

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU BELAJAR MEMBACA DAN
MEWARNAI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR) DI TAMAN
KANAK-KANAK MARDI UTAMI MEDAN**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh :
ZULISO WARUWU
NIM. 20511108

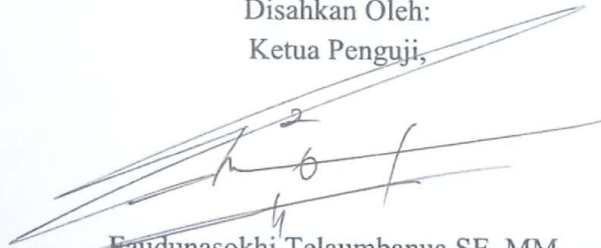
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PROGRAM STUDI DILUAR KAMPUS UTAMA MEDAN
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Belajar Membaca dan Mewarnai sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* di Taman Kanak-kanak Mardi Utami Medan.
Penulis : Zuliso Waruwu
NIM : 20511108
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain


Tugas Akhir ini telah diuji dan disahkan oleh Tim Penguji Tugas Akhir Jurusan Desain, Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.

Disahkan Oleh:
Ketua Penguji,



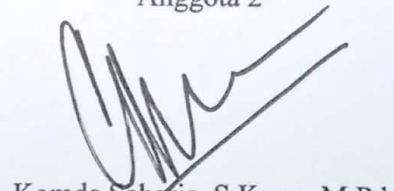
Faudunasokhi Telaumbanua, SE., MM.
NIP. 19800602 200212 1 001

Anggota 1



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


Anggota 2



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

Mengetahui,

Kepala Unit Pengelola PNMK
PSDKU Medan



Komda Saharja, S.Kom., M.Pd
NIP. 197712202 00604 1 002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **Perancangan Buku Belajar Membaca dan Mewarnai sebagai Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) di Taman Kanak-kanak Mardi Utami Medan**

Penulis : Zuliso Waruwu

NIM : 20511108


Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Medan, 05 Juli 2023

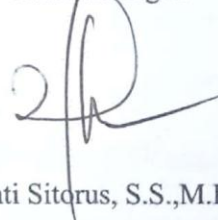
Pembimbing I



Komda Saharja, S.Kom., M.Pd.

NIP. 197712202 00604 1 002


Pembimbing II



Nurianti Sitorus, S.S., M.Hum.

NIP. 19880222 201903 2 011

Mengetahui,
Koordinator Prodi Desain Grafis



Fandunasokhi Telaumbanua, SE, MM
NIP. 19800602 200212 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PROGRAM STUDI DILUAR KAMPUS UTAMA MEDAN

Jl. Guru Sinumba No. 6 Medan Helvetia – Medan 20124
Telp. (061) 8457568 Fax. (061) 8472896
Website : www.polimedia.ac.id Email : humas@polimedia.ac.id

SURAT KETERANGAN
Nomor: 203.42/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 03 Juli 2023.

Judul : **“Perancangan Buku Belajar Membaca dan Mewarnai Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality di Taman Kanak-kanak Mardi Utami Medan”**
Penulis : Zuliso Waruwu
NIM : 20511108
Similarity Report ID : oid:24207: 38261065

Dengan Hasil sebagai Berikut:

Tingkat Kesamaan diseluruh artikel (Similarity Index) yaitu 23%

Medan, 05 Juli 2023

Koord. Program Studi Desain Grafis

Faudunasokhi Telaumbanua, S.E., M.M

NIP. 198006022002121001

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zuliso Waruwu

NIM : 20511108

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul : **“Perancangan Buku Belajar Membaca dan Mewarnai sebagai Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) di Taman Kanak-kanak Mardi Utami Medan”**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, 11 Juli 2023

Yang menyatakan,



Zuliso Waruwu

NIM. 20511108

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Zuliso Waruwu
NIM : 20511108
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **“Perancangan Buku Belajar Membaca dan Mewarnai sebagai Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) di Taman Kanak-kanak Mardi Utami Medan”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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, 11 Juli 2023

Yang menyatakan,



Zuliso waruwu

NIM. 20511108

ABSTRACT

Currently technology is very closely related to human life. Many positive impacts occurred both in the field of industry, law or education. As is the case in the field of education, at this time there have been many changes that have occurred due to technological advances. The introduction of technology to early childhood is very important, especially technology that can provide an innovation in their learning. Therefore it is necessary to design and create interactive learning media that are very useful today, such as books that apply Augmented Reality (AR) technology. The design of learning books based on Augmented Reality (AR) technology is intended as a learning medium for early childhood, especially in kindergarten, which is expected to increase their interest in learning. At this writing the authors conducted observations, interviews and literature as a method of collecting the necessary data. The author found that interactive books can enhance children's reading experience. Moreover, books that apply Augmented Reality (AR) technology are new innovations in early childhood education (TK). In the end the author made this Augmented Reality (AR) technology-based book with 24 pages consisting of reading learning media and coloring learning media, designed using Adobe Photoshop, CorelDRAW and Assemblr Studio. The author determines that the subject of this writing is the children from Kindergarten Mardi Utami Medan.

