

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF “MENYELAM
BERSAMA DIRA” SEBAGAI MEDIA EDUKASI
PENGENALAN BIOTA LAUT UNTUK ANAK USIA DINI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya**



Disusun Oleh:

Muhammad Khalifah Sakha Madewa

NIM. 2290442097

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

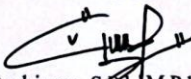
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

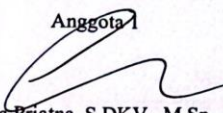
Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif "Menyelam Bersama Dira" Sebagai Media Edukasi Pengenalan Biota Laut Untuk Anak Usia Dini
Penulis : Muhammad Khalifah Sakha Madewa
NIM : 2290442097
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 18 Juli 2025

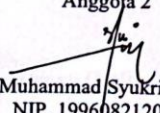
Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


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

Anggota 1


Angga Priatna, S.DKV., M.Sn
NIP. 198201042023211009

Anggota 2


Muhammad Syukri Faiz, M.Ds
NIP. 199608212024061001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain


Tri Fajar Yurmana Suplyanti, S.Kom., M.T.
NIP. 19801122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Muhammad Khalifah Sakha Madewa
NIM : 2290442097
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 4 Juli 2025

Pembimbing I



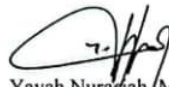
Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds
NIP . 198501122019032016

Pembimbing II



Anggun Gunawan, S.Fil., M.A
NIP . 198411232024211008

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurayah, M.Pd.
NIP 199308012020122013

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Khalifah Sakha Madewa
NIM : 2290442097
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: "PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF "MENYELAM BERSAMA DIRA" SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENGENALAN BIOTA LAUT 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, 7 Juli 2025

Yang menandatangani,



Muhammad Khalifah Sakha Madewa
NIM. 2290442097

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Khalifah Sakha Madewa
NIM : 2290442097
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

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 BUKU INTERAKTIF "MENYELAM BERSAMA DIRA" SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENGENALAN BIOTA LAUT 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 sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 7 Juli 2025

Yang menyatakan,



Muhammad Khalifah Sakha Madewa
NIM. 2290442097

ABSTRAK

The ocean is home to various marine species that play an important role in maintaining ecosystem balance. However, the introduction of marine life, especially protected species, is still rarely taught to early childhood in Indonesia. Based on observations and interviews with educators at PAUD SPS Bungur I, the learning media used is still limited to picture books without interactive features, making them less engaging for children. To address this issue, an educational media in the form of an interactive illustrated book titled “Menyelam Bersama Dira” was designed for children aged 4 to 6 years. The design process included concept development, story writing, sketching, digital illustration, layouting, and production. This book is equipped with interactive features such as pop up, lift the flap, and pull tab to enhance children’s engagement. The final result is a 36 pages interactive book with a child friendly visual design, supported by additional materials such as flashcards, stickers, keychains, lunch boxes, mugs, and an X-banner. This book is expected to become a fun learning medium that also fosters children's awareness of the ocean from an early age.

Keywords: *interactive book, early childhood, marine life, educational media, illustration*

Laut merupakan rumah bagi berbagai biota yang berperan penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem. Namun, pengenalan biota laut, terutama yang dilindungi, masih minim diajarkan kepada anak usia dini di Indonesia. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan tenaga pendidik di PAUD SPS Bungur I, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku bergambar tanpa interaksi, sehingga kurang menarik bagi anak. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dirancanglah media edukatif berupa buku ilustrasi interaktif berjudul “Menyelam Bersama Dira” bagi anak usia 4–6 tahun. Proses perancangan dilakukan melalui tahap pengembangan konsep, penyusunan cerita, pembuatan sketsa, ilustrasi digital, layouting, hingga produksi. Buku ini dilengkapi fitur interaktif seperti pop up, lift the flap, dan pull tab untuk meningkatkan keterlibatan anak. Hasil akhir dari proyek ini berupa buku interaktif 36 halaman dengan desain visual ramah anak, didukung media pendukung seperti kartu belajar, stiker, gantungan kunci, kotak bekal, cangkir dan X-banner. Diharapkan buku ini menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus menumbuhkan kepedulian anak terhadap laut sejak dini.

Kata kunci: *buku interaktif, anak usia dini, biota laut, media pembelajaran, ilustrasi*

PRAKATA

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karunianya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik dan tepat waktu. Tujuan utama penulisan Laporan Tugas Akhir adalah sebagai salah satu syarat dalam memenuhi tugas mata kuliah Teknik Penulisan Ilmiah.

Pada Laporan Tugas Akhir ini penulis mempunyai peran sebagai Desainer Grafis dalam Perancangan buku interaktif sebagai media edukasi pengenalan biota laut. Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan bimbingan orang-orang yang berada di sekitar penulis.

