

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *BOARDBOOK* INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
EDUKASI PENGENALAN 5 (LIMA) PROFESI PELAYAN
PUBLIK BAGI ANAK USIA TAMAN KANAK-KANAK

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya
(D-3)



Disusun oleh :
MUHAMMAD NAUFALDI FARRAZ
NIM 21100101

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Boardbook Interaktif sebagai Media Edukasi Pengenalan 5 (Lima) Profesi Pelayan Publik bagi Anak Usia Taman Kanak-Kanak
Penulis : Muhammad Naufaldi Farraz
NIM : 21100101
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 Rabu, tanggal 16 Juli 2025.

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



R. Sulisty Wibowo, M.Sn
NIP. 197906242006041001

Anggota 1



Angga Priatna, S.DKV., M.Sn
NIDN. 0304018204

Anggota 2



Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds
NIP. 198501122019032016

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain,



Tri Fajar Yurmana Suplanti, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

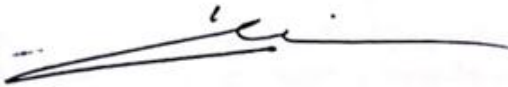
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Muhammad Naufaldi Farraz
NIM : 21100101
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 2 Juli 2025

Pembimbing I



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

Pembimbing II



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

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	: Muhammad Naufaldi Farraz
NIM	: 21100101
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**“PERANCANGAN BOARDBOOK INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI
PENGENALAN LIMA PROFESI PELAYAN PUBLIK BAGI ANAK USIA TAMAN
KANAK-KANAK”**

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, 2 Juli 2025

Yang menyatakan,



Muhammad Naufaldi Farraz
NIM: 21100101

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Naufaldi Farraz
NIM : 21100101
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 BOARDBOOK INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENGENALAN LIMA PROFESI PELAYAN PUBLIK BAGI ANAK USIA TAMAN KANAK-KANAK

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 sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 2 Juli 2025

Yang menyatakan,



Muhammad Naufaldi Farraz
NIM : 2110010

ABSTRAK

Traditional methods such as passive book reading and one-way teaching still dominate, resulting in low literacy interest among children, as observed at RA (Raudhatul Athfal) Nurul Hasnah in South Jakarta. This design project aims to create and develop an interactive children's book printed as a boardbook as a solution to improve early childhood literacy interest and character education. The data collection process involved direct observation at the school, interviews with teachers, and literature studies on educational media. The creation of this work applies the multisensory learning theory (Shams & Seitz, 2008), which supports the effectiveness of learning through a combination of visual elements, text, and physical interactivity. The development process went through several stages, starting from concept development of the story, interactivity, and visual elements, resulting in an interactive children's book equipped with detachable velcro assets. It is designed with appealing visuals and educational narratives that introduce public service professions to help foster positive character development, especially in appreciating the people around them. The final product is a printed, full-color boardbook measuring 20x20 cm, consisting of 13 pages with an educational theme.

Keywords: *Literacy Interest, Character Education, Children's Book, Graphic Design*

Metode tradisional seperti membaca buku secara pasif dan pengajaran satu arah masih mendominasi, sehingga menyebabkan rendahnya minat literasi anak, seperti yang terlihat di RA (Raudhatul Athfal) Nurul Hasnah, Jakarta Selatan. Perancangan ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan buku anak interaktif yang dicetak menggunakan *boardbook* sebagai solusi untuk meningkatkan minat literasi dan pendidikan karakter anak usia dini. Proses pengumpulan data yang dilakukan dalam perancangan ini meliputi observasi langsung di sekolah, wawancara dengan guru, studi literatur mengenai media pembelajaran. Pembuatan karya ini menggunakan pendekatan teori pembelajaran multisensori (Shams & Seitz, 2008) yang mendukung efektivitas pembelajaran melalui perpaduan antara elemen visual, teks, dan interaktivitas secara fisik. dan melalui beberapa tahapan, mulai dari perancangan konsep cerita, interaktif, hingga visual hingga menghasilkan sebuah buku anak interaktif dengan aset interaktif berupa velcro yang dapat dilepas-pasang, dirancang dengan visual menarik dan narasi edukatif mengenai pengenalan profesi pelayan publik yang bertujuan mengembangkan karakter positif untuk menghormati orang di sekitar. Buku yang dihasilkan berupa *boardbook* cetak berwarna dengan ukuran 20x20cm sebanyak 13 lembar dengan tema edukatif.

Kata Kunci: *Minat Literasi, Pendidikan Karakter, Buku Anak, Desain*

PRAKATA

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, serta kesabaran kepada perancang, sehingga perancang dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan laporan tugas akhir dilakukan sebagai kewajiban bagi perancang yang telah melaksanakan kegiatan perkuliahan di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Laporan Praktik Industri ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berjasa untuk keberlanjutan laporan penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih 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.Kom., M.T., sebagai Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., sebagai Sekretaris Jurusan Desain, dan Dosen Pembimbing I.
5. Yayah Nurasih, M.Pd., sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Anggun Gunawan, S.Fil., M.A., sebagai Dosen Pembimbing II.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Kedua orang tua yang selalu membangkitkan semangat penulis dengan segala perjalanan yang dilalui selama magang.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk laporan ini.

Jakarta, 22 Juli 2025



Muhammad Naufaldi Farraz
NIM. 21100101

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan.....	5
F. Manfaat Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Teori.....	7
B. Publikasi Terdahulu.....	11
BAB III METODE PELAKSANAAN	21
A. Data dan Objek Penulisan.....	21
B. Teknik Pengumpulan Data.....	23
C. Ruang Lingkup.....	25
D. Langkah Kerja.....	26
BAB IV PEMBAHASAN	29
A. Praproduksi	29
B. Produksi	42
C. Pascaproduksi	57
BAB V PENUTUP.....	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN BIODATA	66