

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF BERGAMBAR
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENJUMLAHAN
PADA TK INAYAH AZ ZAHRA

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh
ELSA MUHTIA PUTRI BR PANJAITAN

NIM: 2290473008

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
MEDAN
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif Bergambar Sebagai
Media Pembelajaran Penjumlahan Pada TK Inayah
Az Zahra
Penulis : Elsa Muhtia Putri Br Panjaitan
NIM : 2290473008
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 senin tanggal 14 Juli 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Drs. H. Salam Irianto Nadeak, M.Pd
NIP. 19630919 198703 1 00 3

Anggota 1



Haryati Ahda Nasution, S.Pd., M.Pd
NIP. 19881002 202421 2 032

Anggota 2



Komda Saharja, S.Kom, M.Pd
NIP. 1977220 200604 1 00 2

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMK
PSDKU Medan



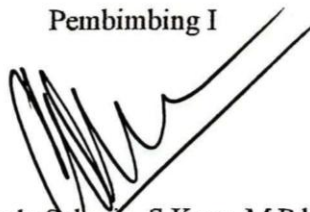
Komda Saharja, S.Kom, M.Pd
NIP. 1977220 200604 1 00 2

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Penjumlahan Pada TK Inayah Az Zahra
Penulis : Elsa Muhtia Putri Br Panjaitan
NIM : 2290473008
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di Medan, 20 Juni 2025.

Pembimbing I



Komda Sahaja, S.Kom, M.Pd
NIP. 1977220 200604 1 002

Pembimbing II



Dadang Syahputra, SE., M.Si
NIP. 19900316 201903 1 012

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, SE., MM
NIP. 19800602 2002122 1 001

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Elsa Muhtia Putri Br Panjaitan
NIM	: 2290473008
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan Buku Interaktif Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Penjumlahan
Pada TK Inayah Az Zahra **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.

Medan, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,



Elsa Muhtia Putri Br Panjaitan
NIM. 2290473008

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elsa Muhtia Putri Br Panjaitan
NIM : 2290473008
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 Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Penjumlahan Pada TK Inayah Az Zahra.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkatan 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.

Medan, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,



Elsa Muhtia Putri Br Panjaitan
NIM. 2290473008

ABSTRACT

Learning in many kindergartens in Indonesia is still conventional and lacks interactive media. In Inayah Az Zahra Kindergarten, there is a lack of creative learning media, especially in addition material, so students get bored easily. This research aims to design an interactive picture book as an interesting addition learning media that supports children's cognitive and motor development. Data collection techniques consist of observation, interview, and literature review. The design process uses Procreate software, Adobe Illustrator 2023, and Adobe Photoshop 2023. The result is an interactive picture book with pop ups, interesting visual elements, a detachable feature and bilingual narration to increase children's involvement in learning.

Keywords: *Design, Interactive Book, Learning Media.*

ABSTRAK

Pembelajaran di banyak Taman Kanak-kanak di Indonesia masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan media interaktif. Di TK Inayah Az Zahra, ditemukan kurangnya media pembelajaran kreatif interaktif, khususnya dalam materi penjumlahan, sehingga murid cepat mudah bosan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku interaktif bergambar sebagai media pembelajaran penjumlahan yang menarik dan mendukung perkembangan kognitif serta motorik anak. Teknik pengumpulan data terdiri dari kegiatan observasi, wawancara, dan tinjauan pustaka. Proses perancangan menggunakan software Procreate, Adobe Illustrator 2023, dan Adobe Photoshop 2023. Hasilnya adalah buku interaktif bergambar dilengkapi pop up dengan elemen visual menarik, fitur lepas pasang serta narasi bilingual untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam belajar.

Kata Kunci: *Perancangan, Buku Interaktif Bergambar, Media Pembelajaran.*

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/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai perancang buku interaktif bergambar sebagai media pembelajaran penjumlahan pada TK Inayah Az Zahra. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Buku Interaktif Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Penjumlahan Pada TK Inayah Az Zahra.

