literasi para siswa/siswi sekolah dasar, dan mempermudah siswa/siswi sekolah dasar dalam memahami proses pembuatan keju, sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis mereka dengan cara yang menyenangkan melalui media berupa Buku Interaktif.

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. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Yayah Nurasih, M.Pd., Koordinator Program Studi Desain Grafis
6. Anindita Budi Astuti, SE.,MM Pembimbing I
7. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds.,M.Ds. Pembimbing II
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Pihak Pusat Perbukuan Kemdikbud dan Sekolah Dasar Barunawati II yang bersedia menjadi sumber informasi pembuatan Karya Tugas Akhir ini.
10. Keluarga yang telah mendukung proses pembuatan tugas akhir ini

11. Seluruh teman-teman Desain Grafis Angkatan 13.

Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi siapa saja, khususnya bagi saya sendiri, teman-teman para mahasiswa, orangtua, para guru dan siswa/siswi sekolah dasar, serta semua yang menikmati karya ini. Dan semoga dapat memberikan wawasan yang luas kepada para audiens

Penulis menyadari bahwa dalam karya ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu saran maupun kritikan dari semua pihak dengan hati yang tulus dan ikhlas diharapkan yang membangun untuk tugas akhir ini.

Depok, 17 Maret 2023



Fardelia Nurhaliza

NIM. 20100040



## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Tahap Pra-Produksi.....	14
Bagan 3.2 Tahap Produksi .....	15
Bagan 3.3 Tahap Pasca Produksi .....	16

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 <i>Mindmapping</i> .....	18
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> .....	19
Gambar 4.3 Tone warna .....	19
Gambar 4.4 <i>Storyboard</i> .....	21
Gambar 4.5 Sketsa Tokoh Utama .....	22
Gambar 4.6 Sketsa Tokoh Pendukung .....	22
Gambar 4.7 <i>Lineart</i> .....	24
Gambar 4.8 <i>Coloring</i> .....	24
Gambar 4.9 <i>Finishing</i> .....	25
Gambar 4.10 Cover Depan Belakang.....	25
Gambar 4.11 Halaman <i>Games</i> .....	26
Gambar 4.12 Halaman Interaktif.....	27
Gambar 4.13 <i>Sticker Pack</i> .....	28
Gambar 4.14 MUG.....	28
Gambar 4.15 Piring .....	29
Gambar 4.16 <i>T-Shirt</i> .....	29
Gambar 4.17 Desain Gantungan Kunci .....	30
Gambar 4.18 Desain PIN .....	30
Gambar 4.19 Poster .....	30
Gambar 4.20 X-Banner .....	31

## DAFTAR TABEL

Gambar 4.1 Storyline .....	20
Gambar 4.2 Penokohan .....	23

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Surat Izin Survey

Lampiran 2. Wawancara Client

Lampiran 3. Kuisisioner Cetak

Lampiran 4. Google Form

Lampiran 5. Lampiran Biodata

Lampiran 6. Lampiran Kartu Bimbingan Tugas Akhir

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR .....	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME .....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	iv
ABSTRAK.....	v
PRAKATA .....	vi
DAFTAR BAGAN .....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR ISI .....	xii
<b>BAB 1.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan .....	4
<b>BAB II.....</b>	<b>5</b>
<b>KAJIAN TEORI .....</b>	<b>5</b>
A. Teori Umum.....	5
1. Desain Grafis.....	5
B. Teori Khusus .....	6
1. Buku Interaktif .....	6
2. <i>Critical Thinking</i> .....	7
3. Anak Sekolah Dasar .....	8
4. Keju.....	9
<b>BAB III .....</b>	<b>10</b>
A. Data/ Objek Penulisan .....	10
1. Analisis SWOT .....	10
2. Analisis Khalayak Sasaran .....	11

B.	Teknik Pengumpulan Data .....	12
1.	Data Lembaga .....	12
2.	Sumber Data.....	12
C.	Langkah Kerja.....	14
1.	Pra Produksi .....	14
2.	Produksi .....	15
3.	Pasca Produksi/ Perancangan Media Promosi .....	16
<b>BAB IV</b>	.....	<b>18</b>
A.	Metode Perancangan <i>Interactive Book</i> .....	18
1.	Pra Produksi .....	18
2.	Produksi .....	21
3.	Pasca Produksi .....	26
<b>BAB V</b>	.....	<b>33</b>
<b>PENUTUP</b>	.....	<b>33</b>
A.	Kesimpulan .....	33
B.	Saran .....	33
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>35</b>