

## PERNYATAAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Buku Gambar Dan Mewarnai Tentang Tuhan  
Yesus Yang Ajaib Sebagai Media Pembelajaran Untuk  
PG-TK Arrow  
Penulis : Daniel Sembiring  
NIM : 20511030  
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 24 juli 2023.

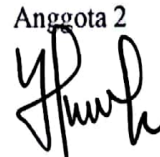
Disahkan oleh:  
Ketua Penguji



Komda Saharja, S.Kom, M.Pd  
NIP.19771220 200604 1 002

Anggota 1  


Nurianti Sitorus, SS, M.Hum  
NIP. 19880222 2019602 2 011

Anggota 2  


Yusnia Sinambela, ST, MT  
NIP. 19880911 201903 2 015

Mengetahui,  
Kepala Unit Pengelola  
PNMK PSDKU Medan



Komda Saharja, S.Kom, M.Pd  
NIP.19771220 200604 1 002

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Buku Gambar Dan Mewarnai Tentang Tuhan  
Yesus Yang Ajaib Sebagai Media Pembelajaran Untuk  
PG-TK Arrow Medan.  
Penulis : Daniel Sembiring  
NIM : 20511030  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Medan, 20 Juli 2023

Pembimbing I




Yusnia Sinambela, ST, MT  
NIP. 19880111 201903 2 015

Pembimbing II



Rommel Sinaga, S.Pd, M.Pd  
NIP. 19620224 198501 1 001

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telambanua, SE, MM  
NIP. 19800602 200212 1 001



**SURAT KETERANGAN**  
Nomor: 203.69/PL27.19/TU/VII/2023

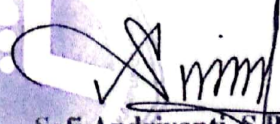
Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan menerangkan telah selesai melakukan pemeriksaan duplikasi dengan membandingkan artikel-artikel lain menggunakan perangkat lunak Turnitin pada tanggal 17 Juli 2023.

Judul : "Pembuatan Buku Gambar dan Mewarnai Tentang  
"PERBUATAN TUHAN YESUS YANG AJAIB" Sebagai  
Media Pembelajaran Pada PG – TK Arrow Medan"  
Penulis : Daniel Sembiring  
NIM : 20511030  
Similarity Report ID : oid:24207: 39156233

Dengan Hasil sebagai Berikut:

**Tingkat Kesamaan diseluruh artikel (Similarity Index) yaitu 20 %**

An. Medan, 18 Juli 2023  
Koord. Program Studi Desain Grafis

  
Sofi Andriyanti, S.Pd, M.Sn  
NIP. 199002112019032021



# PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Daniel Sembiring  
NIM : 20511030  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:  
**PEMBUATAN BUKU GAMBAR DAN MEWARNAI TENTANG TUHAN  
YESUS YANG AJAIB SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PG-TK  
ARROW MEDAN**  
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, 24 Juli 2023



Daniel Sembiring  
NIM: 20511030

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Daniel Sembiring  
NIM : 20511030  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 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: Pembuatan Buku Gambar Dan Mewarnai Tentang Tuhan Yesus Yang Ajaib Sebagai Media Untuk PG-TK Arrow Medan

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/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.

Medan, 24 Juli 2023



Daniel Sembiring  
NIM : 20511030

## ABSTRACT

*During kindergartien (TK) drawing and coloring is one of the activities that children are often interested in. There are many positive impact that they can learn from these activities, such as training children's fine motor systems in understanding the combination of colors and image. As is the case with the PG-TK Arrow School which was established in 2022 and does not yet have drawing and coloring books that are printed specifically for student. Knowing how the lack of learning media facilities in the form of pictures for Arrow PG kindergarden students, the author created a drawing and coloring book design with the theme "the miraculous of lord jesus" With the hope that Arrow's PG-TK Arrow students will not only be capable in the field of drawing and coloring, but also learn about God's great deeds through the medium of image. This picture book was designed using ColerDRAWX7 software and was made through three methods namely; pre-production/preparation, production/ implementation, post-production/evaluation so that the author can complete the drawing and coloring book according to the needs of PG-TK Arrow.*

**Keywords :** *Picture And Coloring Book, Amazing Lord Jesus, Learning Media*

## ABSTRAK

Pada masa taman kanak-kanak (TK) menggambar dan mewarnai adalah salah satu kegiatan yang sering di minati anak-anak. Banyak dampak positif yang dapat mereka pelajari dalam kegiatan tersebut, seperti melatih sistem motorik halus anak dalam memahami perpaduan warna dan gambar. Seperti halnya dengan sekolah PG-TK Arrow yang berdiri pada tahun 2022 dan belum memiliki buku gambar dan mewarnai yang di cetak khusus untuk anak didik. Mengetahui bagaimana kurangnya fasilitas media pembelajaran dalam bentuk gambar bagi anak didik PG-TK Arrow, oleh sebab itu penulis menciptakan sebuah desain buku gambar dan mewarnai dengan tema "Tuhan Yesus Yang Ajaib". Dengan harapan anak didik PG-TK Arrow bukan saja mampu dalam bidang menggambar dan mewarnai, tetapi juga belajar tentang perbuatan Tuhan yang besar melalui media gambar. Buku gambar ini di desain menggunakan software coreDRAW X7 dan dibuat melalui tiga metode yakni; praproduksi/persiapan, produksi/pelaksanaan, pascaproduksi/evaluasi sehingga penulis dapat menyelesaikan buku gambar dan mewarnai sesuai kebutuhan PG-TK Arrow.

