

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA

PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH UNTUK ANAK

JALANAN USIA 5-8 TAHUN

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya



Disusun Oleh
AFDHALIAH
NIM. 2290472002

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PSDKU MAKASSAR

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Huruf Hijaiyah Untuk Anak Jalanan Usia 5-8 Tahun

Penulis : Afdhaliah

NIM : 2290472002

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Pada Hari Jumat , 25 Juli 2025

Disahkan oleh:

Ketua Penguji



M. Djazman Addin Suryana, S. Si., M.Si.
NIP. 197209082005011002

Penguji 1



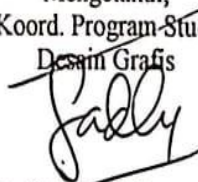
Arvrespajavadi, S.T., M.T.
NIP. 199007312022031004

Penguji 2



H. Suardi, S.Sos., M.Si.
NIP. 196206161990021001

Mengetahui,
Koord. Program Studi
Desain Grafis



Fadly Shabir, S.Kom., M.T
NIP. 198803252022031005

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif Sebagai Media Pembelajaran
Huruf Hijaiyah Untuk Anak Jalanan Usia 5-8 Tahun

Penulis : Afdhaliah

NIM 2290472002

Program Studi : Desain Grafis

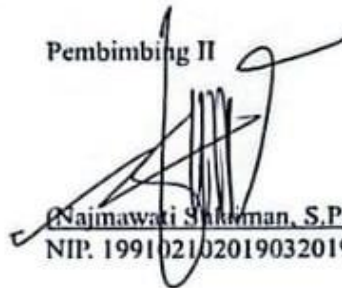
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Makassar, 8 Juli 2025

Pembimbing I

(H. Suardi, S.Sos., M.Si.)
NIP. 196206161990021001

Pembimbing II

(Najmawati Shaleman, S.Pd., M.Si.)
NIP. 199102102019032019

Mengetahui,
Koord. Program Studi
Desain Grafis

(Fadly Shabir, S.Kom., M.T)
NIP. 19880325 202203 1 005

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN
BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Afdhaliah
NIM : 2290472002
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025 Genap

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH UNTUK ANAK JALANAN USIA 5-8 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 sebenar-benarnya.

Makassar 23 Juni 2025

Afdhaliah
NIM. 2290472002

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Afdhaliah
NIM : 2290472002
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025 Genap

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 SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH UNTUK ANAK JALANAN USIA 5-8 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.

Makassar 23 Juni 2025

METERAI TEMPEL
3000
C9AMX384233873
Afdhaliah
NIM. 2290472002

ABSTRAK

Childhood is very important for acquiring knowledge, one of which is Religious Education. Every parent is required to teach their children to read short surahs and how to pray so that they can later understand and read the Qur'an and Hadith. One way to teach early childhood about understanding the Qur'an is through the introduction of hijaiyah letters. The Interactive Book of Hijaiyah Letters was created with the aim of being used as a learning medium for hijaiyah letters for children aged 5-8 years. This book consists of three activities that can be done, namely reading, writing and composing hijaiyah letters. Through the design thinking method, 5 stages of designing an interactive book of hijaiyah letters can be obtained, namely Empathize, Define, Ideate, Prototype and Test. The book has 48 pages which were then tested on 5 street children in one of the communities in Makassar as a learning medium for hijaiyah letters. The result, the book functions well in providing learning and increasing children's enthusiasm in learning the hijaiyah letter book.

Keywords: *Hijaiyah Letters, Interactive Books, Street Children*

Masa kanak-kanak sangat penting untuk memperoleh pengetahuan, salah satunya Pembelajaran Agama. Setiap orang tua diwajibkan untuk mengajarkan anak-anak mereka membaca surat-surat pendek dan cara shalat agar mereka nantinya dapat memahami dan membaca Al-Qur'an maupun Hadis. Salah satu cara untuk mengajarkan anak-anak usia dini tentang pemahaman Al-Qur'an adalah melalui pengenalan huruf hijaiyah. Buku Interaktif Huruf Hijaiyah dibuat dengan tujuan untuk digunakan sebagai media pembelajaran huruf hijaiyah untuk anak-anak usia 5-8 tahun. Buku ini terdiri dari tiga aktivitas yang dapat dilakukan yaitu membaca, menulis dan menyusun huruf hijaiyah. Melalui metode *design thinking* dapat diperoleh 5 tahapan perancangan buku interaktif huruf hijaiyah yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype* dan *Test*. Buku tersebut memiliki 48 halaman yang kemudian diuji coba kepada 5 orang anak jalanan disalah satu komunitas yang ada di Makassar sebagai media pembelajaran huruf hijaiyah. Hasilnya, buku tersebut berfungsi dengan baik dalam memberikan pembelajaran dan meningkatkan semangat anak-anak dalam mempelajari buku huruf hijaiyah.

