

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MEDIA EDUKASI INTERAKTIF
***FLASHCARD* CALISTUNG DENGAN TEMA PENGENALAN**
HEWAN KEPADA ANAK TK. WISANGGENI, DEPOK

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh :
RIZQI FAUZIAH AGUSTIN MICHELLE
NIM : 21100138

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN MEDIA EDUKASI
INTERAKTIF FLASHCARD CALISTUNG
DENGAN TEMA PENGENALAN HEWAN
KEPADA ANAK TK. WISANGGENI, DEPOK

Penulis : Rizqi Fauziah Agustin Michelle
NIM : 21100138
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 Kamis, tanggal 25 Juli 2024

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Jati Raharjo, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19810720201012002

Anggota 1



Adi Iryanto, M.Sn.

Anggota 2



Yayah Nurashah, M.Pd.
NIP. 199308012020122013

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

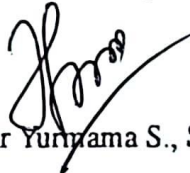
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Media Edukasi Interaktif Flashcard
Calistung Dengan Tema Pengenalan Hewan Kepada Anak
TK. Wisanggeni, Depok
Penulis : Rizqi Fauziah Agustin Michelle
NIM : 21100138
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 9 Juli 2024

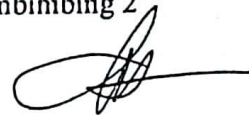
Pembimbing 1



Tri Fajar Yurnama S., S.Kom., M.T

NIP: 198011122010122003

Pembimbing 2



Heri Wijayanto, M.Sn.,

NIP:

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasih, M.Pd.
NIP. 199308012020122013

PERSYARATAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizqi Fauziah Agustin Michelle
NIM : 21100138
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Media Edukasi Interaktif Flashcard Calistung Dengan Tema Pengenalan Hewan Kepada Anak TK. Wisanggeni, Depok 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, 02 Juli 2024

Yang menyatakan,



Rizqi Fauziah Agustin Michelle
NIM: 21100138

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Rizqi Fauziah Agustin Michelle
NIM : 21100138
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 Media Edukasi Interaktif Flashcard Calistung Dengan Tema Pengenalan Hewan Kepada Anak TK. Wisanggeni, Depok beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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

Jakarta, 02 Juli 2024
Yang menyatakan,



Rizqi Fauziah Agustin Michelle
NIM: 21100138

ABSTRAK

Education when children are in kindergarten is a very important basic education where children first enter formal education, therefore education at this time is very important because it is a foundation that will be very useful for children in the future, especially basic things such as reading, writing and counting. Although KEMENDIKBUD does not require children to be able to do reading, writing and counting before entering elementary school, this ability is a good basic thing for children to have. Therefore, the author wants to design an interactive flashcard game so that children can master these three skills well before entering elementary school (SD) and children feel like learning to read, write, and count while playing.

Keywords: Children, Calistung, Flashcards, Education, Play, English

Pendidikan pada saat anak di Taman Kanak-Kanak merupakan pendidikan dasar yang sangat penting dimana anak-anak mulai pertama kali masuk kepada pendidikan formal oleh karena itu pendidikan pada saat ini merupakan pendidikan yang sangat penting karena merupakan fondasi yang akan sangat berguna bagi anak dimasa depan, terutama hal mendasar seperti membaca menulis, dan berhitung. Meskipun KEMENDIKBUD tidak mengharuskan anak yang sebelum memasuki SD harus bisa membaca, menulis, berhitung, namun kemampuan ini adalah hal mendasar yang baik untuk dimiliki oleh anak. Oleh karena itu penulis ingin membuat perancangan permainan kartu flashcard interaktif agar anak dapat menguasai ketiga kemampuan itu dengan baik sebelum memasuki sekolah dasar (SD) dan anak-anak merasa belajar membaca, menulis, dan berhitung seperti sambil bermain.

