

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAL TEKSTUR OBJEK
UNTUK ANAK USIA DINI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Ahli Madya



Disusun oleh

RANIA PRITA AULIA

NIM: 2290442125

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "Perancangan Buku Interaktif Mengenal Tekstur Objek Untuk Anak Usia Dini."

Penulis : Rania Prita Aulia

NIM : 2290442125

Program Studi : Desain

Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 9 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



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

Anggota 1



Yusuf Nurrahman, S.T., M.M.S.I
NIP. 197711132010121001

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Rania Prita Aulia
NIM : 2290442125
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 24 Juni 2025

Pembimbing I



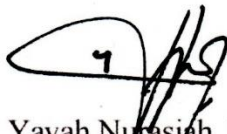
Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si
NIP. 199410152019032015

Pembimbing II



Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds
NIP. 198501122019032016

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasih, M.Pd.
NIP. 199308012020122013

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Rania Prita Aulia
NIM	: 2290442125
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
“PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAL TEKSTUR OBJEK UNTUK ANAK
USIA DINI.” **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, 20 Juni, 2025

Yang menyatakan,



Rania Prita Aulia
NIM: 2290442125

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Rania Prita Aulia
NIM : 2290442125
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

demi 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 INTERAKTIF MENGENAL TEKSTUR OBJEK UNTUK ANAK USIA DINI” 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 sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 20 Juni, 2025

Yang menyatakan,



Rania Prita Aulia
NIM: 2290442125

ABSTRAK

This final project is titled "The Design of an Interactive Book for Introducing Object Textures to Young Children", aiming to create an engaging and comprehensive educational medium for children, particularly in helping them learn various textures around them. The book is designed in the form of an interactive adventure story, allowing children not only to read but also to actively participate through tactile activities and the exploration of different surface textures. The main focus of the book is the introduction of textures found in objects, especially animals and presented in a fun way through brightly colored illustrations, adorable characters, and visuals that appeal to young children. This 28 x 28 cm book consists of 16 content pages, including an educational quiz page at the end. The quiz invites children to match the names of animals and their textures, serving as an interactive exercise that supports comprehension and memory development. The design process began with research on early childhood learning needs and a field study at TK Pelangi as the main client. The outcome of this project is expected to support the development of children's sensory and motor skills, while also providing a joyful and meaningful learning experience through direct interaction with textures.

Keywords: Texture, Early Childhood, Interactive Book.

Tugas akhir ini berjudul "Perancangan Buku Interaktif Mengenal Tekstur Objek untuk Anak Usia Dini", yang bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menyeluruh bagi anak-anak, khususnya dalam mengenal berbagai tekstur di sekitar mereka. Buku ini dirancang dalam bentuk cerita petualangan yang interaktif, sehingga anak-anak tidak hanya membaca, tetapi juga terlibat secara aktif melalui aktivitas meraba dan mengenali berbagai permukaan tekstur. Fokus utama buku adalah pengenalan tekstur pada benda, khususnya hewan, yang dikemas secara menyenangkan dengan ilustrasi berwarna cerah, karakter lucu, dan elemen visual yang menarik bagi anak usia dini. Buku berukuran 28 x 28 cm ini terdiri dari 16 halaman isi, termasuk halaman kuis edukatif di bagian akhir. Kuis ini mengajak anak menempelkan nama hewan dan teksturnya sebagai bentuk latihan interaktif yang mendukung pemahaman dan daya ingat anak. Proses perancangan buku diawali dengan riset terhadap kebutuhan belajar anak usia dini dan studi di TK Pelangi sebagai klien utama. Hasil dari proyek ini diharapkan mampu mendorong perkembangan sensorik dan motorik anak, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna melalui sentuhan langsung terhadap tekstur.

Kata kunci: Tekstur, Anak Usia Dini , Buku Interaktif.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kesehatan, kekuatan dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah sebagai syarat yang harus dipenuhi oleh penulis untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini , penulis berperan sebagai perancang buku interaktif tekstur dengan judul “Petualangan Caca dan Oyen: ayo rasakan tekstur pada hewan!” Berdasarkan karya tersebut, penulis membuat laporan dengan judul “Buku Interaktif Mengenal Tekstur Objek untuk Anak Usia Dini”.

