

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ILUSTRASI KARTU INTERAKTIF PENGENALAN
HEWAN DENGAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN ANAK-ANAK USIA 4-6 TAHUN**

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



Disusun Oleh:

MUHAMMAD HAIDAR ALIF

2290442095

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir

: PERANCANGAN ILUSTRASI KARTU
INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN
DENGAN AUGMENTED REALITY
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
ANAK-ANAK USIA 4-6 TAHUN

Penulis

: Muhammad Haidar Alif

NIM

: 2290442095

Program Studi

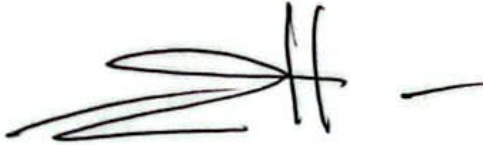
: Desain Grafis

Jurusan

: Desain

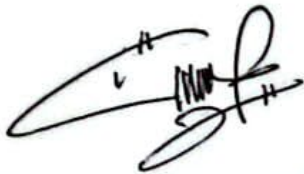
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari
Kamis, tanggal 10 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



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

Anggota 1



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

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN ILUSTRASI KARTU
INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN
DENGAN AUGMENTED REALITY
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
ANAK ANAK USIA 4-6 TAHUN

Penulis : Muhammad Haidar Alif
NIM : 2290442095
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: ...)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di JAKARTA....., 20 JUNI 2025.....

Pembimbing 1



Tri Fajar Yurmama Supiyanti,
S.Kom.,M.T.

NIP. 198011122010122003

Pembimbing 2



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

NIP. 198501122019032016

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasih, M.Pd.

NIP. 199308012020122013

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Haidar Alif
NIM : 2290442095
Program Studi : Desain Grafis (Konsentras...)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**PERANCANGAN ILUSTRASI KARTU INTERAKTIF PENGENALAN
HEWAN DENGAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN ANAK ANAK USIA 4-6 TAHUN**

**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.

Kamis, 10 Juli 2025 (Tanggal Persetujuan Sidang TA)
Yang menyatakan,



Muhammad Haidar Alif
NIM: 2290442095

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Haidar Alif
NIM : 2290442095
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi ...)
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 ILUSTRASI KARTU INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN DENGAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK-ANAK USIA 4-6 TAHUN

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

Kamis, 10 Juli 2025 (Tanggal Persetujuan Sidang TA)
Yang menyatakan,


08AMX384736753

Muhammad Haidar Alif
NIM. 2290442095

ABSTRAK

Animal Cards is an interactive card designed as a learning medium for early childhood education. By utilizing digital devices such as smartphones and the Web-AR.Studio platform, these cards provide an engaging and interactive learning experience for young children. Additionally, using smartphones enhances the educational use of these gadgets, especially since many children today already own or have access to their own devices. The cards feature various animal types, with each animal represented by two cards—one containing information such as fun facts and another with a scannable QR Code. By scanning the QR Code on the card using a smartphone camera, the device automatically detects the code and opens a link to the Web-AR.Studio platforms, displaying a 3D object of the animal. This learning approach is expected to improve the educational methods for children at Raudhatul Athfal (RA) Nurul Hidayah, making learning more engaging, enjoyable, and effective.

Keyword: *Illustration, Augmented Reality, Interactive Cards, Animals, Children Aged 4-6 Years*

Animal Cards adalah sebuah kartu interaktif yang dibuat sebagai media pembelajaran untuk anak-anak di usia dini. Dengan memanfaatkan penggunaan perangkat digital seperti smartphone dan platform Web-AR.Studio, kartu ini bisa menjadi media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi anak-anak di usia dini. Selain itu, dengan menggunakan smartphone, hal ini dapat lebih memanfaatkan penggunaan gadget tersebut, yang mana saat ini sudah banyak anak-anak yang sudah memegang bahkan memiliki smartphone mereka sendiri. Kartu ini akan menampilkan berbagai jenis hewan, dan masing-masing hewan akan memiliki dua kartu, satu kartu berisi penjelasan seperti fakta menarik, dan satu lagi berisi kode QR yang bisa dipindai. Dengan memindai kode QR yang terdapat pada kartu melalui kamera smartphone, perangkat tersebut akan secara otomatis mendeteksi kode QR tersebut lalu membuka tautan menuju platform Web-AR.Studio, yang akan menampilkan objek 3D dari hewan tersebut. Dengan pendekatan pembelajaran seperti ini, diharapkan dapat meningkatkan metode pendidikan anak-anak di Raudhatul Athfal (RA) Nurul Hidayah, sehingga menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan efektif.

Kata Kunci: *Ilustrasi, Realitas Berimbu, Kartu Interaktif, Hewan, Anak Usia 4-6 Tahun*

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.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting tentang karya kartu interaktif untuk media pembelajaran untuk anak usia 4-6 tahun. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “PERANCANGAN ILUSTRASI KARTU INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN DENGAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK-ANAK USIA 4-6 TAHUN”.