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., sebagai Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Try Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom MT., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Lani Siti Noor Aisyah M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis.
5. Komda Saharja, S.Kom, M.Kom., sebagai Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan dan Dosen Pembimbing I.
6. Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis.
7. Syafriandi, S.Pd, M.Sn., sebagai Sekretaris Desain Grafis.
8. Dadang Syaputra, SE., M.Si, selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam tugas akhir ini.

9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. TK Inayah Az Zahra yang telah memberikan kesempatan berharga kepada penulis untuk menjadi objek penelitian tugas akhir
11. Alm. Bapak Panjaitan dan Ibu Sri Suprawati selaku orang tua penulis yang senantiasa membantu penulis serta memberikan doa untuk melakukan tugas akhir ini.
12. Saya mengucapkan terima kasih yang paling besar kepada teman saya Yoan, Kak Ashyra, Kak Bella, Kak Raihan, Bang Faidil dan teman-teman seperjuangan yang selalu menemani dan memberikan dukungan yang baik dalam proses penyelesaian 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.

Medan, 20 Juni 2025



Elsa Muhtia Putri Br Panjaitan

NIM. 2290473008

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penulisan.....	3
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II.....	5
A. Perancangan.....	5
B. Desain Grafis.....	5
1. Elemen-elemen Desain.....	6
2. Prinsip-prinsip Desain Grafis.....	6
C. Sketsa.....	11
D. Layout.....	11
E. Media Pembelajaran.....	12
F. Media Interaktif.....	13
G. Buku Interaktif.....	13
H. Buku Bergambar.....	14
I. Aplikasi Pengolah Desain.....	14
1. Adobe Illustrator.....	14
2. Procreate.....	15

3. Adobe Photoshop.....	16
BAB III.....	17
A. Data/Objek Penulisan	17
1. Profil Sekolah.....	17
2. Struktur Organisasi	18
3. Visi dan Misi Sekolah.....	18
4. Objek Karya.....	19
B. Teknik Pengumpulan Data	19
1. Observasi.....	19
2. Studi Pustaka	19
3. Wawancara.....	20
C. Ruang Lingkup.....	20
1. Peran Penulis.....	19
2. Kategori Karya	19
3. Ide Kreatif.....	20
D. Langkah Kerja.....	21
1. Praproduksi (Persiapan).....	21
2. Produksi (Pelaksanaan)	22
3. Pascaproduksi (Penyempurnaan)	22
BAB IV.....	24
A. Persiapan Pembuatan Buku Interaktif (Praproduksi).....	24
1. Riset.....	24
2. Konsep Perancangan.....	24
3. Strategi Perancangan.....	27
4. Sketsa Perancangan	28
B. Proses Pembuatan Buku Interaktif (Produksi).....	31
1. Digitalisasi Ilustrasi	31
2. Layouting	37
C. Penyempurnaan Buku Interaktif (Pascaproduksi).....	43
1. Proses Cetak Desain..	43
2. Penyusunan Karya	45
3. Finishing.....	47
4. Evaluasi.....	48
BAB V.....	24

A. Kesimpulan.....	24
B. Saran.....	24

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Praproduksi	22
Tabel 2. Produksi	23
Tabel 3. Pascaproduksi	23