Keywords : *Learning Media, Augmented Reality (AR), Learning Interest*

ABSTRAK

Saat ini teknologi sangat erat kaitanya dengan kehidupan manusia. Banyak dampak positif yang terjadi baik dibidang industri, hukum ataupun pendidikan. Seperti halnya dibidang pendidikan, saat ini telah banyak perubahan yang terjadi disebabkan oleh kemajuan teknologi. Pengenalan teknologi kepada anak usia dini sangatlah penting khususnya teknologi yang dapat memberikan suatu inovasi dalam belajar mereka. Maka dari itu perlu dirancang dan dibuat media pembelajaran yang interaktif seperti buku yang menerapkan teknologi *Augmented Reality (AR)*. Perancangan buku belajar berbasis teknologi *Augmented Reality (AR)* ini bertujuan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini khususnya ditaman kanak-kanak yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar mereka. Pada penulisan ini penulis melakukan observasi, wawancara dan studi pustaka sebagai metode pengumpulan data yang diperlukan. Penulis menemukan bahwa buku yang interaktif dapat meningkatkan pengalaman membaca anak-anak. Terlebih lagi buku yang menerapkan teknologi *Augmented Reality (AR)* merupakan inovasi yang baru pada pendidikan anak usia dini (TK). Pada akhirnya penulis membuat buku berbasis teknologi *Augmented Reality (AR)* ini dengan 24 halaman terdiri atas media belajar membaca dan media belajar mewarnai, didesain dengan menggunakan Adobe Photoshop, CorelDRAW dan *Assemblr Studio*. Penulis menentukan yang menjadi subjek penulisan ini adalah anak-anak dari TK Mardi Utami Medan.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Augmented Reality (AR), Minat Belajar*

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 perancangan buku berbasis *Augmented Reality (AR)*. Berdasarkan karya tersebut. Penulis menyusun laporan TA berjudul **“Perancangan Buku Belajar Membaca dan Mewarnai sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality (AR)* di Taman Kanak-Kanak Mardi Utami Medan”**.

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:

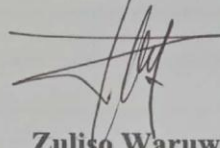
1. Dr. Tipri Rose Kartika,S.E.,M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, M.Si, Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif
3. Komda Saharja Purba,S.Kom.,M.Pd., Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan sekaligus sebagai Dosen Pembimbing I.
4. Faudunasokhi Telaumbanua,SE.,MM., Koordinator Prodi Desain Grafis Politeknik Negeri Media PSDKU Medan.
5. Nurianti Sitorus,S.S.,M.Hum., selaku Dosen Pembimbing II
6. Ibu Sri Muliani, Kepala Taman Kanak-kanak Mardi Utami Medan
7. Secara khusus penulis menyampaikan terima kasih kepada keluarga tercinta yang telah memberikan dorongan dan bantuan serta pengertian besar kepada penulis, baik selama mengikuti perkuliahan maupun dalam

tercinta yang telah memberikan dorongan dan bantuan serta pengertian besar kepada penulis, baik selama mengikuti perkuliahan maupun dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.

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

Medan, 11 Juli 2023

Penulis



Zuliso Waruwu

NIM.20511108

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	
DAN BEBAS PLAGIARISME	v
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
ABSTRACT	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Perancangan	6
B. Desain Grafis	7
1. Pengertian Desain Grafis	7
2. Prinsip Desain Grafis	8
3. Komponen Desain Grafis	11
C. Buku	15
D. Media Pembelajaran	16
E. Teknologi <i>Augmented Reality (AR)</i>	20
F. Aplikasi Pengolahan Grafis	22
1. CorelDraw.....	22