Penulis menyadari dalam Laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Laporan Tugas Akhir ini.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan Pembimbing 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 R., M.Si. selaku Wakil Direktur Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Tri Fajar Yumama Supianti S., S.Kom., M.T. Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds. Sekretaris Jurusan Desain.
5. Yayah Nurasiah, M.Pd, Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn. Sekretaris Prodi Desain Grafis.
7. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds. Pembimbing I
8. Anggun Gunawan, S.Fil., M.A. Pembimbing II
9. Tuti Hermawati selaku Pengajar di PAUD SPS Bungur 1

10. Kedua Orang Tua penulis yang selalu memberikan dukungan.

11. Teman-teman Mahasiswa Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Angkatan 15 yang telah memberikan banyak bantuan dan dukungan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran terbuka untuk penulis agar nantinya penulis dapat memperbaiki kekurangan. Semoga penulisan Laporan Tugas Akhir ini dapat menjadi manfaat dan sumber referensi bagi mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Jakarta, 8 Juli 2025

Penulis,

Muhammad Khalifah Sakha Madewa

NIM. 2290442097

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	ii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	3
F. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Teori Umum	6
1. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).....	6
2. Perancangan	6
3. Ilustrasi.....	7
4. Media Edukasi.....	7
B. Teori Khusus.....	9
1. Buku Interaktif	9
2. Tahap Pembuatan Buku Cerita Anak	10
3. Analisis Publikasi Terdahulu.....	11

4. Pengenalan Biota Laut pada Anak Usia Dini	15
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	15
A. Data/Objek Penelitian	15
1. Klien.....	15
2. Objek karya	15
3. Spesifikai karya.....	16
4. Analisis Target Audiens.....	17
B. Teknik Pengumpulan Data.....	18
1. Studi Pustaka.....	18
2. Wawancara	18
3. Observasi.....	18
C. Ruang Lingkup	19
1. Peran penulis	19
2. Kategori karya.....	19
3. Ide kreatif	19
D. Langkah Kerja	21
1. Praproduksi/Persiapan.....	21
2. Produksi/Pelaksanaan.....	23
3. Pasca produksi.....	23
BAB IV PEMBAHASAN.....	25
A. Pra Produksi	25
1. Riset dan Pengumpulan Data	25
2. Konsep Karya.....	30
B. Produksi.....	47
C. Pasca Produksi.....	62
1. Karya Utama	62
2. Karya Pendukung dan <i>Merchandise</i>	63
BAB V PENUTUP	66
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran	66
1. Bagi Penulis	66

2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif	67
3. Bagi PAUD SPS Bungur 1	67
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 2 Pop-Up Seru: Byuur, Ada Hewan Laut!.....	12
Gambar 2. 3 Pop-Up Peekaboo! Under The Sea.....	12
Gambar 2. 4 360 POP UP: THE OCEAN (360 Degree Pop-Up)	13
Gambar 2. 5 Pop-up Peek a Boo! Ocean	14
Gambar 4. 1 Penyu (Sumber: wwf.id)	25
Gambar 4. 2 Lumba-lumba (Sumber: Bobo.grid.id).....	26
Gambar 4. 3 Dugong (Sumber: daaitv.co.id)	27
Gambar 4. 4 Pari manta (Sumber: Mongabay.co.id).....	27
Gambar 4. 5 Hiu paus (Sumber: wwf.id)	28
Gambar 4. 6 Kima (Sumber: Bobo.grid.id).....	28
Gambar 4. 7 Bambu laut (Sumber: Bobo.grid.id).....	29
Gambar 4. 8 Mindmap (Sumber: Arsip Penulis).....	31
Gambar 4. 9 <i>Keyword dan Keyvisual</i> (Sumber: Arsip Penulis)	32
Gambar 4. 10 <i>Moodboard</i> (Sumber: Arsip Penulis)	32
Gambar 4. 11 Palet Warna (Sumber: Arsip Penulis)	33
Gambar 4. 12 Font Cover (Sumber: Arsip Penulis)	34
Gambar 4. 13 Font Sub Judul (Sumber: Arsip Penulis)	35
Gambar 4. 14 Font Isi (Sumber: Arsip Penulis).....	35
Gambar 4. 15 Gaya Ilustrasi (Sumber: Arsip Penulis).....	36
Gambar 4. 16 Sketsa Dira (Sumber: Arsip Penulis).....	40
Gambar 4. 17 Sketsa Biota Laut (Sumber: Arsip Penulis).....	41
Gambar 4. 18 Sketsa Cover (Sumber: Arsip Penulis)	42
Gambar 4. 19 Sketsa Halaman Isi (Sumber: Arsip Penulis)	47
Gambar 4. 20 Ilustrasi Digital Dira (Sumber: Arsip Penulis)	49
Gambar 4. 21 Ilustrasi Digital Biota Laut (Sumber: Arsip Penulis)	49
Gambar 4. 22 Ilustrasi Digital Cover (Sumber: Arsip Penulis)	50
Gambar 4. 23 Cover dalam (Sumber: Arsip Penulis).....	51
Gambar 4. 24 Halaman daftar isi (Sumber: Arsip Penulis).....	51
Gambar 4. 25 Halaman 1 (Sumber: Arsip Penulis).....	52
Gambar 4. 26 Halaman 2-3 (Sumber: Arsip Penulis)	52
Gambar 4. 27 Elemen interaktif penyu (Sumber: Arsip Penulis).....	53
Gambar 4. 28 Halaman 4-5 (Sumber: Arsip Penulis)	53
Gambar 4. 29 Halaman 6-7 (Sumber: Arsip Penulis)	53

