

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAL
ALPHABET UNTUK ANAK USIA DINI DI PAUD MELATI
LEBAK BULUS

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya (D3)



Disusun Oleh:
Sabina Arimbi Dammiani
NIM: 21100139

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif Mengenal Alphaabet
Untuk Anak Usia Dini Di PAUD Melati Lebak Bulus
Penulis : Sabina Arimbi Dammiani
NIM : 21100139
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 11 July 2024

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



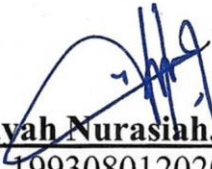
Raden Sulistiyono Wibowo, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197906242006041

Anggota 1



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

Anggota 2



Yayah Nurasih, M.Pd
NIP. 199308012020122013

Mengetahui,
Ketua Jurusan,



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT.
NIP. 198011122010122003

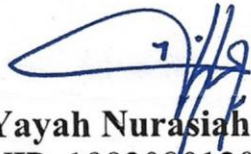
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif Mengenal
Alphabet Untuk Anak Usia Dini di PAUD
Melati Lebak Bulus
Penulis : Sabina Arimbi Dammiani
NIM : 21100139
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di ...~~Jakarta~~..., 20 Juni 2024

Pembimbing 1



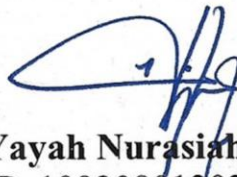
Yayah Nurasiah, M. Pd
NIP. 199308012020122013

Pembimbing 2



Citrani Eka Lamda Nur,
S.Sn., M.I.Kom.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasiah, M.Pd
NIP. 199308012020122013

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sabina Arimbi Dammiani
NIM : 21100139
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan Buku Interaktif Menenal Alphabet Untuk Anak Usia Dini di
PAUD Melati Lebak.

**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 2024

Yang menyatakan,



Sabina Arimbi Dammiani
NIM: 21100139

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Sabina Arimbi Dammiani
NIM : 21100139
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan Buku Interaktif Mengenal Alphabet Untuk Anak Usia Dini di PAUD Melati Lebak.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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, 20 Juni 2024

Yang menyatakan,



Sabina Arimbi Dammiani
NIM: 21100139

ABSTRAK

Learning the alphabet should be introduced early as a foundation for education and communication. One strategy to engage children's interest is through interactive educational media. The use of media such as two-dimensional images in books often makes students passive and less interactive. Therefore, educational media that can increase children's interest and participation is needed. The author designed an interactive book allowing children to interact directly with its content. Data was collected through observation and interview methods. Observations were made to see how children interact with existing educational media, while interviews with teachers and parents provided insights into children's needs and preferences. The goal of this book design is to provide education and entertainment to young children, hoping to increase their interest in reading and writing.

Keywords: alphabet learning, interactive, books, children,

Mempelajari huruf alfabet sebaiknya diperkenalkan sejak dini sebagai dasar pendidikan dan komunikasi. Salah satu strategi menarik minat anak adalah melalui media pembelajaran interaktif. Penggunaan media seperti gambar dua dimensi dalam buku sering menyebabkan siswa pasif dan kurang berinteraksi. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan partisipasi anak. Penulis merancang buku interaktif di mana anak dapat berinteraksi langsung dengan isi buku. Data dikumpulkan melalui metode observasi dan wawancara. Observasi digunakan untuk melihat interaksi anak dengan media pembelajaran yang ada, sementara wawancara dengan guru dan orang tua memberikan wawasan tentang kebutuhan dan preferensi anak. Tujuan perancangan buku ini adalah memberikan pendidikan dan hiburan kepada anak usia dini, dengan harapan meningkatkan minat mereka dalam membaca dan menulis.

Kata kunci: Pembelajaran alfabet, Buku interaktif, Anak – anak.

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.

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.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T. ketua jurusan desain
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds. Sekretaris Jurusan Desain
5. Yayah Nurasih, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis
6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn. Sekretaris Program Studi Desain Grafis
7. Yayah Nurasih, M.Pd., selaku Pembimbing I.
8. Citrani Eka Lamda Nur, S.Sn., M.I.Kom., selaku Pembimbing II.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Sri Mulyani, M.Si. Selaku Narasumber Penulis.
11. Yuli Sudiana, S.Ds. Ibu dari penulis yang senantiasa mendukung dalam penyusunan tugas akhir ini.
12. Muhammad Raihan Fadilah, yang selalu memberikan dukungan moral dan semangat selama proses penyusunan 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.

Jakarta, 10 Juni 2024

Penulis,

Sabina Arimbi Dammiani
NIM : 21100139

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
PRAKATA.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Teori Umum.....	6
1. Ilustrasi	6
2. Warna.....	9
3. Tipografi	11
B. Teori Khusus.....	13
1. Buku Edukatif	14
2. Buku Interaktif.....	14
3. Magnetic	15
4. Tracing Book	16
5. Alphabet.....	17
BAB III.....	20
METODE PELAKSANAAN	20
A. Data / Objek Penulisan	20
1. Objek Karya.....	20
2. Spesifik Karya.....	20

3.	Data Klien	20
4.	Data Narasumber	22
5.	Analisis Khalayak Masyarakat.....	23
B.	Teknik Pengumpulan Data	24
1.	Observasi.....	24
2.	Wawancara.....	25
C.	Ruang Lingkup.....	26
1.	Peran Penulis	26
2.	Kategori Karya	26
3.	Ide Kreatif.....	26
D.	Analisis SWOT	28
a.	Strengths (Kekuatan).....	28
b.	Weakness (Kelemahan).....	28
c.	Opportunities (Peluang)	29
d.	Threats (Ancaman).....	30
E.	Langkah Kerja	30
1.	Praproduksi	30
2.	Produksi	31
3.	Pascaproduksi	31
BAB IV	32
PEMBAHASAN	32
A.	Praproduksi / Persiapan.....	32
1.	Observasi dan Wawancara	32
2.	Konsep	33
3.	Mind Mapping.....	34
4.	Imposisi Halaman	35
5.	Moodboard	36
6.	Sketsa	37
B.	Produksi / Pelaksanaan.....	42
1.	Pemilihan Tipografi	42
2.	Color Palette.....	43
3.	Proses Digitalisasi Karya	44
4.	Proses Pembuatan Cover.....	68

C. Pascaproduksi.....	72
1. Media Utama.....	72
2. Media Pendukung.....	74
3. Gimmick.....	76
BAB V.....	81
PENUTUP.....	81
A. Simpulan	81
B. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN 1.....	86
IDENTITAS PENULIS	86
LAMPIRAN 2.....	87
WAWANCARA	87
LAMPIRAN 3.....	87
DOKUMENTASI SIDANG TUGAS AKHIR	87