

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA DAN**  
**MENGENAL BENDA DI SEKITAR UNTUK SISWA TAMAN**  
**KANAK KANAK MELUR CIGANJUR**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan**  
**memperoleh gelar Ahli Madya Diploma III**



Disusun Oleh:

**RIAND EFRAIM MARPAUNG**  
**2290442130**

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

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA DAN**  
**MENGENAL BENDA DI SEKITAR UNTUK SISWA TAMAN**  
**KANAK KANAK MELUR CIGANJUR**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan**  
**memperoleh gelar Ahli Madya Diploma III**



Disusun Oleh:

**RIAND EFRAIM MARPAUNG**  
**2290442130**

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

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Media Pembelajaran Membaca dan  
Menenal Benda di Sekitar untuk SiswaTaman  
Kanak-Kanak Melur Ciganjur

Penulis : Riand Efraim Marpaung

NIM : 2290442130

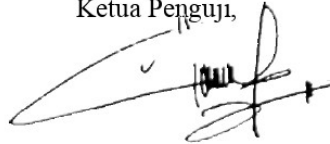
Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di  
kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari

Senin, tanggal 6 Oktober 2025.

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



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

Anggota 1



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

Anggota 2



Muhammad Syukri Faiz, B.A., M.Ds.  
NIP. 199608212024061001

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain



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

## LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Penulis : Riand Efraim Marpaung  
NIM : 2290442130  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta 18 September 2025

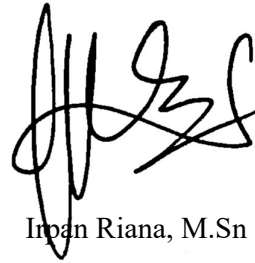
Pembimbing I



Dr Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn

NIP. 197602012002122001

Pembimbing II



Irnan Riana, M.Sn

NIP. 198511192019031010

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 : Riand Efraim Marpaung  
NIM : 2290442130  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA DAN MENGENAL  
BENDA DI SEKITAR UNTUK SISWA TAMAN KANAK KANAK MELUR  
CIGANJUR.**

**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, 19 September 2025

Yang menyatakan,



Riand Efraim Marpaung

NIM: 2290442151

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Riand Efraim Marpaung  
NIM : 2290442151  
Program Studi : Desain Grafis  
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 MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA DAN MENGENAL BENDA DI SEKITAR UNTUK SISWA TAMAN KANAK KANAK MELUR CIGANJUR.**

berserta 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

Jakarta, 19 September 2025

Yang menyatakan,



The image shows a handwritten signature in black ink over a yellow rectangular stamp. The stamp contains the text 'POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF' and 'BOANX004017673'.

Riand Efraim Marpaung

NIM: 290442151

## ABSTRAK

*This study aims to design learning media for reading and recognizing surrounding objects tailored to the needs of students at Melur Ciganjur Kindergarten. The methods applied include direct observation in the school environment, interviews with teachers, and documentation studies related to early childhood development theories and visual communication design. The design results consist of interactive media comprising an illustrated book as the main medium, supported by letter cards, stickers, keychains, and an interactive X-banner. The evaluation indicates that the media successfully attracted students' attention, enhanced their reading interest, and facilitated the recognition of simple vocabulary relevant to daily life. In conclusion, visually engaging, contextual, and communicative media can serve as an effective solution to support early literacy while strengthening the connection between words and real-world objects for young learners.*

***Keyword : Learning Media, Early Childhood, Reading, Object Recognition, Kindergarten, Educational Visual Media, Contextual Design, Reading Interest.***

Penelitian ini bertujuan merancang media pembelajaran membaca dan mengenal benda di sekitar yang sesuai dengan kebutuhan siswa Taman Kanak-kanak Melur Ciganjur. Metode yang digunakan meliputi observasi langsung di lingkungan sekolah, wawancara dengan guru, serta studi dokumentasi terkait teori perkembangan anak usia dini dan desain komunikasi visual. Hasil perancangan berupa media interaktif yang terdiri atas buku bergambar sebagai media utama serta kartu huruf, stiker, gantungan kunci, dan X-banner sebagai media pendukung. Evaluasi menunjukkan bahwa media ini mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan minat membaca, serta memudahkan anak dalam mengenal kosakata sederhana yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Kesimpulannya, media visual yang dirancang secara kontekstual, komunikatif, dan menyenangkan dapat menjadi solusi efektif dalam mendukung literasi awal anak usia dini sekaligus memperkuat keterhubungan antara kata dan objek nyata di sekitar mereka.