2. Adobe Photoshop	23
3. Aplikasi Assemblr Studio	24
BAB III METODE PELAKSANAAN	25
A. Data/Objek Penulisan	25
1. Sejarah TK. Mardi Utami Medan	25
2. Visi.....	26
3. Misi	26
4. Tujuan	26
5. Struktur Kepengurusan Satuan Lembaga	26
B. Teknik Pengumpulan Data	27
C. Ruang Lingkup	28
1. Peran Penulis.....	28
2. Kategori Karya.....	29
3. Ide Kreatif.....	29
D. Langkah Kerja	29
1. Pra-Produksi.....	29
2. Produksi	30
3. Pasca Produksi.....	31
BAB IV HASIL PEMBAHASAN	32
A. Tahap Pra-produksi / Persiapan.....	32
1. Penjadwalan Kegiatan.....	32
2. Pengumpulan Informasi yang Relevan.....	33
3. Konsep Karya	34
B. Tahap Produksi	37
1. Pembuatan Sketsa	38
2. Pembuatan <i>Line Art</i> Dari Sketsa.....	40
3. Pewarnaan <i>Line Art</i>	42
4. Pembuatan Augmented Reality	45
5. Penempatan Kode <i>Quick Response</i> (QR)	48
C. Hasil Dan Review Buku	49
1. Hasil Desain Buku	49

2. Review Buku Berbasis <i>Augmented Reality (AR)</i>	53
BAB V PENUTUP	52
A. Kesimpulan.....	52
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komposisi	8
Gambar 2.2 Keseimbangan.....	8
Gambar 2.3 Rhythm/Irama	9
Gambar 2. 4 Proporsi.....	10
Gambar 2. 5 Kesatuan (Unity).....	10
Gambar 2. 6 Titik	12
Gambar 2. 7 Garis / Line	12
Gambar 2. 8 Bentuk/Kurva.....	13
Gambar 2. 9 Ruang/Space	13
Gambar 2. 10 Terang bayang / Gradasi	14
Gambar 2. 11 Warna.....	14
Gambar 2. 12 Tekstur	15
Gambar 2. 13 Buku.....	16
Gambar 2. 14 Augmented Reality	21
Gambar 2. 15 Logo CorelDRAW	22
Gambar 2. 16 Logo Adobe Photoshop	23
Gambar 2. 17 Logo Assemblr Studio	24
Gambar 3. 1 Logo TK Mardi Utami.....	25
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi	26
Gambar 4. 1 Jenis Font Arial.....	36
Gambar 4. 2 Jenis Font Arial.....	36
Gambar 4. 3 Rancangan Layout Cover Buku.....	36
Gambar 4. 4 Rancangan Layout Cover Buku.....	36
Gambar 4. 5 Rancangan Layout Isi Buku.....	37
Gambar 4. 6 Rancangan Layout Isi Buku.....	37
Gambar 4. 7 Lenovo T400.....	37
Gambar 4. 8 Warna CMYK.....	42
Gambar 4. 9 Warna yang digunakan	42
Gambar 4. 10 Penempatan Kode QR pada Cover Buku.....	48

Gambar 4. 11 Penempatan Kode QR pada isi buku	49
Gambar 4. 12 Cetakan Karya Buku.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Jadwal Kegiatan	32
Tabel 4. 2 Spesifikasi Karya Buku	35
Tabel 4. 3 Dokumentasi Pengerjaan Sketsa Buku.....	38
Tabel 4. 4 Dokumentasi Pengerjaan Line Art Buku	40
Tabel 4. 5 Dokumentasi Pewarnaan Isi dan Cover Buku.....	43
Tabel 4. 6 Dokumentasi Pengerjaan.....	46
Tabel 4. 7 Tampilan Buku	49

DAFTAR LAMPIRAN

1. Biodata Penulis
2. Salinan Lembar Pembimbing TA
3. Dokumentasi Uji Proposal TA
4. Surat Izin Penelitian
5. Surat Balasan Penelitian
6. Surat Keterangan selesai Penelitian
7. Transkrip Wawancara
8. Bukti Pengerjaan Utuh
9. Dokumentasi Terkait TA

