

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF SEBAGAI ALAT**  
**PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN**  
***STUNTING* PADA ANAK USIA DINI DI SPS HARAPAN BANGSA**

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



**Disusun Oleh:**

**MOHAMAD FIRDHAUS**

**NIM: 2209442078**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**

**JURUSAN DESAIN GRAFIS**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**JAKARTA**

**2025**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif Sebagai Alat Pembelajaran  
Dalam Meningkatkan Pengetahuan Stunting Pada Anak  
Usia Dini Di SPS Harapan Bangsa  
Penulis : Mohamad Firdhaus  
NIM : 2290442078  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

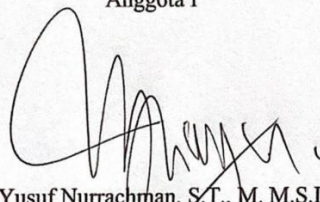
Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 21 Juli 2025.

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



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

Anggota I



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

Anggota 2



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

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain,



Tri Fajar Yumama Supiyanti, S.kom., M.T.  
NIP. 198011122010122003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir. : Perancangan Buku Interaktif Sebagai Alat Pembelajaran  
Dalam Meningkatkan Pengetahuan Stunting Pada Anak  
Usia Dini Di SPS Harapan Bangsa  
Penulis : Mohamad Firdhaus  
NIM : 2290442078  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta pada tanggal 10 Juli 2025

Pembimbing I



Yayah Nursiah, M.Pd.  
NIP.199308012020122013

Pembimbing II



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

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nursiah, M.Pd.  
NIP 199308012020122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR  
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

|                |                    |
|----------------|--------------------|
| Nama           | : Mohamad Firdhaus |
| NIM            | : 2290442078       |
| Program Studi  | : Desain Grafis    |
| Jurusan        | : Desain           |
| Tahun Akademik | : 2024/2025        |

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Buku Interaktif Sebagai Alat Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pengetahuan Stunting Pada Anak Usia Dini Di SPS Harapan Bangsa **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, 10 juli 2025

Yang menyatakan,



Mohamad Firdhaus

NIM: 2290442078

### PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Mohamad Firdhaus  
NIM : 2290442078  
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 *Learning Kit* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengenalkan Gerakan Salat Pada Siswa Tk Tadika Rafah 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, 10 Juli 2025  
Yang menyatakan,



Mohamad Firdhaus  
NIM: 2290442078

## ABSTRAK

*Stunting is a health problem that commonly occurs in children due to a lack of adequate nutrition and nutrition over a long period of time. This problem results in several factors for children, such as a comparison of growth increases, disorders in socializing, and obstacles in thinking. Efforts to help address this problem, the author helps improve children's knowledge through elementary schools, namely SPS Harapan Bangsa. With the help of SPS Harapan Bangsa, the author can help children understand the problem of stunting by designing an interactive book that can help children easily understand the material presented. This book not only functions as a learning medium, but also as a visual communication tool that stimulates children's imagination and creativity. The process of creating this book includes several stages, starting from data collection through observation and interviews, to production, sketches, and illustrations using digital technology. With an interactive approach, in addition, the learning method applied in this book will involve discussion and brainstorming, so that children can actively participate in the learning process. It is hoped that this storybook can serve as an example for other teachers in creating interesting and effective learning media for children.*

**Keywords:** *stunting, interactive book, learning media.*

*Stunting* adalah salah satu masalah kesehatan yang umumnya terjadi pada anak-anak akibat kekurangan gizi dan nutrisi yang cukup dalam jangka waktu yang lama, masalah ini mengakibatkan beberapa faktor untuk anak, seperti perbandingan peningkatan pertumbuhan, gangguan dalam bersosial, dan hambatan dalam berfikir. Upaya membantu menangani permasalahan ini, penulis membantu untuk meningkatkan dalam pengetahuan anak melalui sekolah dasar anak yaitu SPS Harapan Bangsa, dengan bantuan SPS Harapan Bangsa, penulis dapat membantu anak-anak memahami masalah *stunting* dengan merancang sebuah buku interaktif yang dapat membantu anak-anak mudah untuk memahami materi yang disampaikan, buku ini tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai alat komunikasi visual yang merangsang imajinasi dan kreativitas anak. Proses pembuatan buku ini meliputi beberapa tahap, mulai dari pengumpulan data melalui observasi dan wawancara, hingga produksi, sketsa, dan ilustrasi menggunakan teknologi digital. Dengan pendekatan yang interaktif, Selain itu, metode pembelajaran yang diterapkan dalam buku ini akan melibatkan diskusi dan brainstorming, sehingga anak-anak dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Diharapkan, buku cerita ini dapat menjadi contoh bagi pengajar lain dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk anak-anak.