Kata Kunci: Anak, Calistung, Permainan Kartu, Edukasi, Bermain, Bahasa Inggris

PRAKATA

Alhamdulillah, Puji dan Syukur kita panjatkan kepada Allah SWT. Dzat yang hanya kepada-Nya kita memohon pertolongan. Alhamdulillah atas segala pertolongan, rahmat serta kasih sayang-Nya sehingga penulis diberikan kekuatan, kemampuan serta kesabaran dalam menyelesaikan tugas akhir yang berjudul "Perancangan Media Edukasi Interaktif Flashcard Calistung Dengan Tema Pengenalan Hewan Kepada Anak TK. Wisanggeni, Depok". Tujuan penulisan tugas akhir adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 program studi Desain Grafis Di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya berupa permainan kartu flashcard dengan tema pengenalan hewan. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA yang berjudul "Perancangan Media Edukasi Interaktif Flashcard Calistung Dengan Tema Pengenalan Hewan Kepada Anak TK. Wisanggeni, Depok."

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada disekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih 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. Tri Fajar Yurmama, S.Kom.,M.T., Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desai.
5. Yayah Nurasih, M.Pd., Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Tri Fajar Yurmama, S.Kom.,M.T., Selaku Dosen Pembimbing I.
7. Heri Wijayanto, M.Sn., Selaku Dosen Pembimbing II.
8. Para guru dan staff sekolah Wisanggeni Kinderland khususnya pengajar TK B.
9. Para dosen dan staff Jurusan Desain Grafis serta karyawan Politeknik Negeri Media.
10. Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama mahasiswa selama 3 (tiga) tahun penulis menempuh pendidikan disini.
11. Keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan, semangat, serta do'a selama penulis mengerjakan Karya Tugas Akhir ini hingga selesai.
12. Teman-teman program Studi Desain Grafis terutama yang telah mendukung penulis untuk menyelesaikan Karya 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.

Jakarta, 07 Juli 2024

Penulis,



Rizqi Fauziah Agustin Michelle

NIM : 21100138

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan.....	5
F. Manfaat Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Desain Grafiss	7
1. Kesatuan.....	8
2. Keseimbangan	8
3. Proporsi	9
4. Ritme.....	10
B. Teori Warna.....	11
1. Primer	11
2. Sekunder.....	12
3. Tersier	12
C. Tipografi	12
1. Legibility dan Reability.....	13
2. Tracking dan Leading	14
D. Ilustrasi.....	15
E. Flashcards	16
F. Pendidikan Anak Usia DIni.....	18
G. Lebih Cerdas Dengan Bermain	19
H. Calistung	19

I. Pengetahuan Umum Tentang Hewan	21
J. Deteksi Kecanduan Gawai Pada Anak	21
K. Bahan Ajar Interaktif	22
L. Packaging.....	23
BAB III METODE PELAKSANAAN	24
A. Data/Objek Penulisan	24
1. Objek Karya.....	24
2. Spesifikasi Karya	24
3. Data Klien.....	25
4. Data Narasumber	25
B. Teknik Pengumpulan Data.....	26
1. Observasi	26
2. Studi Pustaka	26
3. Wawancara	26
4. Kuesioner.....	26
C. Ruang Lingkup	27
1. Peran Penulis	27
2. Kategori Karya.....	27
3. Ide Kreatif.....	28
D. Langkah Kerja	29
1. Pra Produksi.....	29
2. Produksi.....	29
3. Pasca Produksi	29
E. Sejarah.....	29
F. Visi Misi	30
1. Visi	30
2. Misi	30
G. Analisis Khalayak Sasaran.....	31
• Target Utama (TK Wisanggeni)	31
1. Demografis	31
2. Psikografis.....	31
3. Geografis	31
• Target Pemandangan (TK Islam Al-Ma'shum)	31

