

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF “BERCOCOK TANAM DI
RUMAH” UNTUK ANAK TK IT EL FAJRIN**

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



**Disusun Oleh:
RAIHANAH YASMINE DARIYAH
NIM: 21100126**

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

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF “BERCOCOK TANAM DI
RUMAH” UNTUK ANAK TK IT EL FAJRIN**

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



**Disusun Oleh:
RAIHANAH YASMINE DARIYAH
NIM: 21100126**

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif “Bercocok Tanam di Rumah”
untuk anak TK IT EL FAJRIN.

Penulis : Raihanah Yasmine Dariyah

NIM : 21100126

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

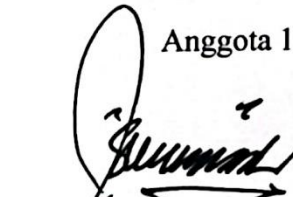
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 23 Juli 2024.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji




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

Anggota 1



Drs. Gun Gun Waldi Gumilar, M.M
NIP. 196404042014091001

Anggota 2



Andriyana, S.Pd., M.Pd
NIP. 199312162020121007

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



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

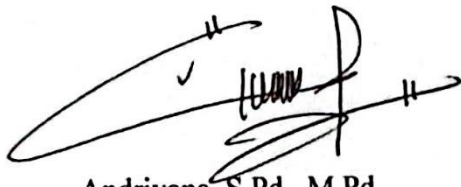
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interatif “Bercocok Tanam di Rumah” untuk anak TK IT EL FAJRIN
Penulis : Raihanah Yasmine Dariyah
NIM : 21100126
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 10 Juli 2024

Pembimbing 1



Andriyana, S.Pd., M.Pd

NIP.199312162020121007

Pembimbing 2



Heri Wijayanto, M.Sn.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Yayah Nursiah, M. Pd.

NIP. 199308012020122013

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raihanah Yasmine Dariyah
NIM : 21100126
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021 - 2024

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: LAPORAN TUGAS AKHIR PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF “BERCOCOK TANAM DI RUMAH” UNTUK ANAK TK IT EL FAJRIN 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, 6-Juli-2024

Yang menyatakan,



Raihanah Yasmine Dariyah
NIM: 21100126

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Raihanah Yasmine Dariyah
NIM : 21100126
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021 - 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: LAPORAN TUGAS AKHIR PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF “BERCOCOK TANAM DI RUMAH” UNTUK ANAK TK IT EL FAJRIN beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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, 6-Juli-2024
Yang menyatakan,



Raihanah Yasmine Dariyah
NIM: 2110126

ABSTRAK

Children's interactive storybooks can be a gateway to creativity, intellectual development and a lifelong love of reading. The benefits of children's interactive books are to improve fine motor skills, enhance memory retention, develop sensory skills and encourage creativity. The many benefits of this interactive book make it very suitable for children's learning media, especially at kindergarten level. TK IT EL FAJRIN wants to add to it's collection of learning media and general knowledge interactive books with environmental themes, which it does not have yet. The design of the book is based on the theory of interactive books, illustration and graphic design. The method used in designing this interactive book is through observations, interviews with the director and teachers of TK IT EL FAJRIN. The design of this interactive book on the environment is entitled 'Planting at Home', which uses different types of interactivity such as lift the flap, participation and pull the tab with supporting media in the form of packaging, X banners, posters, spinach seeds and merchandise.

Keywords: Interactive Books, Kindergarten, Children's Illustrations.

Buku cerita interaktif anak dapat menjadi pintu gerbang menuju kreativitas, pengembangan intelektual, dan kecintaan membaca seumur hidup. Manfaat buku interaktif anak untuk meningkatkan keterampilan motorik halus, meningkatkan retensi memori, mengembangkan keterampilan sensorik dan mendorong kreativitas. Banyaknya manfaat dari buku interaktif ini menjadikan buku tersebut sangat cocok untuk media pembelajaran anak khususnya ditingkat Taman Kanak – Kanak. TK IT EL FAJRIN ingin menambah media pembelajaran dan koleksi buku interaktif pengetahuan umum dengan tema lingkungan yang memang belum mereka miliki. Dalam perancangan buku, kajian teori yang digunakan adalah teori mengenai buku interaktif, ilustrasi dan desain grafis. Metode yang digunakan dalam perancangan buku interaktif ini dengan melakukan observasi, wawancara dengan Kepala sekolah dan guru TK IT EL FAJRIN. Perancangan buku interaktif tema lingkungan ini berjudul “Bercocok Tanam di Rumah” yang menggunakan beberapa jenis interaktif seperti *lift the flap*, *participation* dan *pull the tab* dengan media pendukung berupa *packaging*, *X banner*, poster, bibit bayam serta *merchandise*.

Kata Kunci : Buku Interaktif, , Taman Kanak – Kanak, Ilustrasi Anak.

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 Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai desainer grafis dan illustrator telah merancang buku interaktif untuk anak TK IT EL FAJRIN. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF “BERCOCOK TANAM DI RUMAH” UNTUK ANAK TK IT EL FAJRIN”

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., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom.,M.T., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Yayah Nurasih M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
5. Andriyana, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing I
6. Heri Wijayanto, M.Sn., selaku pembimbing II
7. Para dosen dan Tenaga Kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah melayani dan membantu penulis menempuh Pendidikan di sini.
8. Keluarga penulis, terutama bagi kedua orang penulis yang selalu mendukung dan mendoakan kelancaran penulis dalam mengerjakan tugas akhir ini.
9. TK IT EL FAJRIN, Ibu Yani Suyani selaku Kepala Sekolah dan Ibu Rian Handayani selaku guru yang telah memberikan dukungan kepada penulis.
10. Teman-teman Desain Grafis Polimedia Angkatan 2021 yang telah berjuang Bersama dalam menempuh studi akademis tugas akhir ini.