**Kata Kunci:** *stunting, buku interaktif, media pembelajaran.*

## **PRAKATA**

Penulisan laporan Tugas Akhir ini tidak mungkin dimungkinkan oleh adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih atas bantuan dan bimbingan tersebut kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., selaku Sekertaris Jurusan Desain
5. Yayah Nurasih, M.Pd., selaku Koordinator Prodi Desain Grafis dan Pembimbing I.
6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., selaku Sekretaris Program Studi Desain Grafis dan Pembimbing II.
7. Para Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif
8. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan serta doa kepada penulis.
9. Teman-teman yang berjuang bersama dan ikut serta membantu berbagai hal.

Penulis menyadari dalam penulisan Laporan Praktik Industri ini masih terdapat kekurangan oleh karena itu penulis mengharapkan saran dari pembaca sebagai perbaikan. Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca dan kemajuan dalam ilmu pengetahuan dibidang desain grafis.

Jakarta, 21 Juli 2025  
Penulis,

Mohamad Firdhaus  
2290442078

## DAFTAR ISI

|                                                                           |             |
|---------------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....</b>                                 | <b>ii</b>   |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....</b>                         | <b>iii</b>  |
| <b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS<br/>PLAGIARISME.....</b> | <b>iv</b>   |
| <b>PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH.....</b>                                   | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRAK.....</b>                                                       | <b>vi</b>   |
| <b>PRAKATA.....</b>                                                       | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                                    | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                                 | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                                                  | <b>xi</b>   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                                             | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang.....                                                    | 1           |
| B. Identifikasi Masalah.....                                              | 4           |
| C. Batasan Masalah.....                                                   | 5           |
| D. Rumusan Masalah.....                                                   | 5           |
| E. Tujuan Penelitian.....                                                 | 5           |
| F. Manfaat Penelitian.....                                                | 5           |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>                                       | <b>7</b>    |
| A. Desain Grafis.....                                                     | 7           |
| B. Media Pembelajaran.....                                                | 9           |
| C. Buku.....                                                              | 13          |
| D. <i>Stunting</i> Anak.....                                              | 16          |
| <b>BAB III METODE PELAKSANAAN.....</b>                                    | <b>22</b>   |
| A. Data/Objek Penelitian.....                                             | 22          |
| B. Teknik Pengumpulan Data.....                                           | 24          |
| C. Ruang Lingkup.....                                                     | 25          |
| D. Langkah Kerja.....                                                     | 29          |
| <b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>                                             | <b>31</b>   |

|                                   |           |
|-----------------------------------|-----------|
| A. Praproduksi / Persiapan.....   | 31        |
| B. Produksi / Pelaksanaan.....    | 39        |
| C. Pasca Produksi / Evaluasi..... | 41        |
| D. Media Pendukung.....           | 44        |
| E. Gimmick.....                   | 48        |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>         | <b>49</b> |
| A. Kesimpulan.....                | 49        |
| B. Saran.....                     | 50        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>        | <b>52</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>              | <b>55</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                   |    |
|-------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1 . Contoh Tipografi Yang Digunakan.....                   | 8  |
| Gambar 2 . Proses Komunikasi.....                                 | 11 |
| Gambar 4 . Buku interaktif dengan <i>Papper Engineering</i> ..... | 14 |
| Gambar 5 . Buku Interaktif <i>Peek a Boo</i> .....                | 15 |
| Gambar 6 . Buku Interaktif <i>Participation</i> .....             | 16 |
| Gambar 7 . Gambar Logo SPS Harapan Bangsa.....                    | 22 |
| Gambar 8 . <i>Mindmap</i> permasalahan <i>stunting</i> .....      | 33 |
| Gambar 9 . <i>Moodboard</i> .....                                 | 37 |
| Gambar 10 . Tipografi yang digunakan.....                         | 39 |
| Gambar 11 . Pembuatan <i>cover</i> .....                          | 41 |
| Gambar 12 . buku interaktif.....                                  | 42 |
| Gambar 13 . ilustrasi karakter utama.....                         | 43 |
| Gambar 14 . poster media pendukung.....                           | 45 |
| Gambar 15 . Desain Banner.....                                    | 46 |
| Gambar 16 . Desain Gantungan Kunci.....                           | 47 |
| Gambar 17 . stiker sheet.....                                     | 48 |

## **DAFTAR TABEL**

|                                            |    |
|--------------------------------------------|----|
| Table 1 .Rangkaian Kegiatan Observasi..... | 31 |
| Table 2 . Imposisi Halaman Cerita.....     | 34 |

