

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PENGENALAN TUBUH TUMBUHAN DAN FUNGSI NYA UNTUK ANAK SD KELAS 2 DI SDN SURAKARYA 03 BOGOR

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



Disusun oleh:

TSANA RIDHA PUTRI

NIM: 2290442146

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
PENGENALAN TUBUH TUMBUHAN DAN
FUNGSI NYA UNTUK ANAK KELAS 2 SD DI SDN
SURAKARYA 03 BOGOR

Penulis : Tsana Ridha Putri

NIM : 2290442146

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

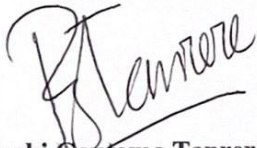
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada **Rabu, 16 Juli 2025**.

Ketua Penguji,



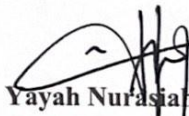
Drs. Hari Purnomo, M.Sn
NIP. 196611271994031001

Anggota 1,



Rezki Gautama Tanrere, M.Ds
NIDN. 0328038901

Anggota 2,



Yayah Nurashah, M.Pd
NIP. 199308012020122013

Ketua Jurusan Desain,



Tri Fajar Yurmama S., S.Kom., MT.
NIP. 1980011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Tsana Ridha Putri
NIM : 2290442146
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di ..Jakarta.., 20 Juni 2025..

Pembimbing I



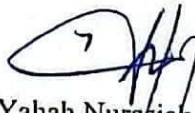
Yahah Nurasiah, M.Pd
NIP.199308012020122013

Pembimbing II



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

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yahah Nurasiah, M.Pd
NIP.199308012020122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Tsana Ridha Putri
NIM : 2290442051
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi : Desain
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul :
Perancangan Buku Interaktif Pengajaran Tahap Rumbahan dan fungsinya
untuk anak kelas 2 SD di SDN Surakarya 03 Baga..
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.

20 Juni 2025


Tsana Ridha Putri
NIM : 2290442051

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama Tsana Ridha Putri
NIM 2290442051
Program Studi Desain Grafis (Konsentrasi : Desain
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 Buku Interaktif Pengenal Tumbuhan dan Fungsinya untuk anak beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).
Kelas 250 di SDN Suraharya 03 Bagor
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

20 Juni 2025



Tsana Ridha Putri
NIM : 2290442051

ABSTRAK

Learning media is very important, especially for material that is systematic, such as in learning Science of the Universe (IPAS). Science of the Universe (IPAS) is a science that studies the condition of nature and its conditions. Based on observations at SDN Surakarya 03 Bogor, conventional learning media such as textbooks are less able to help grade 2 students understand the material of the plant body and its functions optimally. Therefore, this final project aims to design an interactive book as an alternative learning media. This book is designed with interactive visual elements such as pop-ups, pull-tabs, and other mixed interactions to make it easier for students to understand the concept of the plant body, such as roots, stems, leaves, flowers, fruits, and their functions. Using Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, and Ibis Paint software. The research methods in this writing include observation, interviews with teachers, questionnaires for students, and literature studies. This interactive book media is expected to increase students' understanding and motivation to learn, as well as support a more enjoyable and effective learning process.

Keywords: *Interactive Books, The Plant Body and Its Functions, Elementary School*

Media pembelajaran menjadi sangat penting, terutama untuk materi yang bersifat sistematis, seperti dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Semesta (IPAS). Ilmu Pengetahuan Alam Semesta (IPAS) merupakan ilmu yang mempelajari kondisi alam dan seisinya. Berdasarkan hasil observasi di SDN Surakarya 03 Bogor, media pembelajaran konvensional seperti buku teks kurang mampu membantu siswa kelas 2 memahami materi tubuh tumbuhan dan fungsinya secara optimal. Oleh karena itu, dalam karya tugas akhir ini bertujuan merancang buku interaktif sebagai media pembelajaran alternatif. Buku ini dirancang dengan elemen visual interaktif seperti pop-up, pull-tab, dan interaksi campuran lain nya untuk memudahkan siswa memahami konsep tubuh tumbuhan, seperti akar, batang, daun, bunga, buah, dan fungsinya. Menggunakan software Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan Ibis Paint. Metode penelitian dalam penulisan ini meliputi observasi, wawancara dengan guru, kuesioner untuk siswa, dan studi pustaka. Media buku interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa, serta mendukung proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif.

Kata Kunci: *Buku Interaktif, Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya, Sekolah Dasar*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan Laporan Tugas Akhir adalah salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat merancang karya Tugas Akhir dan menyelesaikan pendidikan Diploma III Program Studi Desain Grafis, Politeknik Negeri Media Kreatif. Judul Tugas Akhir ini adalah Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya untuk Anak Kelas 2 SD di SDN Surakarya 03 Bogor.

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada pihak-pihak yang telah membantu banyak dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini.

