

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU VISUAL MEDIA INTERAKTIF
SEBAGAI PEMBELAJARAN BERHITUNG BAGI SISWA TK.
ISLAM PELANGI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh Gelar Ahli Madya Diploma III
Politeknik Negeri Media Kreatif



Disusun oleh
DEVITA DAMAYANTI
NIM. 2290442040

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhi : PERANCANGAN BUKU VISUAL MEDIA
INTERAKTIF SEBAGAI PEMBELAJARAN
BERHITUNG BAGI TK. ISLAM PELANGI

Penulis : Devita Damayanti

NIM : 2290442040

Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Desain)

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu..... tanggal 1 Oktober 2025

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Drs. Hari Purnomo, M.Sn

NIP. 196611271994031001

Anggota 1



Andriyana, S.Pd., M.Pd.

NIP.199312162020121007

Anggota 2



Yayah Nurashih, M.Pd

NIP. 199308012020122013

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



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

NIP 198011122010122003

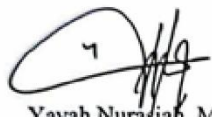
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Devita Damayanti.
NIM : 2290442040.
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di , Jakarta, 25 September 2025

Pembimbing I



Yayah Nurasiah, M.Pd.
NIP 199308012020122013

Pembimbing II



Rezki Gautama Tanrere, M.Ds
NIDN.0328038901

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 : Devita Damayanti
NIM : 2290442040
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: "PERANCANGAN BUKU VISUAL MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI PEMBELAJARAN BERHITUNG BAGI SISWA TK. ISLAM PELANGI JENJANG 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, 15 September 2025 Yang menyatakan,



10
METERAI
TEMPEL
276FBANX008877776

Devita Damayanti
NIM: 2290442040

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Devita Damayanti
NIM : 2290442040
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 VISUAL MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI PEMBELAJARAN BERHITUNG BAGI SISWA TK. ISLAM PELANGI JENJANG 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, 19 September 2025 Yang menyatakan,


A720EANX008877780
Devita Damayanti
NIM: 2290442040

ABSTRACT

The Visual Media Educational Book for Early Childhood Education (kindergarten) is designed as an interactive tool to help young children learn basic arithmetic concepts. Utilizing an engaging visual approach, this book aims to increase children's interest in learning and understanding of numbers and basic mathematical operations. The book's content includes images for basic arithmetic visualizations and interactive activities specifically designed to develop children's thinking, fine motor, and cognitive skills. Through visual-based learning methods, this book is expected to effectively support the development of children's arithmetic skills and prepare them for the next level of education. The book also includes guidance for teachers and parents to facilitate optimal learning.

Keywords: arithmetic learning, kindergarten, education, interactive book.

ABSTRAK

Buku Visual Media Edukasi Pembelajaran Berhitung untuk Jenjang PAUD dirancang sebagai alat bantu interaktif yang mempermudah anak-anak usia dini dalam mempelajari materi berhitung dasar. Dengan memanfaatkan pendekatan visual yang menarik, buku ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman anak terhadap angka dan operasi matematika dasar. Konten buku ini berisi gambar untuk visualisasi berhitung dasar dan aktivitas interaktif yang dirancang khusus untuk mengembangkan keterampilan berpikir, motorik halus, serta kognitif anak. Melalui metode pembelajaran berbasis visual, buku ini diharapkan mampu mendukung pengembangan kemampuan berhitung anak secara efektif dan mempersiapkan mereka untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Buku ini juga dilengkapi dengan panduan bagi guru dan orang tua dalam memfasilitasi pembelajaran agar lebih optimal.

Kata Kunci: pembelajaran berhitung, taman kanak-kanak, edukasi, buku interaktif.

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 perancang yang bertanggung jawab atas proses perancangan Buku interaktif. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “BUKU VISUAL MEDIA EDUKASI PEMBELAJARAN BERHITUNG UNTUK JENJANG TAMAN KANAK-KANAK” yang bertujuan untuk memberikan solusi desain yang mampu membantu pengajar serta anak-anak usia dini.

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:

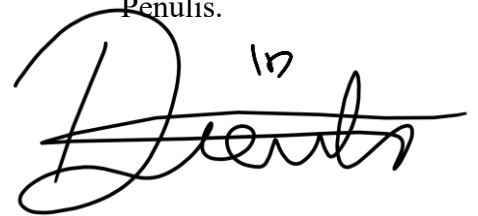
1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain

5. Yayah Nurasiah, M.Pd., Koordinator Program Studi Desain Grafis
6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., Sekretaris Program Studi Desain Grafis
7. Yayah Nurasiah, M.Pd., Pembimbing 1
8. Rezki Gautama Tanrere, M.Ds., Pembimbing II
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
11. Tk. Islam Pelangi
12. Keluarga Besar Bambang Ariyanto
13. Teman-teman

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

Jakarta, 25 September 2025

Penulis.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Devita', with a large, stylized initial 'D' and a horizontal line across the middle.

