

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN BUKU *POP-UP* INTERAKTIF MENGENAI**  
**TATA CARA MENANAM BAYAM SEBAGAI MEDIA**  
**EDUKASI BAGI ANAK USIA 4-6 TAHUN**

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



**Disusun Oleh:**  
**SITI SALSABILA FITRIA SARI**  
**NIM: 21100149**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**JAKARTA**  
**2024**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku *Pop-Up* Interaktif mengenai Tata Cara Menanam Bayam sebagai Media Edukasi bagi Anak Usia 4-6 Tahun  
Penulis : Siti Salsabila Fitria Sari  
NIM : 21100149  
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 Rabu tanggal 24 Juli 2024.

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji



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

Anggota 1



**Drs. Gun Gun Waldi G, M.M**  
NIP. 196404042014091001

Anggota 2



**Angga Priatna, M.Sn**  
NIP. 030401820005

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain



**Tri Fajar Yurmana Supiyanti, S.Kom., MT**  
NIP. 198011122010122003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Siti Salsabila Fitria Sari  
NIM : 21100149  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023/2024

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 14 Juli 2024

Pembimbing I

Pembimbing II

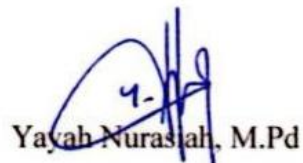


Lani Siti Noor Aisyah, M.DS.  
NIP. 198501122019032016



Sifa Sultanika, M.Sn  
NIP.1994062520220320

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurashah, M.Pd  
NIP. 199308012020122013

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Siti Salsabila Fitria Sari
NIM	: 21100149
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Buku *Pop-Up* Interaktif mengenai Tata Cara Menanam Bayam sebagai Media Edukasi bagi Anak Usia 4-6 Tahun **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 sebenarnya.

Jakarta, 9 Juli 2024

Yang menyatakan,



Siti Salsabila Fitria Sari  
NIM. 21100149

## PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH

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

Nama : Siti Salsabila Fitria Sari  
NIM : 21100149  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023/2024

demikian 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 Buku Pop-Up Interaktif mengenai Tata Cara Menanam Bayam sebagai Media Edukasi bagi Anak Usia 4-6 Tahun.

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, 9 Juli 2024

Yang menyatakan,



Siti Salsabila Fitria Sari  
NIM. 21100149

## ABSTRAK

*Planting are one of the ways to introduce nature and plants. Through planting, children will gain new experiences and help improve their motoric development. Children can learn to planting by using seed paper and seed pencils. A plant that can be used for children education is spinach that can grows quickly. Therefore, the author designed an interactive pop-up book on procedures for planting spinach as an educational medium for children aged 4-6 years. This book is designed with engaging illustrations with an educational story that provide information on how to plant spinach using seed paper and seed pencil. The book includes with seed paper and seed pencil to provide a fun and interactive learning experience. This book aims to educate children and parents about the importance of growing spinach, with opportunities to help parents educate children through planting activities together, as well as sparking children's imagination and creativity through attractive illustrations.*

***Keywords: Interactive Pop-Up Books, Children's Education, Planting Spinach, Seed Paper, Seed Pencils***

Kegiatan menanam merupakan salah satu kegiatan untuk memperkenalkan alam dan tumbuhan. Melalui kegiatan menanam, anak-anak akan memiliki pengalaman baru dan membantu meningkatkan perkembangan motorik anak. Cara menanam yang dapat dilakukan oleh anak-anak adalah menggunakan kertas benih dan pensil benih. Tanaman yang dapat dijadikan edukasi menanam adalah bayam yang proses tumbuhnya cepat sehingga dapat memudahkan dalam mengedukasi anak-anak. Maka dari itu, penulis merancang buku *pop-up* interaktif mengenai tata cara menanam bayam sebagai media edukasi bagi anak usia 4-6 tahun. Buku ini dirancang dengan ilustrasi menarik dan cerita edukatif yang memberikan informasi mengenai cara menanam bayam menggunakan kertas benih dan pensil benih. Buku ini dilengkapi dengan kartu kertas benih dan pensil benih untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Buku ini bertujuan untuk mengedukasi anak dan orang tua tentang pentingnya menanam bayam, dengan kesempatan untuk membantu orang tua mengedukasi anak melalui kegiatan menanam bersama, serta memicu imajinasi dan kreativitas anak melalui ilustrasi yang menarik.

