

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN *MATCHING BOOK COLORS* SEBAGAI**  
**MEDIA STIMULASI UNTUK PENGENALAN WARNA**  
**DI TK ABA 03 MEDAN HELVETIA**

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



**Disusun oleh**  
**THALIA TABITA REVO HUTAPEA**  
**NIM : 20511102**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**PSDKU MEDAN**  
**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Matching Book Colors Sebagai Media Stimulasi Untuk Pengenalan Warna Di TK ABA 03 Medan Helvetia

Penulis : Thalia Tabita Revo Hutapea

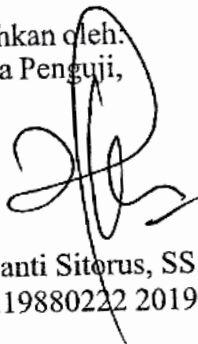
NIM : 20511102

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, 03 Juli 2023

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,




Nurianti Sitorus, SS.M.Hum  
NIP.19880222 201903 2 015

Anggota 1

Anggota 2



Fitri Evita, S.Pd., M.Sn  
NIDN. 0025078311



Murtopo, SE, M.Si  
NIP.19720528 200604 1 001

Mengetahui,  
Kepala Unit Pengelola  
PNMK-PPM-KU Medan



Koloda Sabaria, S.Kom., M.Pd  
NIP.197112202006041002

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Matching Book Colors Sebagai  
Media Stimulasi Untuk Pengenalan Warna Di  
TK ABA 03 Medan Helvetia

Penulis : Thalia Tabita Revo Hutapea  
NIM : 20511102  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

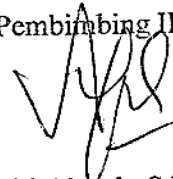
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Medan, 26 Juni 2023

Pembimbing I



Murtopo, SE, M.Si  
NIP. 197205282006041001

Pembimbing II



Siti Aisyah, S.Pd, M.Si  
NIDN. 0015108304

Mengstahui,  
Koordinator Program Studi



Pudjinasolki Telaumbanua, SE.,MM  
NIP. 1981073022002121001



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF  
PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA MEDAN**

Jl. Guru Sinumba No. 6 Medan Helvetia – Medan 20124

Telp. (061) 8457568 Fax. (061) 8472896

Website : [www.polimedia.ac.id](http://www.polimedia.ac.id) Email : [humas@polimedia.ac.id](mailto:humas@polimedia.ac.id)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 203.10/PL27.19/TU/VI/2023

Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan menerangkan telah selesai melakukan pemeriksaan duplikasi dengan membandingkan artikel-artikel lain menggunakan perangkat lunak Turnitin pada tanggal 13 Juni 2023.

Judul : “Perancangan Matching Book Colors Sebagai Media Edukasi Dalam Mengenal Warna di TK ABA 03 Medan Helvetia”

Penulis : Thalia Tabita Revo Hutapea

NIM : 20511102

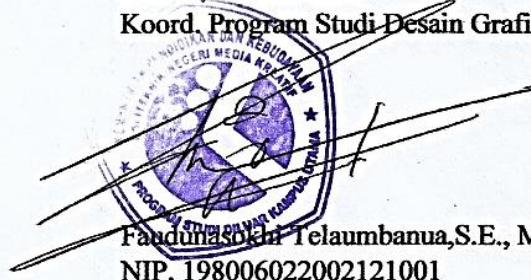
Similarity Report ID : oid:24207:38207409

Dengan Hasil sebagai Berikut:

**Tingkat Kesamaan diseluruh artikel (Similarity Index) yaitu 14%**

Medan, 26 Juni 2023.

Koord. Program Studi Desain Grafis



Fandura Soela Telaumbanua, S.E., M.M

NIP. 198006022002121001



## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Thalia Tabita Revo Hutapea  
NIM : 20511102  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:  
Perancangan Matching Book Colors Sebagai Media Stimulasi Untuk  
Pengenalan Warna Di TK ABA 03 Medan Helvetia 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.

Medan, 26 Juni 2023

Yang menyatakan,



Thalia Tabita Revo Hutapea

NIM: 20511102

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Thalia Tabita Revo Hutapea  
NIM : 20511102  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:  
Perancangan Matching Book Colors Sebagai Media Stimulasi Untuk  
Pengenalan Warna Di TK ABA 03 Medan Helvetia **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.

