

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN DESAIN BUKU INTERAKTIF SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN AWAL UNTUK ANAK USIA 2-6
TAHUN

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya



Disusun oleh
NUR HIKMA WATI
NIM: 2290472030

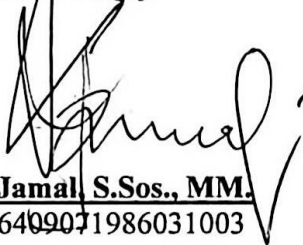
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MAKASSAR
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : “Perancangan Desain Buku Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Awal Untuk Anak Usia 2-6 Tahun”
Penulis : Nur Hikma Wati
NIM : 2290472030
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

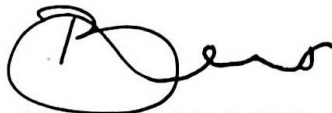
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari
Selasa, tanggal 14 Oktober 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji



Ridwan Jamal, S.Sos., MM.
NIP. 196409071986031003

Anggota 1



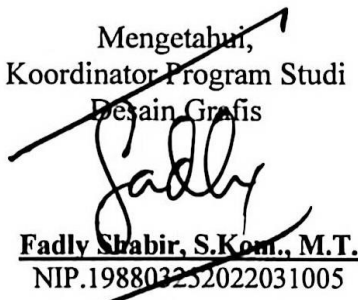
Besse Irna Tawaddud, S.Km., M.Kes
NIP. 198901312019032014

Anggota 2



Miftahul Jannah, S.Pd., M.Si.
NIP. 199302202024062004

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Desain Grafis



Fadly Shabir, S.Kom., M.T.
NIP.198803252022031005

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Buku Interaktif Sebagai
Media Pembelajaran Awal Untuk Anak Usia 2-6
Tahun
Penulis : Nur Hikma Wati
NIM : 2290472030
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Makassar, 20 September 2025

Pembimbing I



Fadly Shabir, S.Kom., M.T.,
NIP.198803252022031005

Pembimbing II



Mifthul Jannah, S.Pd., M.Si.,
NIP. 199302202024062004

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Desain Grafis



Fadly Shabir, S.Kom., M.T.
NIP. 198803252022031005

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Hikma Wati
NIM : 2290472030
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“Perancangan Desain Buku Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Awal Untuk Anak Usia 2-6 tahun” adalah original, belum pernah di buat 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.

Makassar, 20 September 2025

Yang menyatakan,


Nur Hikma Wati
NIM.2290472030

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Nur Hikma Wati
NIM : 2290472030
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025 Genap

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 Desain Buku Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Awal Untuk Anak Usia 2-6 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

Makassar, 20 september 2025

Yang menyatakan,



Nur Hikma Wati

NIM.2290472030

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada perancangan buku interaktif sebagai media pembelajaran awal bagi anak usia 2–6 tahun. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan stimulus atau rangsangan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini, meningkatkan fokus dan minat belajar anak yang memiliki rentang konsentrasi pendek, serta menjadi solusi atas keterbatasan media pembelajaran yang tersedia di lembaga PAUD. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking*, yang meliputi lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil perancangan menunjukkan bahwa buku interaktif dengan elemen visual yang menarik, warna cerah, ilustrasi edukatif, serta aktivitas bermain seperti mencocokkan bentuk, memasang dan melepas gambar, dapat menstimulasi aspek motorik halus, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional anak. Buku interaktif ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi serta mempertahankan fokus belajar anak, sekaligus menjadi media pembelajaran yang praktis, menarik, dan dapat digunakan tanpa bergantung pada teknologi. Dengan demikian, buku interaktif ini layak dijadikan media pembelajaran alternatif yang mendukung perkembangan anak usia dini secara optimal.

Kata kunci: Buku interaktif, anak usia dini, media pembelajaran, desain grafis, *design thinking*.

ABSTRACT

This study focuses on the design of an interactive book as an early learning medium for children aged 2–6 years. The purpose of this design is to provide appropriate stimuli according to early childhood developmental stages, to enhance focus and learning interest in children with short attention spans, and to offer a solution to the lack of adequate learning media in early education institutions. The method used is Design Thinking, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The design results show that the interactive book, featuring attractive visuals, bright colors, educational illustrations, and playful activities such as matching shapes and assembling pictures, successfully stimulates fine motor, cognitive, language, and socio-emotional aspects. Moreover, the interactive book effectively increases children's motivation and concentration while being a practical and engaging learning tool that does not rely on technology. Therefore, this interactive book can serve as an alternative educational medium that supports the optimal development of early childhood.

Keywords: Interactive book, early childhood, learning media, graphic design, *design thinking*.

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 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai desainer telah menyunting karya desain buku interaktif. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Desain Buku Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Awal Untuk Anak Usia 2-6 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., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama S., S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Asiyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain.
5. H. Suardi, S.Sos., M.Si., Kepala Unit Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
6. Fadly Shabir, S.Kom., M.T., Koordinator Program Studi Desain Grafis. Selaku Dosen Pembimbing I, terima kasih telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir.
7. Miftahul Jannah, S.Pd., M.Si., Selaku Dosen Pembimbing II, terima kasih telah memberi dukungan, semangat, membantu serta membimbing penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Kepada Mama, bapak, dan kakak-kakak, terima kasih telah mendidik, mendoakan, memberikan semangat dan support kepada penulis si bungsu yang keras kepala ini, terima kasih atas semua yang telah di usahakan dan tiada henti

untuk memberi nasihat sehingga si bungsu dapat menyelesaikan studi di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.