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., & Suprianto, D. (2022). Pelatihan Desain Grafis Dan Fotonovela Untuk. *Jurnal Surya* .
- Alfares, Y.J. & Murwonugroho, W. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality (Ar) Untuk Media Pembelajaran. *Penelitian dan Karya Ilmiah Lembaga Penelitian Universitas Trisakti*.
- Ali, M. (2014). *Mahir Software Desain Grafis*. Bandung.
- Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3-8.
- Dewi, M.S. (2012). Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop Dalam. (*Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*), 2.
- Kemendikbud. (2014). Permendikbud RI No.146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013.
- Maimunah, Manalu, D.E., Kusuma, D.B. (2017). Perancangan Prototype Visual Pada Bagian Desain Sebagai. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2017*.
- Novari, S. (2021). Belajar Membuat Buku Digital Pada. *Jurnal Informatika dan Komputer*.
- Pradesta, E. & Aryanto, H. (2020). Gaya Semirealis Sebagai Inspirasi Perancangan Character. *Jurnal Barik*, 169.
- Pratiwi, A.P., & Riyanto, J. (2022). Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Struktur Tumbuhan untuk Anak Usia Dini. *Journal of Engineering, Technology & Applied Science*, 10.
- Safitri, R. (2020). *Analisis dan Perancangan Media Pembelajaran Biologi dengan Pola Eye Tracking pada Siswa SMP Darussa'adah Teupin Raya*. Darussalam-Banda Aceh: UIN AR-RANIRY.
- Sarwono, E. (2018). *ADOBE ILLUSTRATOR*. Jakarta: PT. Elexmedia Komputindo.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. DATA IDENTITAS







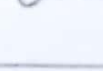
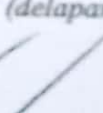

1	Nama Lengkap	ZULISO WARUWU	
2	Nomor Induk Mahasiswa	20511108	
3	TTL.	SIMARLELAN, 23 JULI 2001	
4	Jenis Kelamin	Laki – laki	
5	A g a m a	Kristen Protestan	
6	Telepon/No. Hp	0852 6199 7369	
7	Email	waruwuzuliso@gmail.com	
8	Alamat Rumah	a. Jalan	-
		b. Kelurahan/Desa	Desa Pagaran Honas
		c. Kecamatan	Badiri
		d. Kabupaten /Kota	Kabupaten Tapanuli Tengah
		e. Propinvi	Sumatera Utara

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

<i>Jenjang Pendidikan</i>	<i>Nama Sekolah / Perguruan Tinggi</i>	<i>Tahun Masuk</i>	<i>Tahun Lulus</i>	<i>Keterangan</i>
SD	SDN Pagaran Honas	2008	2014	-
SMP	SMPN 1 Badiri	2014	2017	-
SMA	SMAN 1 Pinangsori	2017	2020	-

LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Zuliso Waruwu
 NIM : 20511108
 Program Studi : DESAIN GRAFIS
 Pembimbing I : Komda Saharja Purba, S.Kom., M.Pd.
 Judul Proposal : Perancangan Buku Belajar Membaca dan Mewarnai sebagai Media Pembelajaran berbasis *Augmented Reality* di Taman Kanak-kanak Mardi Utami Medan.

No	Waktu	Uraian Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	27/01/23	Revisi Judul TA	
2.	15/02/23	Acc. Judul, Revisi BAB I	
3.	10/04/23	Revisi BAB I - III	
4.	15/05/23	Acc. BAB. I dan II, Revisi BAB III	
5.	19/05/23	Acc. BAB. III, Revisi Desain Karya	
6.	26/05/23	Revisi BAB. IV	
7.	28/05/23	Acc. BAB. IV, Acc. Desain Karya	
8.	03/06/23	Acc. BAB. V	
9.		Acc. Final TA	
10.			

Pembimbingan minimal 8 (delapan) kali.

Mengetahui
Koordinator Program Studi,









Fandunasokhi Telaumbanua, SE, MM
NIP. 19800602 200212 1 001

Pembimbing I,

Komda Saharja Purba, S.Kom., M.Pd
NIP. 197712202 00604 1 002

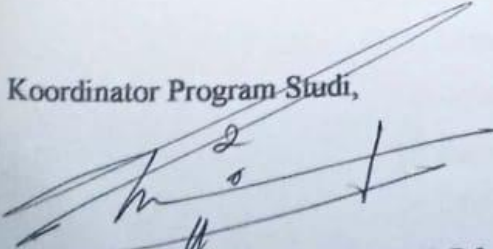
LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Zuliso Waruwu
 NIM : 20511108
 Program Studi : DESAIN GRAFIS
 Pembimbing II : Nurianti Sitorus, S.S., M.Hum
 Judul Proposal : Perancangan Buku Belajar Membaca dan Mewarnai sebagai Media Pembelajaran berbasis *Augmented Reality* di Taman Kanak-kanak Mardi Utami Medan.