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tipografi	7
Gambar 2. Ilustrasi	8
Gambar 3. Warna... ..	8
Gambar 4. Layout	9
Gambar 5. Prinsip-prinsip desain	9
Gambar 6. Logo Adobe Illustrator 2023.....	15
Gambar 7. Logo Procreate.....	15
Gambar 8. Logo Adobe Photoshop.....	16
Gambar 9. Sekolah TK Inayah Az Zahra.....	17
Gambar 10. Struktur Organisasi Sekolah TK Inayah Az Zahra.....	18
Gambar 11. Langkah Kerja.....	21
Gambar 12. Moodboard.....	25
Gambar 13. Palet Warna	26
Gambar 14. Font Coffee Spark.....	27
Gambar 15. Font Snack Omeal.....	27
Gambar 16. Sketsa Karakter.....	29
Gambar 17. Sketsa Ilustrasi Pendukung.....	29
Gambar 18. Sketsa Ilustrasi Background.....	30
Gambar 19. Sketsa Packaging Kotak Angka.....	30
Gambar 20. Sketsa Tata Letak Halaman.....	31
Gambar 21. Lembar Kerja Baru Pada Procreate.....	32
Gambar 22. Memasukkan Sketsa Pada Lembar Kerja Baru.....	33
Gambar 23. Coloring Pada Ilustrasi Karakter.....	33
Gambar 24. Digitalisasi 5 Karakter Ilustrasi.....	34
Gambar 25. Memasukkan Desain Karakter Ke Adobe Photoshop.....	35
Gambar 26. Hasil Merubah Warna Desain Karakter.....	35
Gambar 27. Penambahan Warna Baru Pada Desain Karakter.....	36
Gambar 28. Digitalisasi Ilustrasi Pendukung.....	36
Gambar 29. Digitalisasi Ilustrasi Background.....	37

Gambar 30. Pembuatan Lembar Kerja Baru.....	38
Gambar 31. Memasukkan Ilustrasi Background Pada Adobe Illustrator.....	38
Gambar 32. Pembuatan Bagian Tengah Cover.....	39
Gambar 33. Mendesain Cover Buku.....	39
Gambar 34. Menggandakan Artboard dan Memasukkan Background.....	40
Gambar 35. Layouting Teks Pada Halaman Buku.....	41
Gambar 36. Layouting Ilustrasi.....	41
Gambar 37. Layouting Pop Up Angka.....	42
Gambar 38. Layouting Interaksi Angka.....	42
Gambar 39. Layouting Packaging Angka.....	43
Gambar 40. Desain Cover Buku.....	44
Gambar 41. Desain Isi Buku Secara Keseluruhan.....	44
Gambar 42. Desain Pop Up Angka.....	44
Gambar 43. Desain Alat Interaktif.....	45
Gambar 44. Desain Packaging Kotak Angka.....	45
Gambar 45. Persiapan Penyusunan Buku.....	46
Gambar 46. Proses Penyusunan Buku.....	46
Gambar 47. Packaging Angka.....	47
Gambar 48. Hasil Produk Siap Didistribusikan.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	54
Lampiran 2 Salinan Lembar Pembimbingan TA	55
Lampiran 3 Surat Keterangan Izin Penelitian	57
Lampiran 4 Surat Balasan Penelitian TA.....	58
Lampiran 5 Surat Selesai Penelitian TA	59
Lampiran 6 Transkrip Wawancara	60
Lampiran 7 Bukti-Bukti Pengerjaan Secara Utuh	62
Lampiran 8 Dokumentasi Foto Kegiatan TA	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di Indonesia, masih banyak Taman Kanak-kanak yang menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajarannya. Beriringan dengan perkembangan teknologi, sekolah di Indonesia bisa mengembangkan metode belajar yang lebih efektif dan juga interaktif, karena langkah ini salah satu komponen terpenting dalam proses pembelajaran serta mempengaruhi tingkat pemahaman peserta didik.

Sesuai dengan usia anak tk, sekolah dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian para peserta didik. Salah satu stimulasi yang diyakini efektif adalah merangsang anak agar memiliki ketertarikan serta memiliki rasa ingin tahu yang besar, perlu adanya media pembelajaran yang kreatif seperti buku interaktif bergambar. Media pembelajaran merupakan alat yang menyalurkan pesan pembelajaran dengan memainkan peran penting dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai alat yang dapat menarik perhatian murid dan menyampaikan pesan tentang materi pembelajaran (Rosalina et al., 2021).