1. Demografis	31
2. Psikografis	32
3. Geografis	32
BAB IV PEMBAHASAN.....	33
A. Pra Produksi	33
1. Riset	33
2. Konsep Kreatif.....	33
3. Mind Mapping	34
4. Moodboard	36
5. Menentukan Font	36
6. Menentukan Color Pallete	37
7. Panduan Bermain.....	38
8. Sketsa Layout	38
9. Pembuatan Dummy Packaging.....	39
B. Produksi	40
1. Sketsa Ilustrasi.....	40
2. Pembuatan Line Art	44
3. Coloring.....	48
4. Detailing	52
5. Layouting Dan Finishing.....	56
6. Komponen Karya.....	56
a. Packaging Box Luar	56
b. Packaging Box Flashcard	57
c. Permainan Kartu Flashcard.....	58
1. Berkenalan Dengan Hewan.....	58
2. Tebak Hewan.....	59
3. Bermain Kata	60
4. Petualangan Angka	61
d. Buku Panduan Bermain.....	62
e. Spidol Dan Penghapus.....	62
7. Media Pendukung	63
a. Poster	63
b. X-Banner	64

c. Big Banner Untuk Background.....	64
d. Sticker Pack	65
e. Keychain Acrylic.....	66
f. T-Shirt	66
g. Totebag.....	67
C. Pasca Produksi.....	67
1. Evaluasi	67
a. Media Utama.....	68
b. Media Pendukung	68
BAB IV PENUTUP.....	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kesatuan (Unity)	8
Gambar 2.2 Keseimbangan (Baance)	9
Gambar 2.3 Proporsi (Proportion)	10
Gambar 2.4 Ritme (Rhytm)	11
Gambar 2.5 Ilustrasi 1	16
Gambar 2.6 Ilustrasi 2	16
Gambar 2.7 Flashcards 1	17
Gambar 2.8 Flashcards 2	17
Gambar 2.9 Bahan Ajar Interaktif	22
Gambar 2.10 Packaging	23
Gambar 3.1 Logo Klien	25
Gambar 4.1 Mind Mapping	35
Gambar 4.2 Moodboard	36
Gambar 4.3 Jenis Font	37
Gambar 4.4 Color Pallete	37
Gambar 4.5 Panduan Bermain	38
Gambar 4.6 Sketsa Layout	39
Gambar 4.7 Dummy Packaging Box Flashcard	39
Gambar 4.8 Dummy Packaging Box Luar	40
Gambar 4.9 Sketsa Ilustrasi	40
Gambar 4.10 Line Art	44
Gambar 4.11 Coloring	48
Gambar 4.12 Detailing	52
Gambar 4.13 Layouting Dan Finishing	56
Gambar 4.14 Packaging Box Luar	56
Gambar 4.15 Packaging Box Flashcard	57
Gambar 4.16 Berkenalan Dengan Hewan	58
Gambar 4.17 Tebak Hewan	59
Gambar 4.18 Bermain Kata	60
Gambar 4.19 Petualangan Angka	61

Gambar 4.20 Buku Panduan Bermain	62
Gambar 4.21 Poster	63
Gambar 4.22 X-Banner	64
Gambar 4.23 Big Banner Untuk Background	64
Gambar 4.24 Sticker Pack.....	65
Gambar 4.25 Keychain Acrylic	66
Gambar 4.26 T-Shirt.....	66
Gambar 4.27 Totebag	67

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Sketsa Ilustrasi	40
Tabel 4.2 Line Art.....	44
Tabel 4.3 Coloring.....	48
Tabel 4.4 Detailing	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis.....	73
Lampiran 2. Transcript Wawancara Dengan Kepala Sekolah Wisanggeni Kinderland.....	74
Lampiran 3. Hasil Kuesioner Anak TK B di Wisanggeni Kinderland (Target Utama)	76
Lampiran 4. Hasil Kuesioner Anak TK B di TK Islam Al-Ma'shum (Target Pembanding).....	80
Lampiran 5. Hasil Kuesioner Guru Pengajar TK B di Wisanggeni Kinderland.....	85
Lampiran 6. Hasil Kuesioner Guru Pengajar TK B di TK Islam Al- Ma'shum.....	89
Lampiran 7. Hasil Dokumentasi di Wisanggeni Kinderland (Target Utama).....	93
Lampiran 8. Hasil Dokumentasi di TK Islam Al-Ma'shum (Target Pembanding).....	95
Lampiran 9. Dokumentasi Sidang	97
Lampiran 10. Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing 1	98
Lampiran 11. Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing 2	99