

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU CERITA *POP-UP* BERJUDUL
“PETUALANGAN LICA” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PESERTA DIDIK TK ARFANDA**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
Gelar Ahli Madya**



Disusun oleh :

RAUZAN HAEKAL ISNAENI

NIM : 2290442126

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2025

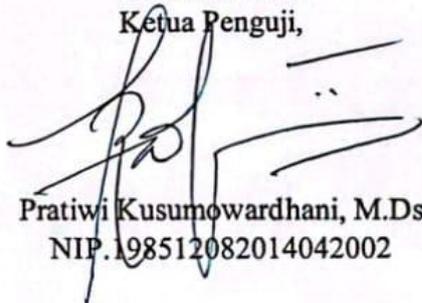
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan buku cerita *Pop-up* berjudul "Petualangan Lica"
Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Peserta Didik TK Arfanda

Penulis : Rauzan Haekal Isnaeni
NIM : 2290442126
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

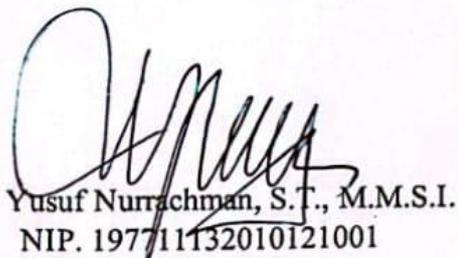
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di
kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 18 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



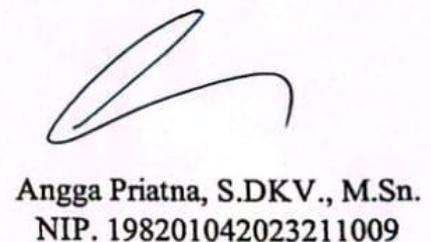
Pratiwi Kusumowardhani, M.Ds.
NIP. 198512082014042002

Anggota 1



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

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurnama Supiyanti, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Rauzan Haekal Isnaeni
NIM : 2290442126
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di ...*Paimedo*...*26 Juni 2025*

Pembimbing I



Anggun
Gunawan, S.Fil,
M.A
1984112320242
11008

Pembimbing II



Citrani Eka Lamda Nur,
S.sn, M.I.kom

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasah, 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	: Rauzan Haekal Isnaeni
NIM	: 2290442126
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: “PERANCANGAN BUKU CERITA POP-UP BERJUDUL “PETUALANGAN LICA” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TK ARFANDA” 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, 26 Juni 2025

Yang menyatakan,



Rauzan Haekal Isnaeni
NIM : 2290442126

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Rauzan Haekal Isnaeni
NIM : 2290442126
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 CERITA POP-UP BERJUDUL “PETUALANGAN LICA” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TK ARFANDA” 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, 26 juni 2025



Rauzan Haekal Isnaeni
NIM : 2290442126

ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini, khususnya di taman kanak-kanak, merupakan tahap penting dalam membentuk kepribadian dan keterampilan sosial anak. Salah satu media yang dapat mendukung proses belajar secara menyenangkan adalah buku interaktif seperti buku *Pop-up*. Namun, hasil observasi di TK Arfanda menunjukkan bahwa ketersediaan buku *Pop-up* masih terbatas dan tingkat kerusakannya tinggi akibat antusiasme siswa yang besar. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, penulis merancang buku *Pop-up* berjudul *Petualangan Lica*, yang mengangkat tema petualangan seekor kelinci di hutan untuk memperkenalkan berbagai jenis hewan kepada anak-anak. Proses perancangan meliputi riset, pembuatan sketsa, digitalisasi aset visual, dan penyusunan tata letak grafis. Hasil akhirnya adalah media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual dan interaktif, tetapi juga memberikan pengalaman eksploratif yang menyenangkan bagi anak-anak.

Kata kunci: Buku *Pop-up*, pendidikan anak, media interaktif, desain grafis, literasi anak.