Medan, 26 Juni 2023  
Yang menyatakan,



Thalia Tabita Revo Hutapea  
NIM: 20511102

## **Abstract**

*The initial stage of children's creativity begins in childhood. Fun activities are very important in developing children's interests and talents and determining the level of education to be taken. The category of preschool stage which includes the age group of 2 to 6 years is known as early childhood or early kindergarten. Childhood is the initial period of children's creativity by doing fun activities, children's creativity can develop better. Important aspects that must be developed in children include social, emotional, language, cognitive, artistic, and motor development. One of the activities that support children's development is the introduction of color through books as a learning medium. Color recognition educational books can be a tool in training children's motor skills. Through color exploration, children can get many benefits and contribute to their growth and development process.*

**Keywords:** *Design, Kindergarten, Color Recognition, Early Childhood*

## **Abstrak**

Tahap awal kreativitas anak dimulai di Masa Kanak-Kanak. Kegiatan yang menyenangkan sangatlah penting dalam mengembangkan minat dan bakat anak serta menentukan jenjang pendidikan yang akan diambil. Kategori Tahap prasekolah yang meliputi kelompok usia 2 hingga 6 tahun dikenal sebagai usia dini atau awal taman kanak-kanak. Masa kanak-kanak merupakan periode awal dari kreativitas anak dengan melakukan kegiatan yang menyenangkan, kreativitas anak dapat berkembang lebih baik. Aspek penting yang harus dikembangkan pada anak meliputi pengembangan sosial, emosi, bahasa, kognitif, seni, dan motorik. Salah satu kegiatan yang mendukung perkembangan anak yaitu pengenalan warna melalui buku sebagai media pembelajarannya. Buku edukasi pengenalan warna dapat menjadi alat bantu dalam melatih keterampilan motorik anak. Melalui eksplorasi warna, anak dapat memperoleh banyak manfaat dan berkontribusi dalam proses pertumbuhan dan perkembangan mereka.

**Kata kunci:** *Perancangan, Taman Kanak-Kanak, Pengenalan Warna, Usia Dini*

## KATA PENGANTAR

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 Matching Book Colors. Berdasarkan karya tersebut, penulis Menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Matching Book Colors Sebagai Media Stimulasi Untuk Pengenalan Warna Di TK ABA 03 Medan Helvetia”

Laporan Tugas Akhir 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. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Bapak Dr. Nova Darmanto, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Medan.
3. Bapak Komda Saharja, S.Kom., M.Pd., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Bapak Faudunasokhi Telaumbanua, S.E, MM., selaku Kepala Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Bapak Murtopo, SE, M.Si selaku dosen pembimbing I saya yang membimbing saya dalam teknik materi.
6. Ibu Siti Aisyah, S.Pd, M.Si selaku dosen pembimbing II saya yang membimbing dalam teknis penulisan.



7. Para Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di Politeknik Negeri Media Kreatif.
8. Ibu Nurseto Idayu, S.E selaku kepala sekolah Taman Kanak- Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 03 Medan Helvetia yang telah memberikan informasi dan membantu penulis dalam penyusunan proposal.
9. Orang tua penulis Linda Silalahi Aks, serta kedua saudara penulis Delisa dan Hanse atas perannya yang telah banyak membantu penulis dari segi doa, serta sebagai penyemangat.
10. Teman-teman satu angkatan kelas Desain Grafis C yang telah memberikan dukungan kepada Penulis dari awal perkuliahan hingga saat ini.

Dalam penyusunan Proposal Seminar ini penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Proposal Seminar ini.

Medan, 26 Juni 2023  
Penulis



Thalia Tabita Revo Hutapea  
NIM 20511102

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Lampiran Biodata Penulis.
2. Lampiran Salinan Lembar Bimbingan Tugas Akhir dari Pembimbing Pertama dan Kedua.
3. Lampiran Berita Acara Seminar Proposal Tugas Akhir.
4. Dokumentasi Uji Proposal Tugas Akhir.
5. Lampiran Surat Keterangan Izin Penelitian.
6. Lampiran Surat Balasan Penelitian.
7. Lampiran Transkrip Wawancara.
8. Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait dengan Tugas Akhir.
9. Dokumentasi Ujian Sidang Tugas Akhir.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PEGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penulisan .....	5
F. Manfaat Penulisan .....	5
1. Bagi Penulis .....	5
2. Bagi Perusahaan.....	6
3. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
A. Perancangan .....	7
B. Buku.....	7
C. Matching Book .....	8
D. Media Stimulasi.....	10
E. Definisi Anak.....	11
F. Pengenalan Warna .....	12
G. Desain Grafis .....	17

H. Elemen-Elemen Desain .....	17
1. Garis.....	17
2. Bentuk.....	18
3. Warna.....	19
4. Tekstur .....	20
5. Titik.....	21
6. Ruang .....	21
7. Gelap Terang.....	22
8. Bidang .....	22
I. Prinsip-Prinsip Desain .....	23
1. Keseimbangan ( <i>Balance</i> ).....	23
2. Kesatuan ( <i>Unity</i> ).....	24
3. Ritme ( <i>Rhythm</i> ).....	24
4. Penekanan ( <i>Emphasis</i> ).....	24
5. Proporsi.....	25
J. Software.....	25
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN .....</b>	<b>27</b>
A. Data/Objek Penelitian.....	27
1. Sejarah Instansi .....	27
2. Visi, Misi, Dan Tujuan .....	28
3. Struktur Kepemimpinan.....	29
B. Teknik Pengumpulan Data .....	30
1. Observasi.....	30
2. Wawancara.....	30
3. Studi Pustaka.....	30
C. Ruang Lingkup .....	31
1. Peran Penulis.....	31
2. Kategori Karya.....	31
3. Ide Kreatif .....	31
D. Langkah Kerja .....	32