10. Kepada teman-teman dan orang terdekat penulis, terima kasih telah mendoakan, memberikan semangat, support tiada henti serta mendukung penulis dalam menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir.
11. Untuk perempuan pendiam, si bungsu, mudah bersedih, dan sulit dimengerti. Dengan penuh rasa syukur, saya mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri “ I am Proud of myself ” atas segala sesuatu yang telah diusahakan dan terima kasih telah bertahan sejauh ini. Berbahagialah selalu dimanapun berada.

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

Kota Makassar, 24 Juni 2025
Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Hikmah' with a stylized flourish at the end.

Nur Hikma Wati
NIM 2290472030

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulisan.....	5
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Perancangan dan Desain	7
1. Definisi Perancangan.....	7
2. Pengertian Desain	7
3. Proses Desain.....	8
4. Elemen Desain	10
5. Prinsip-Prinsip Desain.....	11
B. Buku Interaktif.....	13
1. Pengertian Buku Interaktif.....	13
2. Jenis Buku Interaktif	13
C. Media Pembelajaran Awal untuk Anak usia 2-6 Tahun	15
1. Media Pembelajaran Awal Untuk Anak Usia 2-6 Tahun.....	15
2. Peran Media Pembelajaran	16
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	17

A. Data/Objek Penulisan.....	17
1. Profil Sekolah Pendidikan Usia Dini dan Pusat Terapi Anak Permataku Makassar.....	17
2. Visi dan Misi.....	17
B. Teknik Pengumpulan Data	18
C. Ruang Lingkup	19
D. Langkah Kerja	20
BAB IV PEMBAHASAN	22
A. Pra Produksi	22
1. <i>Empathize</i> (Memahami anak-anak).....	22
2. Observasi dan wawancara (Mengumpulkan Fakta)	23
3. <i>Define</i>	23
4. <i>Ideate</i> (Mencari ide kreatif buku)	23
B. Produksi.....	27
1. Penyusunan isi buku.....	27
2. Pengerjaan sketsa	29
3. Digitalisasi	34
4. <i>Prototype</i> (Prototipe).....	40
5. <i>Final Design</i> (Desain Akhir)	41
C. <i>Pasca</i> Produksi (<i>Testing</i>).....	41
BAB V PENUTUP.....	43
A. Kesimpulan.....	43
B. Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Buku interaktif Pop Up.....	13
Gambar 2. 2 Buku interaktif Pull Tab	14
Gambar 2. 3 Buku interaktif Games	14
Gambar 4. 1 Mind Mapping.....	24
Gambar 4. 2 Warna	25
Gambar 4. 3 Jenis font Sans-Serif. Poppins	25
Gambar 4. 4 Jenis font Display Baby Gemoy	26
Gambar 4. 5 Jenis font Display Milkyway.....	26
Gambar 4. 6 Layout.....	27
Gambar 4. 7 Referensi Buku dan Media Digital	28
Gambar 4. 8 Sketsa Sampul Depan	29
Gambar 4. 9 Sketsa Sampul Belakang.....	29
Gambar 4. 10 Sketsa Halaman 2-9.....	30
Gambar 4. 11 Sketsa Halaman 10-15	31
Gambar 4. 12 Sketsa Halaman 16-21	32
Gambar 4. 13 Sketsa Halaman 22-24	33
Gambar 4. 14 Digitalisasi Sampul Depan	34
Gambar 4. 15 Digitalisasi Sampul Belakang.....	35
Gambar 4. 16 Digitalisasi Halaman 2-9.....	36
Gambar 4. 17 Digitalisasi Halaman 10-15	37
Gambar 4. 18 Digitalisasi Halaman 16-21	38
Gambar 4. 19 Digitalisasi Halaman 22-24.....	39
Gambar 4. 20 Pembuatan Prototipe.....	40
Gambar 4. 21 Final Design	41
Gambar 4. 22 Testing	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Form TA-01 Biodata Mahasiswa.....	47
Lampiran 2 Form TA-02 Lembar pertanyaan dan Jawaban.....	48
Lampiran 3 Form TA-03 Berita Acara Wawancara	52
Lampiran 4 Form TA-04 Bebas biaya Pendidikan	53
Lampiran 5 Form TA-05 Lembar Pembimbingan Tugas Akhir	54
Lampiran 6 Form TA-06 Lembar Plagiarisme.....	56
Lampiran 7 Form TA-07 Observasi	57
Lampiran 8 Form TA-08 <i>Testing</i>	59
Lampiran 9 Form TA-9 Dokumentasi Kegiatan.....	61
Lampiran 10 Form TA-10 Sertifikat Praktik Industri.....	62