**Kata Kunci :** *Buku Gambar Dan Mewarnai, Tuhan Yesus Yang Ajaib, Media Pembelajaran*

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan 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 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Teknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai peneliti telah menyuntingkan karya produk buku informasi Tentang Pembuatan Buku menggambar Dan Mewarnai Tentang Tuhan Yesus Yang Ajaib Sebagai Media Pembelajaran Untuk PG-TK Arrow Medan.

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, M.Si, Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Faundunasokhi Telaumbanua, SE., M.M, Koordinator Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Dosen Pembimbing I Yusnia Sinambela, S.T., M.T.
6. Dosen Pembimbing II Rommel Sinaga, M.Pd.
7. Ibu dardanella sembiring S.Pd.K, M.Th Kepala Sekolah di PG-TK Arrow.

8. Para dosen dan tenaga pendidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
9. Ibu dan adik saya, yang telah mendoakan dan memberikan semangat dalam mengerjakan tugas akhir.
10. Teman-teman saya yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

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

Medan, 24 Juli 2023  
Penulis



**Daniel Sembiring**  
NIM : 20511030



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBARAN PENGSAHAN .....	ii
LEMBARAN PERSETUJUAN .....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME .....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	v
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Masalah .....	4
F. Manfaat Penulisan .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
A. Pengertian Buku Gambar Dan Mewarnai .....	5
B. Media Pembelajaran .....	5
C. Tuhan Yesus Yang Ajaib.....	6
D. Pengertian Desain Grafis .....	7
E. Pengertian Tipografi .....	7
F. Pengertian Sketsa Gambar .....	8
G. Unsur Unsur Desain.....	9
1. Garis (Line).....	9

2. Bidang (Shape).....	9
3. Tesktur .....	10
4. Ruang .....	10
5. Ukuran.....	10
6. Warna.....	11
H. Pengertian Solftware Coreldraw X7 .....	11
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN.....</b>	<b>12</b>
A. Data/Objek Penulis .....	12
1. Penjelasan Sekolah PG-TK Arrow Medan .....	12
2. Profil PG-TK ARROW.....	13
3. Visi Dan Misi.....	13
4. Struktur Organisasi Di Pg-Tk Arrow .....	14
B. Teknik Pengumpulan Data .....	14
1. Wawancara.....	14
2. Observasi .....	15
3. Teori Pustaka .....	16
C. Ruang Lingkup .....	16
1. Peran penulis.....	16
2. Kategori Karya.....	16
3. Ide Kreatif .....	17
D. Langkah Kerja .....	17
1. Praproduksi/Persiapan .....	17
2. Produksi/Pelaksanaan .....	20
3. Pascaproduksi/Evaluasi .....	23
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>25</b>
A. Tahapan Praproduksi Buku Gambar Dan Mewarnai .....	25
1. Analisis Data .....	25
2. Ide Dan Konsep .....	25
3. Pemilihan Solftware (Aplikasi CorelDraw x7) .....	31
B. Tahapan Produksi Buku Gambar Dan Mewarnai .....	31
1. Menentukan Ukuran Karya .....	32

2. Pelaksanaan Sketsa Manua .....	34
3. Pelaksanaan Layout Karya .....	43
4. Pelaksanaan Desain Digital .....	46
5. Melakukan Evaluasi .....	53
6. Cetak Hasil Karya.....	54
C. Tahapan Pascah/produksi Buku Gambar Mewarnai .....	56
1. Proses Menjilid Buku .....	46
2. Hasil Akhir Buku Gambar Karya.....	47
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>57</b>
A. Kesimpulan .....	57
B. Saran.....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>60</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.</b> Jadwal Kegiatan Praproduksi/persiapan .....	20
<b>Tabel 2.</b> Jadwal Kegiatan Produksi/Pelaksanaan .....	23
<b>Tabel 3.</b> Jadwal Kegiatan Pascaproduksi/Evaluasi .....	24
<b>Tabel 4.</b> Ukuran Tempat Desain.....	32
<b>Tabel 5.</b> Ukuran Font Penulisan .....	33

