

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN *HANDBOOK* TENTANG PENTINGNYA**  
***SENSORY PLAY* DALAM AKTIVITAS ANAK**

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



**Disusun Oleh:**  
**AISYAH SURYANI SALAM**  
**19010012**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA**  
**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Handbook Tentang pentingnya Sensory  
Play Dalam Aktivitas Anak  
Penulis : Aisyah Suryani Salam  
NIM : 19010012  
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 senin,  
tanggal 18 Juli 2022

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



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

Anggota 1



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

Anggota 2



Rina Watye, S.Ds., M.Ds  
NIP. 198801172019032015

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain



Deddy Stevano Febing, Dipl Ing  
NIP. 19801031201404001

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Handbook Tentang Pentingnya Sensory Play Dalam Aktivitas Anak  
Penulis : Aisyah Suryani Salam  
NIM : 19010012  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, *12 Juli* 2022

Pembimbing I

Pembimbing II



Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds

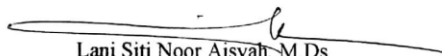
NIP. 198501122019032016



Argo Devano Putra Sumarwoto, BoD

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain Grafis



Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds

NIP. 198501122019032016

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR  
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aisyah Suryani Salam

NIM : 19010012

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2021/2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:  
.....Perancangan Handbook Tentang Pentingnya sensory play Dalam Aktivitas Anak  
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, 12 Juli 2022

Yang menandatangani



Aisyah Suryani Salam

NIM: 19010012

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Aisyah Suryani Salam  
NIM : 19010012  
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 Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

... Perancangan Handbook Tentang Pentingnya Sensory Play Dalam  
Aktivitas Anak ..... 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, 12 Juli 2021 .....

Yang menandatangani,



Aisyah Suryani Salam  
NIM: 19010012

## ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Perancangan Handbook Tentang Pentingnya Sensory Play  
Dalam Aktivitas Anak

Penulis : Aisyah Suryani Salam

Pembimbing I : Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds

Pembimbing II : Argo Devano Putra Sumarwoto, BoD

Sensory play is used for sensory development which is an important development for individuals. From birth, individuals begin to process sensory information obtained from the environment. Ironically, there are still many parents who think that sensory play is just an ordinary game. In the current era of 4.0, it is quite affecting sensory problems in children, because it makes parents tempted to provide digital games and gadgets that make children calm, but on the other hand limits the opportunity for children to develop and integrate all their sensors in a balanced way. Electronic devices have caused the phenomenon of children's play to be passive so that the sensory information and stimulation that children get is limited which eventually becomes a sensory problem. Seeing this phenomenon, the author designed a handbook on the importance of sensory play in children's activities because handbooks are print media that can convey information effectively and in detail to parents. The author hopes that by making this educational media, it can educate the public, especially parents, in reducing sensory disturbances in children.

**Keyword: Children, Sensory, Sensory Play, Media, Handbook**

*Sensory play* digunakan untuk perkembangan sensori yang merupakan perkembangan penting bagi individu. Sejak lahir, individu mulai memproses informasi sensori yang diperoleh dari lingkungan. Ironisnya, masih banyak orang tua yang menganggap *sensory play* hanya sebatas permainan biasa. Pada era 4.0 saat ini cukup mempengaruhi permasalahan sensori pada anak, karena membuat orangtua tergoda memberikan alat permainan games digital dan gadget yang membuat anak tenang, namun disisi lain membatasi kesempatan anak mengembangkan dan mengintegrasikan seluruh sensorinya secara seimbang. Perangkat elektronik telah menimbulkan fenomena bermain anak menjadi pasif sehingga informasi sensori dan stimulasi yang didapat anak menjadi terbatas yang akhirnya menjadi masalah sensori. Melihat fenomena tersebut, penulis merancang sebuah karya *handbook* pentingnya sensory play dalam aktivitas anak karena *handbook* merupakan media cetak yang dapat menyampaikan informasi dengan efektif dan rinci kepada orang tua. Penulis berharap dengan dibuatnya media edukasi ini dapat mengedukasi masyarakat khususnya orang tua dalam mengurangi gangguan sensori pada anak.

**Kata Kunci: Anak-anak, Sensori, Sensory Play, Media, Handbook**

## 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 editor telah menyunting karya produk buku informasi anak tentang *Sensory Play* Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Handbook Tentang Pentingnya Sensory Play Dalam Aktivitas Anak”.