***Kata Kunci : Media Pembelajaran, Anak Usia Dini, Membaca, Pengenalan Benda, Taman Kanak-Kanak, Media Visual Edukatif, Desain Kontekstual, Minat Baca.***

## **PRAKATA**

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan penulisan ini dengan baik. Penulisan ini tidak hanya sekadar dokumen, melainkan sebuah wujud nyata dari komitmen kami untuk terus berinovasi dan berkontribusi di bidang desain. Kami percaya, setiap ide dan upaya yang tercatat dalam penulisan ini akan menjadi landasan kuat bagi pengembangan karya-karya desain yang relevan dan bermanfaat, termasuk dalam potensi kolaborasi dengan institusi pendidikan seperti TK Melur Ciganjur.

Penyusunan penulisan ini merupakan buah dari kerja keras dan dedikasi, yang tentunya tidak lepas dari dukungan serta bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, kami ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang tulus kepada individu-individu dan institusi yang telah memberikan kontribusi besar. Tanpa arahan, fasilitas, dan masukan berharga dari mereka, penulisan ini tidak akan dapat terwujud seperti sekarang.

Terima kasih sebesar-besarnya kami haturkan kepada:

Terima kasih sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn., selaku Pembimbing I, atas bimbingan, arahan, serta motivasi yang sangat berharga dalam proses penyusunan penulisan ini.
2. Irpan Riana, M.Sn., selaku Pembimbing II, atas waktu, masukan, dan dukungan yang diberikan selama proses penyusunan penulisan ini.
3. Dr. Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.

4. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
5. Yayah Nurasih, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., atas dukungan dan ilmu yang telah diberikan selama masa perkuliahan.
7. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., atas arahan dan inspirasi dalam proses pengembangan ide desain.
8. Orang tua tercinta, atas doa, dukungan moral, dan kasih sayangnya yang tiada henti.
9. Kekasih hati Salsabila Izatty Ginting, atas pengertian, kesabaran, serta motivasi yang selalu diberikan.
10. Teman-teman seperjuangan, atas kebersamaan, semangat, dan dukungan yang tak pernah surut selama perjalanan studi ini.

Kami berharap, penulisan ini dapat memberikan kontribusi nyata dan menjadi pijakan awal bagi terwujudnya tujuan besar yang telah kami rancang. Kami menyadari bahwa kesempurnaan hanyalah milik Tuhan. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang konstruktif dari pembaca akan kami terima dengan lapang dada demi perbaikan dan pengembangan penulisan ini di masa mendatang.

Jakarta, 17 Juni 2025

Riand Efraim Marpaung

NIM 2290442130

## DAFTAR ISI

|                                     |      |
|-------------------------------------|------|
| ABSTRAK.....                        | vii  |
| DAFTAR ISI.....                     | x    |
| DAFTAR GAMBAR .....                 | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN.....              | 1    |
| A.    Latar Belakang .....          | 1    |
| B.    Identifikasi Masalah .....    | 3    |
| C.    Batasan Masalah.....          | 4    |
| D.    Rumusan Masalah .....         | 5    |
| E.    Tujuan penulisan .....        | 5    |
| F.    Manfaat penulisan.....        | 6    |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....        | 10   |
| A.    Teori Umum .....              | 10   |
| 1.    Perancangan .....             | 10   |
| 2.    Desain.....                   | 13   |
| 3.    Buku .....                    | 14   |
| 4.    Desain Komunikasi Visual..... | 16   |
| 5.    Teori Warna .....             | 18   |
| 6.    Tipografi.....                | 21   |
| 7.    Ilustrasi .....               | 24   |
| 8.    Layout .....                  | 26   |
| 9.    Kretivitas .....              | 28   |
| 10.    Media Desain .....           | 30   |
| B.    Teori Khusus .....            | 34   |