ABSTRACT

Early childhood education, especially in kindergarten, is a critical stage in shaping children's personality and social skills. One effective learning medium that engages young learners is interactive media, such as Pop-up books. However, observations at Arfanda Kindergarten revealed that Pop-up books are limited and often damaged

due to students' high enthusiasm. To address this issue, the author designed a Pop-up book titled *Lica's Adventure*, which tells the story of a rabbit exploring the forest and introducing various animals to children. The design process involved research, sketching, visual asset digitization, and graphic layout arrangement. The final result is a learning medium that is not only visually and interactively engaging, but also offers children an enjoyable and explorative experience.

Keywords: Pop-up book, early education, interactive media, graphic design, child literacy.

PRAKATA

Penulis mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat-Nya dalam menyusun proposal tugas akhir dengan judul “PERANCANGAN BUKU CERITA *POP-UP* BERJUDUL “PETUALANGAN LICA” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PESERTA DIDIK TK ARFANDA ini. Proposal tugas akhir ini merupakan suatu kewajiban yang harus dipenuhi sebagai bagian dari penyelesaian tugas dalam memperoleh gelar Ahli Madya Desain Grafis.

Keberhasilan dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini menjadi suatu pencapaian yang membanggakan. Meski penulis menghadapi sejumlah kendala di lapangan karena keterbatasan, namun laporan ini dapat diselesaikan dengan baik berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak terkait.

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 Kepala Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Yayah Nurasih, M.Pd., selaku Koordinator Prodi Desain Grafis.
6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., selaku Sekretaris Program Studi Desain Grafis.

7. Anggun Gunawan, S.Fil., M.A., selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan arahan dalam perancangan karya tugas akhir.
8. Citrani Eka Lamda nur, S.sn, M.I.Kom, selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan arahan dalam penyelesaian penulisan laporan tugas akhir.
9. Semua Dosen penguji dalam sidang tugas akhir penulis
10. Orang tua yang selalu menemani, membantu, dan mendukung semua kebutuhan penulis dalam mengerjakan tugas akhir.
11. Terima kasih secara khusus penulis sampaikan kepada seseorang yang diam-diam menjadi alasan untuk terus melangkah. Mahasiswi UNJ dengan NIM 1207622017, kehadiranmu adalah semangat yang tak tergantikan.
12. Teman-teman dekat penulis yang setia dalam membantu dan ikut mengevaluasi tugas akhir ini.
13. Semua teman Desain Grafis yang telah ikut serta mendukung tugas akhir ini dengan sepenuh hati.
14. Serta diri penulis sendiri yang selalu semangat dan berusaha menyelesaikan penulisan proposal tugas akhir tahun ini.
15. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan proposal tugas akhir ini masih terdapat kekurangan, maka dari itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan penulis guna perbaikan di masa mendatang.

Rauzan Haekal Isnaeni



2290442126

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Taman kanak-kanak merupakan jenjang pendidikan anak usia dini, umumnya bagi anak berusia 4–6 tahun. Masa ini dikenal sebagai masa *golden age*, yaitu fase penting dalam pembentukan kepribadian, pengembangan kecerdasan, keterampilan motorik, serta kemampuan sosial dan emosional. Anak-anak pada tahap ini belajar secara optimal melalui aktivitas yang menyenangkan dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang diterapkan harus sesuai dengan karakteristik anak, yaitu bermain sambil belajar (Tanu, 2019).

Salah satu strategi yang dapat mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan efektif adalah dengan menyediakan media pembelajaran interaktif, seperti *busy book*, *Pop-up book*, dan media visual lainnya. Buku interaktif mampu menyampaikan informasi melalui gambar, narasi sederhana, dan elemen gerak yang menarik perhatian anak-anak. Namun, berdasarkan observasi di TK Arfanda, diketahui bahwa ketersediaan buku Pop-up masih sangat terbatas. Bahkan buku interaktif yang tersedia kerap mengalami kerusakan akibat tingginya antusiasme anak-anak dalam menggunakannya tanpa pendampingan atau perawatan yang tepat.