Devita Damayanti
NIM 2290442040

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
<i>ABSTRACT</i>	i
PRAKATA.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan.....	3
F. Manfaat Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. Teori Umum	5
1. Desain	5
2. Implementasi	9
3. Tipografi.....	9
4. Warna	15
5. Buku Interaktif	19
B. Teori Khusus	21
1. Perkembangan Anak Usia Dini	21
2. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini	22
3. Tahapan Berhitung Anak Usia Dini	23
4. Tahapan Bermain dan Permainan Anak Usia Dini.....	25
BAB III METODE PELAKSANAAN	26

A.	Data/Objek Penulisan	26
1.	Klien	26
2.	Analisis Khalayak Masyarakat	27
B.	Teknik Pengumpulan Data	27
1.	Observasi	27
2.	Wawancara	27
3.	Studi Pustaka	28
C.	Ruang Lingkup	28
1.	Peran Penulis	28
2.	Kategori Karya	28
3.	Ide Kreatif.....	29
D.	Langkah Kerja	32
1.	Pra-produksi	32
2.	Produksi.....	32
3.	Pasca-produksi.....	33
BAB IV PEMBAHASAN.....		34
A.	Pra Produksi	34
1.	<i>Mindmapping</i>	34
2.	<i>Moodboard</i>	35
3.	Konten Buku.....	36
4.	Sketsa.....	36
B.	Produksi.....	40
1.	<i>Alphabet</i>	40
2.	<i>Stars in The Sky</i>	40
3.	<i>Apple On A Tree</i>	41
4.	<i>Guess The Time</i>	42
5.	<i>Ladybug on Grass</i>	43
6.	<i>Counting with Fingers</i>	44
7.	Halaman <i>Additional</i> Dan Profil Penulis	45
8.	<i>Cover dan Back Cover</i>	46
C.	Karya Pendukung	47
1.	<i>Sticker</i>	47

2. <i>X-banner</i>	47
3. Poster	48
D. Pasca Produksi	49
BAB V PENUTUP	50
A. Simpulan	50
B. Saran	51
1. Saran untuk Politeknik Negeri Media Kreatif	51
2. Saran untuk masyarakat	52
3. Saran untuk penulis selanjutnya.	52
DAFTAR PUSTAKA	50
TRANSKRIP WAWANCARA	51
BIODATA PENULIS	51
DOKUMENTASI FOTO KEGIATAN	58

DAFTAR GAMBAR

gambar 2. 1 titik -----	6
gambar 2. 2 garis -----	7
gambar 2. 3 color wheel-----	17
gambar 2. 4 serif -----	11
gambar 2. 5 sans serif -----	11
gambar 2. 6 script -----	12
gambar 2. 7 display -----	13
gambar 2. 8 monospace -----	13
gambar 2. 9 handwritting -----	14
gambar 2. 10 font decorative -----	15
gambar 3. 1 logo tk islam pelangi	26
gambar 3. 2 referensi ide kreatif 1	29
gambar 3. 3 referensi ide kreatif 2	30
gambar 3. 4 warna #84994f dan #f0bb78.....	30
gambar 3. 5 warna #ffddf6, #5eabd6, #89a8b2	31
gambar 3. 6 warna #dbe1e4, #839ebe, #ed1a4d	31
gambar 3. 7 warna #93d3c4, #e9ceb0, #80abc8	31
gambar 3. 8 warna #000000, #ffffff	32
gambar 4. 1 mindmapping.....	35
gambar 4. 2 moodboard.....	36
gambar 4. 4 sketsa halaman 1 alphabet.....	37
gambar 4. 5 sketsa halaman 2 beads bintang	37

gambar 4. 6 sketsa halaman 3 pohon apel.....	38
gambar 4. 7 sketsa halaman 4 jam	38
gambar 4. 8 sketsa halaman 5 kepik	39
gambar 4. 9 sketsa halaman 6 hitungan tangan.....	39
gambar 4. 10 halaman 1 alpabet.....	40
gambar 4. 11 halaman 2 beads bintang	41
gambar 4. 12 halaman 3 pohon apel	42
gambar 4. 13 halaman 5 jam	43
gambar 4. 14 halaman 6 kepik	44
gambar 4. 15 halaman 7 tangan berhitung	45
gambar 4. 16 halaman terakhir tambahan huruf dan profil penulis	45
gambar 4. 17 cover belakang (kiri) dan cover depan (kanan).....	46
gambar 4. 18 sticker huruf dan angka	47
gambar 4. 19 x-banner.....	48
gambar 4. 20 poster pohon apel dan kepik.....	49