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.</b> Aplikasi ColerDRAW X7 .....	11
<b>Gambar 2.</b> Struktur Organisasi PG-TK Arrow Tahun Ajaran 2022 .....	14
<b>Gambar 3.</b> Laptop ASUS .....	19
<b>Gambar 4.</b> Aplikasi Software CorelDrawx7 .....	20
<b>Gambar 5.</b> Desain Buku Gambar Dan Mewarnai .....	26
<b>Gambar 6.</b> Sepuluh Keajaiban Tuhan Yesus .....	27
<b>Gambar 7.</b> Desain Tipografi Buku Gambar Dan Mewarnai .....	28
<b>Gambar 8.</b> Font Arial Ronded MT Bold .....	28
<b>Gambar 9.</b> Font Calisto Mt Bold .....	29
<b>Gambar 10.</b> Proses Warna CMYK .....	29
<b>Gambar 11.</b> Software Aplikasi CorelDrawX7 .....	31
<b>Gambar 12.</b> Pelaksanaan Sketsa Manual .....	34
<b>Gambar 13.</b> Sketsa Cover Depan .....	35
<b>Gambar 14.</b> Sketsa Cover Belakang .....	35
<b>Gambar 15.</b> Sketsa Biodata .....	36
<b>Gambar 16.</b> Sketsa Kata Pengantar .....	36
<b>Gambar 17.</b> Sketsa Daftar Isi .....	37
<b>Gambar 18.</b> Sketsa Halaman Satu .....	37
<b>Gambar 19.</b> Sketsa Halaman Dua .....	38
<b>Gambar 20.</b> Sketsa Halaman Tiga .....	38
<b>Gambar 21.</b> Sketsa Halaman Empat .....	39
<b>Gambar 22.</b> Sketsa Halaman Lima .....	39
<b>Gambar 23.</b> Sketsa Halaman Enam .....	40
<b>Gambar 24.</b> Sketsa Halaman Tujuh .....	40
<b>Gambar 25.</b> Sketsa Halaman Delapan .....	41
<b>Gambar 26.</b> Sketsa Halaman Sembilan .....	41
<b>Gambar 27.</b> Sketsa Halaman Sepuluh .....	42
<b>Gambar 28.</b> Sketsa Halaman Penutup .....	42
<b>Gambar 29.</b> Layout Cover Depan Dan Belakang .....	43
<b>Gambar 30.</b> Layout Penulisan Nama, Kelas, Umur .....	44

<b>Gambar 31.</b> Layout Pengantar Dan Daftar Isi .....	44
<b>Gambar 32.</b> Layout halaman Panduan mewarnai Gambar .....	45
<b>Gambar 33.</b> Layout halaman Tugas menggambar dan mewarnai .....	45
<b>Gambar 34.</b> Layout Penutup Gambar .....	46
<b>Gambar 35.</b> Pelaksanaan Desain Digital .....	46
<b>Gambar 36.</b> Pelaksanaan Desain Gambar Panduan Mewarnai.....	47
<b>Gambar 37.</b> Pelaksanaan Desain Tugas Menggambar Dan Mewarnai .....	48
<b>Gambar 38.</b> Pelaksanaan Desain Tipografi Pada Penulisan Gambar .....	48
<b>Gambar 39.</b> Pelaksanaan Desain Penutup buku gambar dan Mewarnai .....	48
<b>Gambar 40.</b> Desain Cover Depan Dan Belakang Buku Gambar.....	49
<b>Gambar 41.</b> Desain Biodata Dan Penutup Gambar .....	49
<b>Gambar 42.</b> Desain Kata Pengantar dan Tugas .....	50
<b>Gambar 43.</b> Desain Yesus Bangkit Dan Naik Ke Sorga Dan Daftar Isi .....	50
<b>Gambar 44.</b> Desain Yesus Disalib Dan Tugas .....	50
<b>Gambar 45.</b> Desain Karya Ciptaan Tuhan Yesus Dan Tugas.....	51
<b>Gambar 46.</b> Desain Mengubah Air Menjadi Anggur Dan Tugas.....	51
<b>Gambar 47.</b> Desain Angin Ribut Diredahkan Dan Tugas .....	51
<b>Gambar 48.</b> Desain Lazarus Dibangkitkan Dan Tugas .....	52
<b>Gambar 49.</b> Desain Menyembuhkan Orang Buta Dan Tugas .....	52
<b>Gambar 50.</b> Desain Mengusir Roh Jahat Dan Tugas .....	52
<b>Gambar 51.</b> Desain Membangkitkan Anak Yairus Dan Tugas .....	53
<b>Gambar 52.</b> Desain Memberikan Makan Lima Ribu Orang Dan Tugas.....	53
<b>Gambar 53.</b> Tampilan Cetak Hasil Akhir.....	54
<b>Gambar 54.</b> Kertas BC 150 Gram .....	55
<b>Gambar 55.</b> Kertas TIK .....	55
<b>Gambar 56.</b> Proses Menjilid Buku Gambar Dan Mewarnai.....	56
<b>Gambar 57.</b> Tampilan Hail Akhir Buku Gambar .....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 : Biodata Penulis.
2. Lampiran 2 : Salinan Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 1 dan 2
3. Lampiran 3 : Berita Acara Seminar Proposal
4. Lampiran 4 : Dokumentasi Syarat Izin Tugas Akhir.
5. Lampiran 5 : Surat keterangan Izin Penelitian
6. Lampiran 6 : Surat Balasan Penelitian
7. Lampiran 7 : Transkrip Wawancara
8. Lampiran 8 : Dokumentasi Foto Kegiatan terkait tugas akhir
9. Lampiran 9 : Dokumentasi Ujian Tugas Akhir.