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. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Deddy Stevano Tobing, Dipl Ing, Ketua Jurusan Desain
4. Tri Fajar Yurmama Supianti, M.T., Sekretaris Jurusan
5. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds. Koordinator Program Studi, Pembimbing Akademis dan selaku Dosen Pembimbing I
6. Argo Sumarwoto, BoD, Pembimbing II
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Muthia Dwi Larasati, M.Psi selaku narasumber dari Klinik Mentari Anakku
9. Keluarga saya terutama kedua orang tua dan kakak penulis yang telah banyak memberi dukungan, doa dan perhatiannya
10. Seluruh teman penulis yang selalu memberi semangat dan dukungan serta bantuan

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

Jakarta, 19 Juli 2022

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and a long horizontal stroke at the bottom, followed by a small dash.

Aisyah Suryani Salam

NIM. 19010012



## 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
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Penulisan .....	4
F. Manfaat Penulisan .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
A. Desain Grafis .....	5
1. Pengertian Desain Grafis .....	5
2. Elemen Desain .....	5
B. Buku .....	7
1. Pengertian Buku .....	7
2. Sejarah Buku .....	7
3. Jenis-Jenis Buku .....	7
4. Anatomi Buku .....	8
5. Handbook .....	8
6. Ilustrasi .....	8
C. Sensory Play .....	9
1. Tumbuh Kembang Anak .....	9
2. Aktivitas Bermain Pada Anak .....	10
3. Sensori Integrasi .....	10
BAB III METODE PENELITIAN .....	13

A. Data/Objek Penelitian .....	13
B. Teknik Pengumpulan Data.....	16
C. Ruang Lingkup.....	21
D. Langkah Kerja.....	24
BAB IV PEMBAHASAN.....	26
A. Pra Produksi/Persiapan .....	26
B. Produksi/Pelaksanaan .....	31
C. Pasca Produksi/ Evaluasi .....	36
BAB V PENUTUP .....	39
A. Simpulan .....	39
B. Saran .....	39
DAFTAR PUSTAKA .....	40
LAMPIRAN.....	42

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Klien.....	13
Gambar 3. 2 Ruang Sensori Integrasi di Klinik Mentari Anaku.....	17
Gambar 3. 3 Wawancara dengan Narasumber.....	18
Gambar 3. 4 Survei Pemahaman Terkair Sensory Play.....	18
Gambar 3. 5 Survei Kesadaran Pentingnya Sensory Play dalam Aktivitas Anak	19
Gambar 3. 6 Survei Penerapan Sensory Play Pada Aktivitas Anak.....	19
Gambar 3. 7 Survei Pengetahuan Terkait Faktor yang Mempengaruhi Tumbuh Kembang Anak.....	19
Gambar 3. 8 Survei Pengetahuan Terkait Sensory Play yang Dapat Mempengaruhi Tumbuh Kembang.....	20
Gambar 3. 9 Survei Pengetahuan Terkait Handbook.....	20
Gambar 3. 10 Survei Ketertarikan Terkait Handbook yang Menjelaskan Sensory Play.....	21
Gambar 3. 11 Font Poppins dan Baksosapi.....	23
Gambar 4. 1 Mindmapping.....	26
Gambar 4. 2 Moodboard.....	27
Gambar 4. 3 Storyline.....	28
Gambar 4. 4 Sketsa Layout.....	29
Gambar 4. 5 Sketsa Karakter.....	30
Gambar 4. 6 Sketsa Media Pendukung.....	31
Gambar 4. 7 Digitalisasi Cover.....	32
Gambar 4. 8 Digitalisasi Karakter dan Aset Pendukung.....	33
Gambar 4. 9 Layout Halaman Isi.....	35
Gambar 4. 10 Digitalisasi Sketsa Media Pendukung.....	35
Gambar 4. 11 Cover dan Isi Handbook.....	36
Gambar 4. 12 Mock Up Poster.....	36
Gambar 4. 13 Mock Up X-Banner.....	37
Gambar 4. 14 Stiker Packaging.....	37
Gambar 4. 15 Mock Up Keychain.....	38
Gambar 4. 16 Mock Up Pin.....	38
Gambar 4. 17 Stiker.....	38

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Biodata Penulis.....	42
Lampiran 2. Lembar Pembimbingan TA.....	43
Lampiran 3. Dokumentasi Ujian Proposal TA.....	47
Lampiran 4. Surat Izin Pengambilan Data.....	48
Lampiran 5. Dokumentasi Sidang Tugas Akhir.....	49