1. Pra Produksi/Persiapan .....	32
2. Produksi/Pelaksanaan .....	32
3. Pasca Produksi/Evaluasi .....	35
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>	<b>36</b>
A. Strategi Perencanaan.....	36
1. Identifikasi Masalah.....	36
2. Kebutuhan Perangkat.....	37
B. Tahapan Perencanaan Matching Book Colors.....	37
1. Pra Produksi.....	38
2. Produksi .....	56
3. Pasca Produksi .....	65
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>69</b>
1. Kesimpulan .....	69
2. Saran .....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. contoh gambar matching book color .....	9
Gambar 2. Warna-warna primer .....	13
Gambar 3. Warna-warna sekunder .....	14
Gambar 4. Warna-warna tersier .....	14
Gambar 5. Ilustrasi macam-macam garis .....	18
Gambar 6. Beberapa jenis bentuk.....	19
Gambar 7. Ilustrasi macam-macam warna .....	20
Gambar 8. Jenis-jenis tekstur .....	20
Gambar 9. Ilustrasi titik.....	21
Gambar 10. Ilustrasi ruang .....	22
Gambar 11. Ilustrasi gelap-terang .....	22
Gambar 12. Ilustrasi bidang .....	23
Gambar 13. Struktur Kepemimpinan Taman Kanak- Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 03 Medan Helvetia .....	29
Gambar 14. Logo Adobe Photoshop .....	32
Gambar 15. Logo Adobe Illustrator .....	33
Gambar 16. Sistem konsep buku .....	38
Gambar 17. Keterangan Ilustrasi Layout .....	39
Gambar 18. Layout Materi Tentang Warna .....	39
Gambar 19. Layout Mix & Match Warna dan Bentuk.....	40
Gambar 20. Layout Puzzle .....	41
Gambar 21. Layout Puzzle 2 .....	41
Gambar 22. Layout Tic Tac Toe .....	42
Gambar 23. Layout Mix Color .....	43
Gambar 24. Layout Petunjuk Benar .....	44
Gambar 25. Layout Color Racing .....	44
Gambar 26. Layout Color Racing 2 .....	45
Gambar 27. Layout Snakes and Ladders .....	45

Gambar 28. Layout Snakes and Ladders 2.....	46
Gambar 29. Sketsa Objek Warna Merah.....	45
Gambar 30. Sketsa Objek Warna Kuning .....	46
Gambar 31. Sketsa Objek Warna Biru .....	46
Gambar 32. Sketsa Objek Warna Hijau .....	47
Gambar 33. Sketsa Objek Warna Orange.....	47
Gambar 34. Sketsa Objek Warna Coklat.....	48
Gambar 35. Sketsa Objek Warna Pink .....	48
Gambar 36. Sketsa Objek Warna Ungu .....	49
Gambar 37. Sketsa Mix Color .....	49
Gambar 38. Sketsa Puzzle .....	50
Gambar 39. Sketsa Snakes and Ladders.....	50
Gambar 40. Sketsa Pelagi.....	51
Gambar 41. Sketsa Rumah .....	51
Gambar 42. Mix and Match.....	52
Gambar 43. Sketsa Petunjuk Benar .....	52
Gambar 44. Sketsa Tic Tac Toe .....	53
Gambar 45. Sketsa Cover .....	53
Gambar 46. Tipografi Kathen.....	54
Gambar 47. Visualisasi Desain Materi Warna .....	56
Gambar 48. Visualisasi Desain Materi Warna .....	57
Gambar 49. Visualisasi Desain Materi Warna .....	58
Gambar 50. Visualisasi Desain Materi Warna .....	59
Gambar 51. Visualisasi Desain Tic Tac Toe .....	59
Gambar 52. Visualisasi Desain Matching Color .....	60
Gambar 53. Visualisasi Desain Matching Shape .....	60
Gambar 54. Visualisasi Desain Puzzle .....	61
Gambar 55. Visualisasi Desain Puzzle Rumah .....	61
Gambar 56. Visualisasi Desain Color Racing .....	62
Gambar 57. Visualisasi Desain Snakes and Ladders .....	62

Gambar 58. Visualisasi Desain Petunjuk Benar.....	63
Gambar 59. Visualisasi Desain Tebak Warna.....	63
Gambar 60. Visualisasi Desain Cover.....	64