**Kata Kunci: Buku *Pop-Up* Interaktif, Edukasi Anak, Menanam Bayam, Kertas Benih, Pensil Benih**

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT. yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Laporan 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. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T, Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain sekaligus yang telah membimbing dalam mengerjakan karya tugas akhir ini.
5. Yayah Nurasih, M.Pd, Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn, Sekretaris Program Studi Desain Grafis.
7. Sifa Sultanika, M.Sn Dosen yang telah membimbing dalam mengerjakan karya tugas akhir ini.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Keluarga penulis yang senantiasa mendukung dalam penulisan tugas akhir ini.
10. Teman-teman dekat penulis yang telah memberi dukungan untuk mengerjakan Tugas Akhir ini.

Jakarta, 15 Juni 2024



Penulis,  
Siti Salsabila Fitria Sari  
NIM. 21100149

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Rumusan Masalah .....	2
E. Tujuan Penulisan .....	3
F. Manfaat Penulisan .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>
A. Desain Grafis .....	4
B. Tipografi .....	4
C. Unsur-Unsur Visual.....	4
D. Buku.....	6
E. Buku Interaktif.....	8
F. Ilustrasi.....	10
G. Menanam Bayam.....	12
H. Perkembangan Anak .....	16
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN.....</b>	<b>19</b>
A. Data Objek Penulisan.....	19
B. Teknik Pengumpulan Data.....	22
C. Ruang lingkup.....	22
D. Langkah Kerja .....	24
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>26</b>
A. Pra Produksi .....	26
B. Produksi.....	30
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>38</b>
A. Kesimpulan .....	38
B. Saran.....	38
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>39</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tipografi.....	4
Gambar 2.2 Warna .....	5
Gambar 2.3 Titik .....	5
Gambar 2.4 Garis .....	6
Gambar 2.5 Tekstur.....	6
Gambar 2.6 Teknik Pop-Up Transformations .....	9
Gambar 2.7 Teknik Pop-Up Volvelles .....	9
Gambar 2.8 Teknik Pop-up Pull Tab.....	10
Gambar 2.9 Ilustrasi Kartun.....	12
Gambar 2.10 Kertas Benih.....	14
Gambar 2.11 Pensil Benih .....	14
Gambar 3.1 Logo Benihbunbun.....	19
Gambar 3.2 Nomor Induk Berusaha Benihbunbun.....	20
Gambar 3.3 Azifah An'amillah Owner Benihbunbun.....	21
Gambar 3.4 Referensi Buku Ilustrasi Interaktif.....	23
Gambar 4.1 Mind Mapping.....	27
Gambar 4.2 Moodboard .....	27
Gambar 4.3 Sketsa Karya .....	28
Gambar 4.4 Tipografi dalam Karya Tugas Akhir.....	29
Gambar 4. 5 Naskah.....	30
Gambar 4.6 Buku "Kertas & Benih Ajaib" .....	31
Gambar 4.7 Desain Cover Depan & Belakang .....	32
Gambar 4.8 Karakter dalam "Kertas & Pensil Ajaib" .....	33
Gambar 4.9 Desain Kertas Benih.....	33
Gambar 4.10 Desain Pensil Benih .....	34
Gambar 4.11 Desain Notebook .....	34
Gambar 4.12 Desain Poster.....	35
Gambar 4.13 Desain X-Banner .....	35
Gambar 4.14 Desain Totebag .....	36
Gambar 4.15 Desain Keychain .....	36
Gambar 4.16 Desain Sticker .....	37

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. ....	38
Lampiran 2. ....	39
Lampiran 3. ....	41
Lampiran 4. ....	42
Lampiran 5. ....	44