

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PENANAMAN AKHLAK BERBAGI PADA ANAK PAUD LAZUARDI IMANI KAMIL JAKARTA TIMUR

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk
Memperoleh Gelar Ahli Madya



Disusun oleh:

SYAGITA DWI PRASETYA

NIM: 2390442145

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Cerita Interaktif Sebagai Media
Penanaman Akhlak Berbagi Pada Anak Paud
Lazuardi Imani Kamil Jakarta Timur

Penulis : Syagita Dwi Prasetya

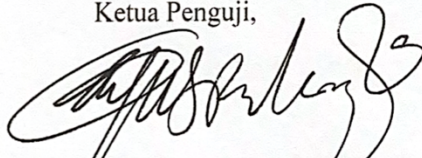
NIM : 2390442145

Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Desain Grafis)

Jurusan : Desain

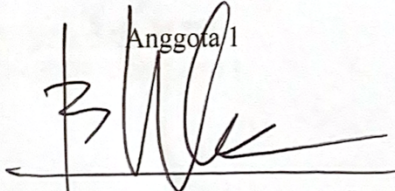
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 6 Juli 2026.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



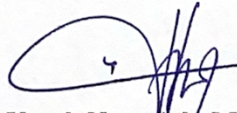
Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn.
NIP. 197602012002122001

Anggota 1



R. Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197906242006041001

Anggota 2



Yayah Nurasiah, M.Pd.
NIP. 199308012020122013

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurrahman, S.T., M.M.S.I.
NIP. 197711132010121001

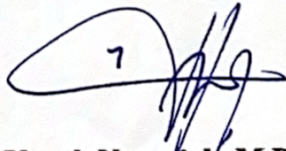
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir. : Perancangan Buku Cerita Interaktif Sebagai Media
Penanaman Akhlak Berbagi Pada Anak PAUD Lazuardi
Imani Kamil
Penulis : Syagita Dwi Prasetya
NIM : 2390442145
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Desain Grafis)
Jurusan : Desain

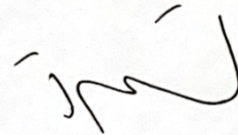
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Sakara, Selasa 9 Juni 2026

Pembimbing I

Pembimbing II

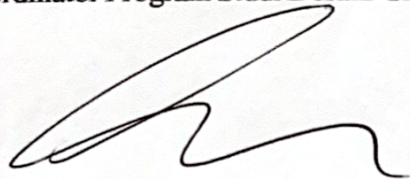


Yayah Nurasiah, M.Pd.
NIP : 199308012020122013



Citrani E.L Nur S.Sn., M.I.kom.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Syagita Dwi Prasetya
NIM	: 2390442145
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan Buku Cerita Interaktif Sebagai Media Penanaman Akhlak Berbagi Pada Anak Paud Lazuardi Imani Kamil

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, 07 Juni 2026

Yang menyatakan,



Syagita Dwi Prasetya

NIM: 2390442145

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Syagita Dwi Prasetya
NIM : 2390442145
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

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 Cerita Interaktif Sebagai Media Penanaman Akhlak Berbagi Pada Anak PAUD Lazuardi Imani Kamil 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

Yang menyatakan,

Jakarta, 7 Juni 2026



Syagita Dwi Prasetya
NIM: 2390442145

ABSTRACT

The limited use of interactive learning media at Lazuardi Imani Kamil Preschool (PAUD) in Cibubur, East Jakarta, has resulted in the ineffectiveness of conveying moral values to young children, particularly the virtue of sharing. Learning is still delivered verbally, making it difficult for children to understand and apply the virtue of sharing in their daily lives. This situation highlights the need for learning media that aligns with the developmental characteristics of early childhood. This final project aims to design an interactive storybook to instill the virtue of sharing in children aged 4–6 at Lazuardi Imani Kamil Preschool. The design process involved observation, interviews, literature review, and a visual communication design approach. The resulting design is a pop-up interactive storybook that combines illustrations, simple stories, and interactive elements to support the instillation of the virtue of sharing. This media is expected to increase children's engagement in the learning process and help them understand and apply the virtue of sharing in their daily lives.