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. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik sekaligus pembimbing I penyusunan laporan tugas akhir.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T, Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain juga pembimbing II penyusunan karya tugas akhir.
5. Yayah Nurasih, M.Pd., Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., Sekretaris Program Studi Desain Grafis.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Bu Zaenab, Kepala Sekolah TK Islam Pelangi sebagai klien dari tugas akhir ini yang sudah bersedia meluangkan waktunya untuk kebutuhan data.

9. Mama, Papa serta kakak dan adik penulis yang telah menyemangati penulis dan mendoakan penulis dalam menyelesaikan kuliah dan penyusunan tugas akhir penulis.
10. Vinnie dan Lisa sebagai sahabat penulis yang telah menyemangati dan mendukung penulis. Juga Vinnie yang sudah berjuang bersama selama perkuliahan juga penyusunan tugas akhir ini.
11. Oyen, kucing penulis yang telah menjadi penyemangat dan model karakter utama dari tugas akhir penulis.
12. Teman-teman kelas D angkatan 2022 Desain Grafis yang telah berjuang bersama selama 3 tahun 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, 26 Juni 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rania Prita Aulia', with a stylized flourish extending to the right.

Rania Prita Aulia

2290442125

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Teori Umum	6
1. Desain Grafis.....	6
2. Prinsip Desain	7
3. Komponen Desain.....	9
4. Buku Cerita Interaktif	11
B. Teori Khusus	12
1. Anak Usia Dini.....	12
2. Sensori.....	14
5. Motorik.....	15
BAB III METODE PELAKSANAAN	17
A. Objek Penelitian	17

B. Teknik Pengumpulan Data.....	19
C. Ruang Lingkup.....	19
D. Langkah Kerja.....	21
BAB IV PEMBAHASAN.....	25
A. Proses Perancangan Buku Interaktif Tekstur	25
B. Komponen Isi dan Desain Visual.....	51
C. Media Pendukung dan <i>Merchandise</i>	71
BAB V PENUTUP.....	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Storyline</i>	25
Tabel 2. <i>Storyboard</i>	28
Tabel 3. Ilustrasi.....	37
Tabel 4. <i>Layout</i>	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Ilustrasi Komposisi.....	7
Gambar 2. Ilustrasi Keseimbangan	8
Gambar 3. Ilustrasi Penekanan.....	8
Gambar 4. Perbedaan Vektor dan Bitmap.....	10
Gambar 5. Anak Belajar Sensori dan Motorik.....	14
Gambar 6. Logo PG & TK Islam Pelangi	17
Gambar 7. Contoh Buku Tekstur	18
Gambar 8. Bagan Langkah Kerja.....	21
Gambar 9. Desain karakter Caca dan Oyen	23
Gambar 10. Pembuatan ilustrasi	23
Gambar 11. <i>Moodboard</i>	27
Gambar 12. Contoh <i>boardbook</i>	32
Gambar 13. Kain Bulu Kelinci.....	33
Gambar 14. Kain Payet Manik.....	34
Gambar 15. Kain Bulu Domba.....	34
Gambar 16. Bola Karet Berduri	35
Gambar 17. Desain karakter Caca dan Oyen	36
Gambar 18. Palet Warna Karakter Utama dan Background	36
Gambar 19. <i>Font</i> Star Cartoon.....	42
Gambar 20. Warna <i>Font</i>	43
Gambar 21. <i>Dummy</i> Buku.....	49
Gambar 22. Cetak Buku.....	50
Gambar 23. Tesktur pada Halaman.....	50
Gambar 24. <i>Cover</i> Buku	51
Gambar 25. Elemen Grafis pertama.....	52
Gambar 26. Halaman 1	53
Gambar 28. Halaman 3	55
Gambar 29. Halaman 4	56
Gambar 30. Halaman 5	57
Gambar 31. Halaman 6	58
Gambar 32. Halaman 7	59

Gambar 33. Halaman 8	60
Gambar 34. Halaman 9	61
Gambar 35. Halaman 10	62
Gambar 36. Halaman 11	63
Gambar 37. Halaman 12	64
Gambar 38. Halaman 13	65
Gambar 39. Halaman 14	66
Gambar 40. Halaman Kuis.....	67
Gambar 41. Halaman 15	68
Gambar 42. Halaman 16	69
Gambar 43. Halaman Elemen Grafis 2	70
Gambar 44. Halaman Cover Belakang.....	71
Gambar 45. Desain media pendukung	72
Gambar 47. Desain Stiker dan Gantungan Kunci	73
Gambar 48. Pouch.....	73