|                                  |                                                             |    |
|----------------------------------|-------------------------------------------------------------|----|
| 1.                               | Pembelajaran Berbasis Bermain dan Multisensori .....        | 34 |
| 2.                               | Literasi Dini (Emergent Literacy) dan Pengenalan Fonem..... | 34 |
| 3.                               | Pengembangan Kognitif dan Pembentukan Konsep Objek .....    | 35 |
| 4.                               | Teori Perancangan Media untuk Anak Usia Dini .....          | 36 |
| BAB III METODE PELAKSANAAN ..... |                                                             | 36 |
| A.                               | Data Objek Klien.....                                       | 36 |
| 1.                               | Klien.....                                                  | 36 |
| 2.                               | Sejarah.....                                                | 37 |
| 3.                               | Objek Karya .....                                           | 37 |
| 4.                               | Narasumber .....                                            | 38 |
| 5.                               | Analisis Khalayak .....                                     | 38 |
| B.                               | Teknik pengumpulan data .....                               | 39 |
| 1.                               | Wawancara.....                                              | 39 |
| 2.                               | Observasi.....                                              | 40 |
| 3.                               | Studi Dokumentasi .....                                     | 40 |
| C.                               | Ruang Lingkup.....                                          | 41 |
| 1.                               | Peran Penulis.....                                          | 41 |
| 2.                               | Kategori Karya .....                                        | 42 |
| 3.                               | Analisis SWOT .....                                         | 42 |
| 4.                               | Ide Kreatif .....                                           | 43 |
| D.                               | Langkah Kerja.....                                          | 44 |
| 1.                               | Pra produksi .....                                          | 45 |
| 2.                               | Produksi .....                                              | 46 |
| 3.                               | Pasca produksi.....                                         | 46 |
| BAB IV PEMBAHASAN.....           |                                                             | 48 |
| A.                               | Pra Produksi .....                                          | 48 |
| B.                               | Produksi .....                                              | 54 |

|                     |                      |    |
|---------------------|----------------------|----|
| C.                  | Pasca Produksi ..... | 67 |
| BAB V PENUTUP.....  |                      | 72 |
| A.                  | Kesimpulan .....     | 72 |
| B.                  | Saran.....           | 72 |
| DAFTAR PUSTAKA..... |                      | 75 |
| LAMPIRAN.....       |                      | 78 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                             |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1 Cover depan buku interaktif “ <i>Mengenal dan Membaca Benda di Sekitar</i> ” ..... | 19 |
| Gambar 2 Kartu interaktif huruf sebagai media literasi dini .....                           | 20 |
| Gambar 3 Diskusi bersama guru TK Melur Ciganjur .....                                       | 23 |
| Gambar 4 Dokumentasi lokasi observasi TK Melur Ciganjur .....                               | 23 |
| Gambar 5 Key visual dan keyword perancangan media pembelajaran .....                        | 29 |
| Gambar 6 Moodboard .....                                                                    | 51 |
| Gambar 7 Warna .....                                                                        | 52 |
| Gambar 8 Tipografi .....                                                                    | 53 |
| Gambar 9 Ilustrasi .....                                                                    | 53 |
| Gambar 10 Cover Depan (Sketsa) .....                                                        | 55 |
| Gambar 11 Punggung Buku (Sketsa) .....                                                      | 55 |
| Gambar 12 Cover Belakang (Sketsa) .....                                                     | 56 |
| Gambar 13 Balik Cover .....                                                                 | 56 |
| Gambar 14 Box .....                                                                         | 57 |
| Gambar 15 Karakter .....                                                                    | 57 |
| Gambar 16 Panduan .....                                                                     | 58 |
| Gambar 17 Cover (Digitalisasi) .....                                                        | 59 |
| Gambar 18 Panduan (Digitalisasi) .....                                                      | 60 |
| Gambar 19 Halaman Pertama isi (Tas) .....                                                   | 61 |
| Gambar 20 Halaman 3 dan 4 (Buku) .....                                                      | 62 |
| Gambar 21 Halaman 5 dan 6 (Pensil) .....                                                    | 63 |
| Gambar 22 Halaman 7 dan 8 (Botol) .....                                                     | 64 |

|                                                       |    |
|-------------------------------------------------------|----|
| Gambar 23 Halaman 9 dan 10 (Krayon) .....             | 65 |
| Gambar 24 Halaman 11 dan 12 (Mistar) .....            | 67 |
| Gambar 25 Kartu Interaktif .....                      | 68 |
| Gambar 26 Kotak Kemasan .....                         | 68 |
| Gambar 27 Sticker Pack .....                          | 69 |
| Gambar 28 X-Banner 160x60cm dan Gantungan Kunci ..... | 69 |
| Gambar 29 Mug .....                                   | 70 |
| Gambar 30 Kaos .....                                  | 70 |
| Gambar 31 Poster .....                                | 71 |