Menurut Suryaningsih & Laila Fatmawati (2017), buku cerita bergambar yang disampaikan dengan gaya bahasa ringan serta dilengkapi visual yang

menarik dapat memudahkan anak dalam memahami isi cerita. Anak usia dini cenderung tertarik pada elemen visual daripada teks, dan mereka akan lebih mudah mengingat isi cerita melalui gambar dibandingkan membaca kalimat panjang. Penguatan daya ingat ini juga disampaikan oleh Ngura et al. (2020), yang menegaskan bahwa buku cerita bergambar dapat memengaruhi perkembangan emosi anak secara positif, serta meningkatkan hasil pembelajaran secara signifikan dibandingkan metode mendongeng konvensional.

Selain aspek visual, buku *Pop-up* juga memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan menghafal anak secara alami, tanpa perlu membaca teks secara langsung. Ilustrasi tiga dimensi dan elemen interaktif dalam buku ini menciptakan pengalaman multisensorik yang membantu anak-anak mengingat nama-nama hewan, urutan cerita, serta karakter visual dengan lebih kuat. Ini sangat bermanfaat bagi anak-anak yang belum lancar membaca, karena mereka tetap bisa mengingat dan memahami materi melalui pengamatan dan eksplorasi langsung terhadap isi buku.

Namun demikian, penggunaan buku ini tetap memerlukan peran aktif dan pendampingan dari guru atau orang dewasa. Bimbingan dari guru sangat penting untuk mengarahkan proses eksplorasi anak agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Dengan arahan yang tepat, guru dapat membantu anak mengenali konsep yang disampaikan dalam buku, membimbing diskusi ringan, serta menjaga agar buku digunakan dengan cara yang benar agar tidak mudah

rusak. Kehadiran guru juga membantu menciptakan suasana belajar yang terarah, namun tetap menyenangkan dan partisipatif.

Buku *Pop-up* berjudul *Petualangan Lica* dirancang dengan latar petualangan di alam terbuka bersama karakter utama, Lica. Cerita ini membawa anak-anak menjelajah lingkungan hutan sambil mengenal berbagai hewan seperti tupai, burung, gajah, rusa, harimau, singa, bebek, dan ikan. Semua karakter divisualisasikan dalam bentuk interaktif dan warna-warna cerah yang menarik minat belajar anak-anak.

Pemilihan tema hutan dilandasi oleh kondisi geografis Jakarta yang tidak lagi memiliki lingkungan hutan alami di sekitar area tempat tinggal anak-anak. Duplikat buatan seperti kebun binatang Ragunan memang tersedia, tetapi sangat terbatas dan tidak menggambarkan habitat asli sepenuhnya. Oleh karena itu, buku ini diharapkan dapat menjadi media pengganti yang memperkenalkan ekosistem hutan kepada anak-anak secara imajinatif dan edukatif.

Dengan pendekatan visual, naratif, dan interaktif yang menyatu dalam buku *Petualangan Lica*, diharapkan anak-anak dapat belajar sambil bermain, membangun daya ingat, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap alam dan lingkungan sekitarnya tentu saja dengan pendampingan guru sebagai fasilitator utama dalam proses pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

1. Minimnya Media Buku Interaktif *Pop-up* di TK Arfanda

2. Kerusakan Buku Akibat Penggunaan Tanpa Pendampingan

C. Batasan Masalah

1. Fokus pada Perancangan Media Buku *Pop-up* Bertema Hutan
2. Pembahasan Terbatas pada Aspek Visual dan Interaktif Desain Grafis

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang buku *Pop-up* yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak TK Arfanda?
2. Bagaimana penerapan elemen visual dan interaktif agar buku *Pop-up* mampu meningkatkan keterlibatan dan daya ingat anak tanpa membaca langsung?

E. Tujuan Penelitian

1. Merancang media buku *Pop-up* edukatif sebagai solusi pembelajaran interaktif di TK Arfanda
2. Meningkatkan daya ingat anak terhadap konten edukatif melalui media visual interaktif tanpa bergantung pada kemampuan membaca

F. Manfaat Penelitian

1. Sebagai alternatif media pembelajaran kreatif untuk anak usia dini

Memberikan kontribusi pada pengembangan desain buku edukatif berbasis interaksi visual di institusi Pendidikan

DAFTAR PUSTAKA

Tanu, I. K. (2019). *Pentingnya pendidikan anak usia dini agar dapat tumbuh dan berkembang sebagai generasi bangsa harapan di masa depan*. 2(2), 19–29. <https://doi.org/10.25078/AW.V2I2.960>

Purnamasari, C., & Amal, A. (2021). Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 4(1).