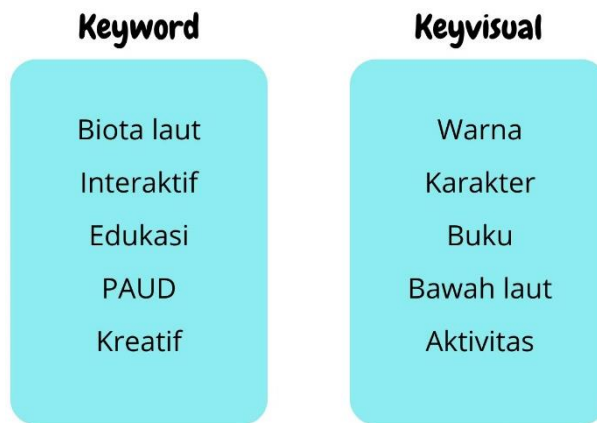
Gambar 4. 30 Elemen Pop-up Lumba-lumba (Sumber: Arsip Penulis).....	54
Gambar 4. 31 Halaman 8-9 (Sumber: Arsip Penulis)	54
Gambar 4. 32 Halaman 10-11 (Sumber: Arsip Penulis).....	55
Gambar 4. 33 Halaman 12-13 (Sumber: Arsip Penulis)	55
Gambar 4. 34 Halaman 14-15 (Sumber: Arsip Penulis)	56
Gambar 4. 35 Elemen Pop-up Pari manta (Sumber: Arsip Penulis)	56
Gambar 4. 36 Halaman 16-17 (Sumber: Arsip Penulis)	57
Gambar 4. 37 Halaman 18-19 (Sumber: Arsip Penulis)	57
Gambar 4. 38 Halaman 20-21 (Sumber: Arsip Penulis)	58
Gambar 4. 39 Halaman 22-23 (Sumber: Arsip Penulis)	58
Gambar 4. 40 Halaman 24-25 (Sumber: Arsip Penulis)	59
Gambar 4. 41 Elemen Pop-up Kima (Sumber: Arsip Penulis).....	59
Gambar 4. 42 Halaman 26-27 (Sumber: Arsip Penulis)	60
Gambar 4. 43 Halaman 28-29 (Sumber: Arsip Penulis)	60
Gambar 4. 44 Halaman Penutup (Sumber: Arsip Penulis).....	61
Gambar 4. 45 Profil Penulis (Sumber: Arsip Penulis)	61
Gambar 4. 46 Mockup Cover (Sumber: Arsip Penulis)	62
Gambar 4. 47 Mockup Isi Buku (Sumber: Arsip Penulis)	63
Gambar 4. 48 Mockup <i>X-Banner</i> (Sumber: Arsip Penulis)	64
Gambar 4. 49 Flashcard depan (Sumber: Arsip Penulis)	64
Gambar 4. 50 Flashcard belakang (Sumber: Arsip Penulis)	65
Gambar 4. 51 Sticker Sheet (Sumber: Arsip Penulis)	65
Gambar 4. 52 Sticker Die Cut (Sumber: Arsip Penulis)	66
Gambar 4. 53 Keychain Dira (Sumber: Arsip Penulis).....	66
Gambar 4. 54 Keychain Biota laut (Sumber: Arsip Penulis)	67
Gambar 4. 55 Lunchbox (Sumber: Arsip Penulis).....	67
Gambar 4. 56 <i>Mockup Mug</i> (Sumber: Arsip Penulis)	68
Gambar 4. 57 Penerapan buku (Sumber: Arsip penulis).....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Spesifikasi Karya.....	16
Tabel 4. 1 Storyline	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Biodata.....
Lampiran Kartu Bimbingan Tugas Akhir.....
Lampiran Surat Izin Pengambilan Data.....
Lampiran Observasi.....
Lampiran Wawancara.....
Lampiran Dokumentasi.....



Gambar 4. 9 *Keyword dan Keyvisual* (Sumber: Arsip Penulis)

b. *Moodboard*

Penulis juga membuat *moodboard* sebagai salah satu tahap penting dalam perancangan buku interaktif "Menyelam Bersama Dira". *Moodboard* merupakan kumpulan elemen visual seperti warna, ilustrasi, tekstur, tipografi, dan referensi gaya desain yang dikurasi untuk membentuk identitas visual yang selaras.



Gambar 4. 10 *Moodboard* (Sumber: Arsip Penulis)

Tujuan pembuatan *moodboard* adalah untuk menentukan arah visual yang konsisten dan sesuai dengan karakter anak usia dini sebagai target pembaca. Dengan adanya *moodboard*, proses desain menjadi lebih terarah karena setiap elemen grafis yang dipilih baik ilustrasi, skema warna, maupun gaya penyajian dapat disesuaikan dengan tema cerita, yaitu pengenalan biota laut.