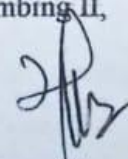
No	Waktu	Uraian Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	10 APRIL	Revisi Proposal	
2.	17 APRIL	Bab I	
3.	2 MEI	Revisi Bab I	
4.	16 MEI	Bab II & III	
5.	23 MEI	Revisi Bab III	
6.	6 JUNI	Bab IV & V	
7.	12 JUNI	Revisi Bab IV & V	
8.	23 JUNI	Acc	
9.			
10.			

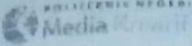
Pembimbingan minimal 8 (delapan) kali.

Koordinator Program Studi,


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

Pembimbing II,


 Nurianti Sitorus, S.S., M.Hum
 NIP. 19880222 201903 2 011

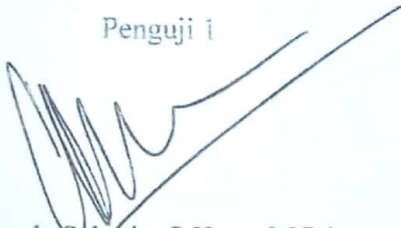
	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN DESAIN	Form TA-02
BERITA ACARA UJI PROPOSAL TUGAS AKHIR		

Pada hari ini **Selasa** tanggal **24 Januari 2023** bertempat di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif telah dilaksanakan Uji Proposal Tugas Akhir Semester Tahun Akademik 2022/2023

Nama Mahasiswa : Zuliso Waruwu
NIM : 20511108
Program Studi : Desain Grafis
Judul Proposal TA :

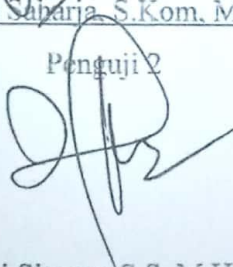
Perancangan Desain Ilustrasi Baju Kaos Anak-anak Berbasis Augmented Reality Di TK Marai Utami

Penguji 1



Komda Sabarja, S.Kom, M.Pd

Penguji 2



Nurianti Sitorus, S.S, M.Hum

Peserta Uji Proposal TA



Zuliso Waruwu

HASIL UJI PROPOSAL TA

1. Diterima tanpa revisi
2. Diterima dengan revisi
- ③ Ditolak, harus memperbaiki proposal
4. Ditolak, harus mengganti proposal

Catatan :

Direvisi sebelum M1 dimulai !!

DOKUMENTASI SEMINAR PROPOSAL





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PROGRAM STUDI DILUAR KAMPUS UTAMA MEDAN
Jl. Guru Sinumba No. 6 Medan Helvetia – Medan 20124
Telp. (061) 8457568 Fax. (061) 8472896
Website : www.polimedia.ac.id Email : humas@polimedia.ac.id

Nomor : 637.59/PL27.19/TU/I/2023

Medan, 5 Januari 2023

Hal : Izin Melakukan Tugas Akhir

Kepada Yth :

Kepala TK Mardi Utami
di-

Tempat


Dengan Hormat, bersama surat ini kami dari Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan memohon kepada Bapak/Ibu agar dapat menerima mahasiswa/i :

Nama : Zuliso Waruwu
NIM : 20511108
Semester : 6 (Enam)
Program Studi : Desain Grafis

Untuk melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir (TA) dengan judul **“Perancangan Desain Ilustrasi Baju Seragam Alumni Berbasis Augmented Reality Di Taman Kanak-kanak Mardi Utami Medan”**

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan izin yang Bapak/Ibu berikan, kami ucapkan terima kasih.

Koordinator Program Studi Desain Grafis
Politeknik Negeri Media Kreatif
PSDKU Medan


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

Tembusan Yth :

1. Kaur Akademik PSDKU Medan
2. Arsip





TAMAN KANAK - KANAK
MARDI UTAMI
PTPN II HELVETIA

Alamat : Jl. Karya Ujung No. 29 Kec. Labuhan Deli Kab. Deli Serdang

Nomor : 2046 / TK.MU / V / 2023
Lampiran : -
Hal : Balasan Izin Penelitian

Kepada Yth,
Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
PSDKU Medan
Di
Tempat

Dengan hormat,
Yang betanda tangan dibawah ini :

Nama : Sri Muliani
Jabatan : Kepala TK Mardi Utami

Menerangkan bahwa :

No	Nama Mahasiswa	NIM	Program Studi
1	Zuliso Waruwu	20511108	Desain Grafis

Telah kami setujui untuk mengadakan penelitian pada SMP Amal Luhur sebagai syarat penyusunan tugas akhir dengan judul : “ *Perancangan Desain Ilustrasi Baju Seragam Alumni Berbasis Augmented Reality di Taman Kanak – Kanak Mardi Utami Medan* ”.