1. Dr. Tipri Rose Kartika, MM. Selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si. Selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyati, S. Kom., M.T. Selaku Kepala Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds. Selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn. Selaku Sekretaris Program Studi Desain Grafis.
6. Yayah Nurasih, M.Pd. Selaku Koordinator Prodi Desain Grafis serta Pembimbing I.
7. Citrani Eka Lamda Nur, S.Sn., M.I.Kom., Selaku Pembimbing II.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.

9. Almarhum ayahanda tercinta, Bayu Gusmawanto. Penulis ucapkan rasa terima kasih atas kasih sayang, doa, dan pengorbanannya selama hidupnya dan menjadi sumber kekuatan serta sumber inspirasi yang tak tergantikan bagi penulis.
10. Likantini, selaku ibunda tercinta. Penulis ucapkan terima kasih atas kasih sayang, doa yang selalu mengiringi hingga saat ini. Semangat dan cinta ibu menjadi sumber motivasi terbesar bagi saya dalam menghadapi berbagai tantangan dan menyelesaikan laporan ini.
11. Zahrah Ghaida Putri dan Firas Naufal Priantama selaku kakak penulis yang senantiasa mendukung dan mendoakan penulis hingga saat ini.
12. Alifia, Rabbiah, dan Tuhfa sahabat semasa SMA yang penuh keceriaan dan kehangatan menemani penulis hingga saat ini.
13. Caca, Naura, dan Teman - teman seperjuangan serta keluarga Mahasiswa Degradia 15 yang memberikan motivasi dan bantuan dalam hal apapun.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan	4
F. Manfaat	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Teori Umum	5
B. Teori Khusus	12
BAB III METODE PELAKSANAAN	24
A. Data/Objek Penulisan	24
B. Teknik Pengumpulan Data	27
C. Ruang Lingkup	30
D. Langkah Kerja	31
BAB IV PEMBAHASAN	33
A. Perancangan Karya Utama	33
B. Pra Produksi	33

C. Produksi.....	43
D. Pasca Produksi	54
BAB V PENUTUP.....	55
A. Simpulan	55
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Ilustrasi Cerita	13
Gambar 2. Ilustrasi Komik.....	13
Gambar 3. Ilustrasi Sampul.....	14
Gambar 4. Ilustrasi Karikatur	14
Gambar 5. Ilustrasi Periklanan.....	15
Gambar 6. Interaktif Peek-a-boo.....	16
Gambar 7. Interaktif Pop Up.....	17
Gambar 8. Interaktif Pull Tab	17
Gambar 9. Interaktif Games.....	18
Gambar 10. Interaktif Participation.....	18
Gambar 11. Akar	19
Gambar 12. Batang	20
Gambar 13. Daun.....	21
Gambar 14. Bunga	21
Gambar 15. Buah	22
Gambar 16. Biji Buah	23
Gambar 17. Logo Sekolah	24
Gambar 18. Buku Kurikulum Tema Tubuh Tumbuhan	28
Gambar 19. Wawancara.....	29
Gambar 20. Langkah Kerja.....	31
Gambar 21. Diagram hasil Kuesioner.....	35
Gambar 22. Mind Mapping.....	36
Gambar 23. Moodboard.....	37
Gambar 24. Sketsa Cover	39
Gambar 25. Sketsa Layout.....	40
Gambar 26. Sketsa Karakter	40
Gambar 27. Font Novibes Display	41
Gambar 28. Font Poppins	41
Gambar 29. Warna	42
Gambar 30. Dummy Karya.....	42
Gambar 31. Digitalisasi Karakter	44
Gambar 32. Cover	45
Gambar 33. Halaman Cover dan Keterangan Buku.....	45
Gambar 34. Halaman 1 dan 2	46
Gambar 35. Halaman 3 dan 4	46
Gambar 36. Halaman 5 dan 6	47
Gambar 37. Halaman 7 dan 8	47

Gambar 38. Halaman 9 dan 10	48
Gambar 39. Halaman 11 dan 12.....	48
Gambar 40. Halaman 13-14.....	49
Gambar 41. Halaman 15 dan 16	49
Gambar 42. Halaman 17 dan 18	50
Gambar 43. Poster.....	50
Gambar 44. X-Banner.....	51
Gambar 45. Gantungan Kunci	52
Gambar 46. Sticker	52
Gambar 47. Buku Catatan.....	53
Gambar 48. Totebag.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Storyline</i>	38
---------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis.....	58
Lampiran 2. Lembar Pembimbingan Tugas Akhir.....	59
Lampiran 3. Lembar Pembimbingan Tugas Akhir.....	60
Lampiran 4. Data Kuesioner	61
Lampiran 5. Data Wawancara.....	62
Lampiran 6. Dokumentasi Wawancara dan Sosialisasi Buku Interaktif.....	64
Lampiran 7. Dokumentasi Sidang Tugas Akhir	65