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., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain dan Pembimbing I
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds. selaku Sekretaris Jurusan Desain dan Pembimbing II
5. Yayah Nurasih, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis
6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., selaku Sekretaris Program Studi Desain Grafis

7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini

8. Achmad Musaddad, MA. selaku klien

9. Romal Hayati, S.Pd. selaku narasumber

10. Keluarga dan teman-teman yang selalu mendukung penulis dalam menyelesaikan 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, 28 Juli 2025

Penulis,


Muhammad Haidar Alif

NIM. 2290442095

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
PRAKATA	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Tinjauan Umum.....	5
1. Ilustrasi	5
B. Tinjauan Khusus	5
1. Kartu Interaktif	5
2. <i>Augmented Reality</i>	7
3. Pengenalan Hewan	11
4. Anak Usia 4-6 Tahun.....	11
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	13
A. Objek Pengkaryaan.....	13
1. Data Instansi	13
2. Klien	14
3. Narasumber.....	15
4. Analisis Khalayak Umum.....	15
5. Objek Karya.....	16

6. Spesifikasi Karya	16
B. Teknik Pengumpulan Data	16
1. Observasi	16
2. Wawancara	16
C. Ruang Lingkup	17
1. Peran Penulis	17
2. Kategori Karya	17
3. Ide Kreatif.....	17
D. Langkah Kerja	20
1. Pra Produksi/Persiapan	20
2. Produksi/Pelaksanaan	22
3. Pasca Produksi/Evaluasi	23
BAB IV PEMBAHASAN	26
A. Analisis Temuan	26
1. <i>Wireframe</i> (Alur Bermain)	26
B. Hasil Karya	27
1. Sketsa Karya	27
2. Aset Karya	29
3. Digital Karya	31
4. <i>Dummy</i> Karya	40
BAB V PENUTUP	42
A. Kesimpulan.....	42
B. Saran	43
1. Untuk Penulis	43
2. Untuk Klien	43
DAFTAR PUSTAKA.....	44
LAMPIRAN BIODATA MAHASISWA.....	45
LAMPIRAN TRANSKRIP WAWANCARA.....	46
LAMPIRAN DOKUMENTASI	47

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Pembagian Kategori dan Deskripsi karya Tugas Akhir	21
Tabel 3. 2. Tabel Analisis SWOT Animal Cards	24

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Logo Web-AR.Studio	10
Gambar 3. 1. Logo RA Nurul Hidayah	13
Gambar 3. 2. <i>Mind Mapping</i> untuk karya Tugas Akhir	18
Gambar 3. 3. <i>Moodboard</i> dari karya Tugas Akhir	19
Gambar 3. 4. <i>Wireframe</i> atau Alur Bermain ke-1	20
Gambar 3. 5. <i>Wireframe</i> atau Alur Bermain ke-2	20
Gambar 3. 6. Logo Adobe Illustrator	22
Gambar 3. 7. Logo Adobe Photoshop	23
Gambar 4. 1. <i>Wireframe</i> atau Alur Bermain ke-1	26
Gambar 4. 2. Sketsa <i>Packaging</i> dan Hewan Unggas (Merpati dan Bebek) untuk desain <i>Packaging</i> Kategori Unggas	27
Gambar 4. 3. Sketsa Hewan Mamalia (Kucing, Singa, dan Paus) untuk desain kartu Kategori Mamalia.....	28
Gambar 4. 4. Sketsa Hewan Unggas (Merpati, Gagak, dan Camar) dan Hewan Reptil (Aligator, Tokek, dan Penyu) untuk desain kartu Kategori Unggas dan Reptil	28
Gambar 4. 5. <i>Screenshot</i> dari Platform Sketchfab yang menampilkan Model 3D dari Kalkun	29
Gambar 4. 6. <i>Screenshot</i> dari Platform YouTube yang menampilkan video suara dari hewan Aligator.....	30
Gambar 4. 7. Platform Vecteezy yang menampilkan Aset dari Elemen Hewan dan Tanaman	30
Gambar 4. 8. <i>Screenshot</i> dari <i>software</i> Adobe Illustrator progres pembuatan Desain <i>Packaging</i> untuk Kategori Mamalia	31
Gambar 4. 9. Desain <i>Packaging</i> untuk Kategori Mamalia sesudah direvisi	32
Gambar 4. 10. Desain Logo untuk sebelum direvisi dengan nama 3D CARDS32	
Gambar 4. 11. Logo Lapsus Pro buatan Jose Roses	33
Gambar 4. 12. Desain Logo sesudah direvisi dengan nama Animal Cards.....	33
Gambar 4. 13. Font Fancake buatan Khurasan Studio	34
Gambar 4. 14. <i>Screenshot</i> dari <i>software</i> Adobe Illustrator progres pembuatan Desain <i>Packaging</i> untuk kategori Mamalia	34
Gambar 4. 15. Desain <i>Packaging</i> bagian depan untuk Kategori Reptil dan Unggas	35

Gambar 4. 16. <i>Screenshot</i> dari <i>software</i> Adobe Illustrator progres pembuatan Desain Kartu Penjelasan untuk hewan Gajah	36
Gambar 4. 17. Desain Kartu Penjelasan untuk Hewan Gajah, Buaya, dan Elang	36
Gambar 4. 18. Desain Kartu Kode QR untuk Hewan Sapi, Tokek, dan Ayam.	37
Gambar 4. 19. Platform Web-AR.Studio dalam mengembangkan <i>Augmented Reality</i> untuk Hewan Sapi.....	37
Gambar 4. 20. Desain Mug untuk Media Pendukung <i>Display</i>	38
Gambar 4. 21. Desain Baju dengan Kategori Mamalia, Reptil, dan Unggas untuk <i>Display</i>	38
Gambar 4. 22. Desain Hewan Buaya, Ayam, dan Gajah untuk Stand Akrilik dan Stiker sebagai Media Pendukung untuk <i>Display</i>	39
Gambar 4. 23. Desain dan <i>Mockup X-Banner</i> sebagai Media Pendukung untuk <i>Display</i>	39
Gambar 4. 24. Foto <i>Packaging</i> dan beberapa Kartu yang telah dicetak sebagai <i>dummy</i>	40
Gambar 4. 25. Foto Hasil Pindai Kartu Animal Cards untuk Hewan Sapi	41

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN BIODATA MAHASISWA.....	45
LAMPIRAN TRANSKRIP WAWANCARA.....	46
LAMPIRAN DOKUMENTASI	47