Kata Kunci: *Huruf Hijaiyah, Buku Interaktif, Anak Jalanan*

PRAKATA

Puji syukur mahasiswa panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan Laporan Tugas Akhir sebagai kewajiban bagi mahasiswa untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat melaksanakan sidang Tugas Akhir dan menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar mahasiswa. Oleh karena itu, mahasiswa ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama S., S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain.
4. H. Suardi, S.Sos., M.Si., Kepala Unit Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar, sekaligus Dosen Pembimbing I Tugas Akhir (TA).
5. Fadly Shabir, S.Kom., M.T., Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Najmawati Sulaiman, S.Pd., M.Si., Dosen Pembimbing II Tugas Akhir (TA)
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama mahasiswa menempuh pendidikan di sini.

8. Bapak dan Kakak, terima kasih telah mendidik mahasiswa, mendoakan, memberikan semangat dan motivasi tiada henti dalam menyelesaikan studi di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
9. Rekan mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar, teman-teman Desain Grafis angkatan 2022, terima kasih telah memberikan saran dan masukan serta bersama-sama berproses selama 3 tahun perkuliahan khususnya dalam proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
10. Kepada teman-teman dari HIMADEGRA, terima kasih selalu memberikan semangat, saran dan masukan dalam proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
11. Untuk diri sendiri, apresiasi yang sebesar-besarnya karena telah menyelesaikan apa yang telah dimulai, terus berusaha keras sampai sejauh ini.

Mahasiswa menyadari masih banyak kekurangan dalam Laporan Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, mahasiswa mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk laporan ini.

Makassar, 23 Juni 2025

Mahasiswa,



Afdhaliah

NIM. 2290472002

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN.....	iv
BEBAS PLAGIARISME	iv
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH.....	5
C. BATASAN MASALAH.....	6
D. RUMUSAN MASALAH.....	6
E. TUJUAN PENULISAN	6
F. MANFAAT PENULISAN.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Perancangan	9
B. Pembelajaran	9
C. Buku	10
D. Buku Interaktif	13
E. Huruf Hijaiyah	14
F. Anak Jalanan	16
G. Prinsip Desain, Elemen Desain dan Tata Letak (<i>Layout</i>)	17
BAB III METODE PELAKSANAAN	22
A. Objek Penulisan	22
B. Teknik Pengumpulan Data	23
C. Ruang Lingkup.....	26
D. Langkah Kerja.....	27
BAB IV PEMBAHASAN	29
A. <i>Empathize</i>	29
B. <i>Define</i>	31
C. <i>Ideate</i>	32

<i>D. Prototype</i>	35
<i>E. Test</i>	42
BAB V PENUTUP	44
A. Kesimpulan	44
B. Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh Buku Interaktif	13
Gambar 2. Contoh Huruf Hijaiyah	15
Gambar 3. Gambar Anak Jalanan.....	16
Gambar 4. Brainstorming	31
Gambar 5. Moodboard untuk isi buku.....	33
Gambar 6. Moodboard untuk output karya.....	33
Gambar 7. Referensi Warna ceria	33
Gambar 8. Konsep bagian membaca huruf.....	35
Gambar 9. Konsep menulis huruf.....	35
Gambar 10. Konsep menyusun huruf	36
Gambar 11. Gambaran sketsa digital membaca huruf	36
Gambar 12. Gambaran sketsa digital menulis huruf.....	37
Gambar 13. Gambaran sketsa digital menyusun huruf	37
Gambar 14. Desain Cover Buku Huruf Hijaiyah	38
Gambar 15. Desain Buku Halaman1-3.....	38
Gambar 16. Desain Buku halaman 4-9.....	38
Gambar 17. Desain Buku Halaman 10-15.....	39
Gambar 18. Desain Buku Halaman 16-21.....	39
Gambar 19. Desain Buku Halaman 22-27.....	39
Gambar 20. Desain Buku Halaman 28-33.....	40
Gambar 21. Desain Buku Halaman 33-39.....	40
Gambar 22. Gambaran Visualisasi Keseluruhan Layout Buku	40
Gambar 23. Prototype buku sebelum dicetak final.....	41
Gambar 24. Proses Testing di Rumah Belajar Cerita Savana Ikasa Makassar.....	43

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tahapan Design Thinking.....	28
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa	47
Lampiran 2 Lembar Pembimbingan Tugas Akhir.....	48
Lampiran 3 Lembar Pembimbingan Tugas Akhir.....	49
Lampiran 4 Dokumen Pendukung Penyusunan TA	50
Lampiran 5 Dokumentasi Foto Terkait Dengan TA	54