Ngura, E. T., Go, B., & Rewo, J. M. (2020). Pengaruh media pembelajaran buku cerita bergambar terhadap perkembangan emosional anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 7(2), 118-124.

Ismail, H. M. (2023). Children's Literature: The Significance and Other Impacts. *Theory and Practice in Language Studies*, 13(3), 593–598. <https://doi.org/10.17507/tpls.1303.07>

How to Write Children's Books: A Step-by-Step Guide. (2024). Britania Raya: patrick owens.

Wang, X. (2024). Visual Communication and Branding: The Role of Graphic Design in Building Brand Image and Recognition. *Highlights in Art and Design*, 8(2), 19–22. <https://doi.org/10.54097/qwy32g44>

Zhang, W. (2022). Research on computer graphic and image design method based on visual communication technology. *MATEC Web of Conferences*, 365, 01043. <https://doi.org/10.1051/matecconf/202236501043>

Ambrose, G., Harris, P., & Ball, N. (2020). *The Fundamentals of Graphic Design*. Bloomsbury Publishing plc. <https://doi.org/10.5040/9781474270304>

Huang, D., Guo, J., Sun, S., Tian, H., Lin, J., Hu, Z., Lin, C.-Y., Lou, J.-G., & Zhang, D. (2023). A Survey for Graphic Design Intelligence. *arXiv.Org*, *abs/2309.01371*. <https://doi.org/10.48550/arxiv.2309.01371>

Salingkat, S., Bidjai, T., & Yalumani, F. (2022). *Penerapan media gambar sebagai upaya meningkatkan kosentrasi belajar anak usia dini*. 2(2), 96. <https://doi.org/10.37905/dej.v2i2.1590>

Fauziyyah, A. N., Rusijono, R., & Susarno, L. H. (2023). Media pembelajaran pengenalan lambang bilangan pada anak usia 4-6 tahun: kajian literatur. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1). <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4730>

Aryanti, P. G., Lailany, A. A., Amelia, I., Regita, A. N. H., Setiawan, K. M. P., & Yel, M. B. (2024). Media Interaktif Pembelajaran Berbasis Multimedia menggunakan Adobe Flash untuk TK dan PAUD. *AJAD Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1). <https://doi.org/10.59431/ajad.v4i1.282>

Kmurawak, R., & Setyaningsih, D. (2020). *Use Of Augmented Reality As A Learning Media In Early Childhood Education Solideo Perumnas I Jayapura*. 3(1), 1–5. <https://doi.org/10.23917/ECRJ.V3I1.10544>

Sinaga, R. (2018). *Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini*. 5(2), 180. <https://doi.org/10.33550/SD.V5I2.89>

Lubis, R., Afifah, J., Faizera, J. R., Dewi, N., Dongoran, S. R., Badriah, S. L., & Marbun, W. L. (2024). Karakteristik Perkembangan Anak Usia 1-5 Tahun Pada Anak Usia Dini. *Religion, Education, and Social Laa Roiba Journal (RESLAJ)*, 6(6). <https://doi.org/10.47467/reslaj.v6i6.2735>

Ma'sum, T. (2018). *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini*. 1(2), 95–112. <http://ejournal.staida-krempyang.ac.id/index.php/intizam/article/view/14>

Alif, S., Irwan, A., & Elihami, E. (2019). *Forming characters of early children in non-formal education units*. 1(1), 88–94. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/download/206/116>

Raffa, P. (2019). *Pop-Up Books. Three-Dimensional Books* (Vol. 1, pp. 128–139). Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-41018-6_13

Rini, D., Wisesa, A., & T.M, R. (2024). Storytelling Book for Early Childhood Education: Recognize Animal Illustration. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v9i15.16182>

Timofeev, A. (2024). *About education in students an aesthetic attitude to the forest and its inhabitants*. 203–207. https://doi.org/10.58168/synthesis2024_203-207

Kusumowardhani, P. (2020). Penerapan Prinsip Desain Pada Matakuliah Nirmana, 7.