Selain itu, sangat penting bagi peserta didik untuk belajar bahasa asing sejak dini sebagai bagian dari stimulasi awal dalam kemampuan berbahasa anak. Oleh karena itu, diharapkan penggunaan narasi bilingual dalam pendidikan, terutama dalam dua bahasa seperti bahasa Indonesia dan bahasa

Inggris, akan membantu peserta didik mempelajari kosakata dasar kedua bahasa tersebut.

Melalui observasi yang dilakukan di TK Inayah Az Zahra, ditemukan beberapa data dan informasi yang menyatakan bahwa kurangnya media pembelajaran kreatif dan interaktif pada materi pembelajaran berhitung berupa pengenalan penjumlahan. Media pembelajaran yang digunakan antara lain hanya berupa buku tulis biasa, buku materi yang monoton tanpa variasi warna, serta poster dengan ilustrasi yang minim dan kombinasi warna yang kurang selaras dimana media tersebut kurang menarik perhatian peserta didik. Hal ini berdampak pada peserta didik yaitu mereka menjadi lebih mudah jenuh dan bosan saat belajar.

Berdasarkan informasi diatas, penulis mengambil peluang untuk membuat buku interaktif dengan judul **“Perancangan Buku Interaktif Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Penjumlahan Pada TK Inayah Az Zahra”**, yang diharapkan dapat memicu semangat anak dalam belajar sekaligus mendukung perkembangan kognitif dan motorik mereka secara lebih menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

Dengan latar belakang permasalahan yang telah di uraikan sebelumnya, maka identifikasi permasalahan di TK Inayah Az Zahra yang ingin di bahas yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang ada selama ini kurang memicu semangat peserta didik dalam kegiatan belajar pada TK Inayah Az Zahra.

2. Kurangnya media pembelajaran penjumlahan dalam bentuk buku interaktif bergambar pada TK Inayah Az Zahra.

C. Batasan Masalah

Penulis membatasi ruang lingkup penulisan laporan Tugas Akhir ini sehingga pembahasannya menjadi terarah. Dalam laporan Tugas Akhir ini penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Tugas akhir ini akan menghasilkan media pembelajaran berupa Buku Interaktif Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Penjumlahan Pada TK Inayah Az Zahra.
2. Proses desain pada Buku Interaktif Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Penjumlahan menggunakan Software Procreate, Adobe Illustrator 2023 dan Adobe Photoshop 2023.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas tentang persoalan yang ada di TK Inayah Az Zahra, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perancangan Buku Interaktif Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Penjumlahan Pada TK Inayah Az Zahra?
2. Bagaimana bentuk visual dari Buku Interaktif Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Penjumlahan Pada TK Inayah Az Zahra?

E. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penulisan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Menguraikan proses perancangan Buku Interaktif Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Penjumlahan Pada TK Inayah Az Zahra.
2. Untuk mengetahui bentuk visual dari Buku Interaktif Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Penjumlahan Pada TK Inayah Az Zahra.

F. Manfaat Penulisan

Adapun manfaat penulisan tugas akhir ini beberapa diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Dengan menyelesaikan laporan tugas akhir ini, maka penulis dapat mengimplementasikan ilmu yang didapat selama dibangku perkuliahan berguna untuk merancang Buku Interaktif Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Penjumlahan Pada TK Inayah Az Zahra.

2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif

Penulisan laporan tugas akhir ini diharapkan mampu menjadi referensi tambahan bagi mahasiswa/i Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Medan dalam menciptakan media pembelajaran yang inovasi dan efektif khususnya pada Buku Interaktif Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Penjumlahan.

3. Bagi TK Inayah Az Zahra

Dengan adanya Buku Interaktif Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Penjumlahan diharapkan dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar melalui media pembelajaran dan dapat membantu pemahaman pada anak didik TK Inayah Az Zahra.