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

Jakarta, 12 Juli 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Raihanah', with a long horizontal stroke extending to the right.

Raihanah Yasmine Dariyah

NIM : 21100126

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR.....	iv
DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Teori Umum	6
1. Desain Grafis	6
2. Warna	7
3. Ilustrasi.....	8
4. Tipografi.....	12
5. Layout	13
B. Teori Khusus	14
1. Buku Anak	14
2. Buku interaktif.....	14
3. Bercocok tanam	19
4. Jenis Tanaman yang Mudah Ditanam untuk Anak	20

5. Cara Menanam Bayam.....	22
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	23
A.Data/Objek Penulisan.....	23
B.Teknik Pengumpulan Data	25
C.Ruang Lingkup.....	27
D. Langkah Kerja.....	30
BAB IV PEMBAHASAN.....	31
A.Pra Produksi	31
B.Produksi	37
C.Pasca produksi.....	48
BAB V PENUTUP	58
A.Kesimpulan	58
B.Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN BIODATA PENULIS.....	63
LAMPIRAN WAWANCARA	64
DOKUMENTASI WAWANCARA & OBSERVASI	68
LAMPIRAN KARTU BIMBINGAN	69
LAMPIRAN KEGIATAN SIDANG TUGAS AKHIR	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Ilustrasi Naturalis.....	9
Gambar 2.2 Gambar Ilustrasi Dekoratif.....	10
Gambar 2.3 Gambar Ilustrasi Kartun.....	10
Gambar 2.4 Gambar Ilustrasi Karikatur.....	11
Gambar 2.5 Gambar Ilustrasi Cerita Bergambar.....	11
Gambar 2.6 Gambar Ilustrasi Buku Pelajaran.....	12
Gambar 2.7 Gambar Ilustrasi Khayalan.....	12
Gambar 2.8 Contoh Gambar Buku Interaktif <i>Pop-up</i>	15
Gambar 2.9 Contoh Gambar Buku Interaktif <i>Lift the flap</i>	15
Gambar 2.10 Contoh Gambar Buku Interaktif <i>Pull Tab</i>	16
Gambar 2.11 Contoh Gambar Buku Interaktif <i>Hidden Object</i>	16
Gambar 2.12 Contoh Gambar Buku Interaktif <i>Games</i>	17
Gambar 2.13 Contoh Gambar Buku Interaktif <i>Participation</i>	17
Gambar 2.14 Contoh Gambar Buku Interaktif <i>Play a Song</i>	18
Gambar 2.15 Contoh Gambar Buku Interaktif <i>Touch and Feel</i>	18
Gambar 3.1 Logo TK IT EL FAJRIN.....	24
Gambar 3.2 Mind Mapping.....	28
Gambar 3.3 Moodboard.....	28
Gambar 4.1 Gambar Konsep Teknik.....	32
Gambar 4.2 Storyboard Isi Cerita.....	35
Gambar 4.3 Mockup Buku dan Karakter.....	36
Gambar 4.4 Gambar Cover Buku.....	37
Gambar 4.5 Gambar Halaman 1.....	38
Gambar 4.6 Ilustrasi Halaman 2-3.....	38
Gambar 4.7 Ilustrasi Halaman 4.....	39
Gambar 4.8 Ilustrasi Halaman 5.....	40
Gambar 4.9 Ilustrasi Halaman 6.....	40
Gambar 4.10 Ilustrasi Halaman 7.....	41
Gambar 4.11 Ilustrasi Halaman 8-9.....	41
Gambar 4.12 Ilustrasi Halaman 10.....	42

Gambar 4.13 Ilustrasi Halaman 13.....	43
Gambar 4.14 Ilustrasi Halaman 12-13	43
Gambar 4.15 Ilustrasi Halaman 14.....	44
Gambar 4.16 Ilustrasi Halaman 15.....	44
Gambar 4.17 Ilustrasi Halaman 16.....	45
Gambar 4.18 Layouting Isi Buku.....	45
Gambar 4.19 <i>Magnet Sheet</i> dan Hasil Interaktif <i>Partipation</i>	46
Gambar 4.20 Hasil Interaktif <i>Pull Tab</i> Pada Halaman 10.....	47
Gambar 4.21 Hasil Interaktif <i>Pull Tab</i> Pada Halaman 7	47
Gambar 4.22 Hasil Interaktif <i>Lift The Flap</i>	48
Gambar 4.23 Gambar Penggunaan Interaktif Pada Halaman 5	49
Gambar 4.24 Gambar Penggunaan Interaktif Halaman 7	49
Gambar 4.25 Gambar Penggunaan Interaktif Halaman 8-9.....	50
Gambar 4.26 Gambar Penggunaan Interaktif Halaman 10	50
Gambar 4.27 Gambar Penggunaan Interaktif Halaman 11	51
Gambar 4.28 Gambar Penggunaan Interaktif Halaman 12-14.....	51
Gambar 4.29 Gambar Penggunaan Interaktif Halaman 16	52
Gambar 4.30 Packaging Buku Interaktif.....	53
Gambar 4.31 Packaging Benih Bayam	53
Gambar 4.32 Poster Buku Interaktif	54
Gambar 4.33 <i>X Banner</i>	54
Gambar 4.34 Desain <i>Tote Bag</i>	55
Gambar 4.35 Desain Kaos Anak	55
Gambar 4.36 Desain <i>Sticker Sheet</i>	56
Gambar 4.37 Desain Gantungan Kunci	56
Gambar 4.38 Desain <i>Tumbler</i>	57