Demikian Surat kami sampaikan . Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Medan, 22 Mei 2023

Kepala TK Mardi Utami





TAMAN KANAK-KANAK MARDI UTAMI

Komplek PTPN II - Helvetia Telp 061 - 846 2993

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SRI MULIANI
Jabatan : KEPALA TK MARDI UTAMI
Instansi : Taman Kanak-kanak Mardi Utami Medan

Dengan ini menerangkan mahasiswa di bawah ini :

Nama : Zuliso Waruwu
Nomor Induk Mahasiswa : 20511108
Prodi : Desain Grafis
Kampus : Politeknik Negeri Media Kreatif Program
Studi Diluar Kampus Utama Medan

Dengan ini menyatakan bahwa telah selesai melakukan penelitian Tugas Akhir di TK Mardi Utami Medan, dengan judul "Perancangan Buku Belajar Membaca dan Mewarnai sebagai Media Pembelajaran berbasis *Augmented Reality* di Taman Kanak-kanak Mardi Utami Medan".

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 03 Juli 2023
Kepala TK Mardi Utami Medan



TRANSKRIP WAWANCARA

- Penulis : Selamat siang, Bu Sri.
Bu Sri : Selamat siang,
Penulis : Saya adalah seorang mahasiswa yang sedang menyelesaikan studi di Polimedia Medan prodi Desain Grafis. Nama saya Zuliso Waruwu, saya tinggal disini juga bu (Karya Ujung).
Saya ingin melakukan penelitian tugas akhir saya di TK ini, apakah saya bisa mendapatkan izin dari ibu ?
Ibu Sri : Tentu saja, ibu akan senang membantu. Apa topik penelitian yang ingin kamu lakukan?
Penulis : Karena saya di jurusan desain, saya ingin membuat sesuatu yang berguna untuk anak-anak TK disini bu. Sebuah buku bacaan dan mungkin sekaligus buku menggambar nantinya bu.
Ibu Sri : Ohwww.. Seperti buku anak TK pada umumnya ya..
Penulis : ya benar bu, tapi rencananya saya akan membuat buku ini berbeda dengan yang lainnya bu. Saya akan menerapkan teknologi *augmented reality* di tiap gambar yang ada. Jadi gambaranya seperti ini bu..... nah seperti ini.
Bu Sri : ohww... !!Topik yang menarik, ibu saranin untuk gambarnya usahakan gambar kartun-kartun yang biasa dilihat. Jadi kalau anak-anak membacanya dah langsung tau kartun apa itu..
Penulis : Misalnya seperti apa bu ?
Bu Sri : ya kek... macam upin ipin ya kan, dan lain lain lah yang biasa di lihat anak-anak di tv.
Penulis : Hooo yang seperti itu, tapi saya rencanya akan membuat sesuatu yang baru bu. Maksudnya karakter dan cerita yang baru gitu.
Bu Sri : Oh yaudah buat sebagus mungkin saja.. Asal mudah dimengerti anak-anak.
Jadi kapan selesainya ??
Penulis : Mungkin akan membutuhkan beberapa bulan bu. Sebab kami pun sekarang ini sedang magang sekaligus membuat tugas akhir bu jadi waktunya terbagi-bagi.
Bu Sri : ooo begitu ya.... Iyalah.. semangat.
Penulis : iya bu terimakasih suportnya... Oh ya bu, boleh saya lihat buku-buku anak TK yang ada disini.. yang membaca saja. Mau jadi referensi materinya bu.
Bu Sri : oh iya boleh boleh...saya ambilkan sebentar ya

Nah seperti ini lah buku bacaan anak-anak.... Mereka suka jika ada gambar-gambar gitu..
Penulis : Hummm... Begini ya bu ya ..,
Baik bu saya sudah cukup melihat referensinya..
Bu Sri : Sudah cukup ?
Penulis : Sudah bu... kalau begitu saya izin pamit ya bu... saya harus ke

kampus lagi.

Bu Sri : ok, kalau begitu, jadi mau kekampus ini ?

Penulis : Iya bu, ada beberapa berkas yang harus diurus...

Bu Sri : iyalah....

Penulis : Permisi ya bu, selamat siang

Bu Sri : iya... selamat siang.

DOKUMENTASI KEGIATAN TERKAIT TA



**DOKUMENTASI SIDANG TUGAS AKHIR
SELASA, 11 JULI 2023**