Keywords: *interactive storybook, pop-up book, learning media, virtue of sharing, early childhood.*

ABSTRAK

Keterbatasan penggunaan media pembelajaran interaktif di PAUD Lazuardi Imani Kamil, Cibubur, Jakarta Timur, menyebabkan penyampaian nilai moral kepada anak usia dini, khususnya akhlak berbagi, belum berlangsung secara optimal. Pembelajaran yang masih disampaikan secara verbal membuat anak kurang mudah memahami dan menerapkan nilai berbagi dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Perancangan tugas akhir ini bertujuan merancang buku cerita interaktif sebagai media penanaman akhlak berbagi bagi anak usia 4–6 tahun di PAUD Lazuardi Imani Kamil. Proses perancangan dilakukan melalui observasi, wawancara, studi pustaka, dan pendekatan desain komunikasi visual. Hasil perancangan berupa buku cerita interaktif berbasis pop-up yang memadukan ilustrasi, cerita sederhana, dan elemen interaktif untuk mendukung penanaman nilai berbagi. Media ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran serta membantu mereka memahami dan menerapkan nilai berbagi dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: buku cerita interaktif, buku pop-up, media pembelajaran, akhlak berbagi, anak usia dini.

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Cerita Interaktif sebagai Media Penanaman Akhlak Berbagi pada Anak PAUD Lazuardi Imani Kamil”. Proses penyusunan Tugas Akhir ini berlangsung kurang lebih selama enam bulan pada tahun 2026. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya pada Program Studi Desain Grafis, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Adapun tujuan dari perancangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berupa buku cerita interaktif yang dapat membantu menanamkan nilai akhlak berbagi pada anak usia dini melalui pendekatan visual dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik anak.

Di dalam proses perancangan dan penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa masih terdapat berbagai keterbatasan dan kendala. Namun, berkat bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak, Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc.Ph.D Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., sebagai Ketua Jurusan Desain.
4. Yudha Pradana, M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn, sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis.

7. Yayah Nurasiah, M.Pd., sebagai Dosen Pembimbing I Tugas Akhir, yang telah membimbing, mendampingi serta memberikan saran dalam penyusunan laporan ini.
8. Citrani E.L Nur S.Sn.,M.I.kom, sebagai Dosen Pembimbing II Tugas Akhir, yang selalu memberikan masukan dalam proses perancangan karya yaitu buku cerita interaktif tentang Akhlak Berbagi.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Ayah dan Ibu penulis yang selalu mendoakan, memberi dukungan, dan mengusahakan pendidikan penulis hingga di tahap ini.
11. Teman-teman penulis baik di perkuliahan maupun di luar perkuliahan. Terkhusus Syifa Fauzia yang selalu mendukung segala kegiatan positif penulis selama perkuliahan.

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

Jakarta, 8 Juni 2026

Penulis,


Syagita Dwi Prasetya
NIM: 2390442145

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Desain Grafis.....	6
B. Ilustrasi pada Buku Cerita Anak	9
C. Tata Letak.....	10
D. Warna Pada Buku Cerita Anak	11
E. Media Pembelajaran.....	12
F. Buku Anak.....	13
G. Buku Cerita Interaktif.....	14
H. Psikologi Anak Usia Dini.....	17
I. Akhlak	19
BAB III METODE PELAKSANAAN	22
A. Data / Objek Penulisan.....	22
B. Teknik Pengumpulan Data	27
C. Ruang Lingkup	28

D. Langkah Kerja	31
BAB IV PEMBAHASAN	33
A. Tahap Praproduksi/Perencanaan	33
B. Tahap Produksi.....	42
C. Tahap Pascaproduksi/Evaluasi	68
BAB V PENUTUP	76
A. Simpulan.....	76
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo PAUD Lazuardi Imani Kamil	22
Gambar 3. 2 Gedung Paud Lazuardi Imani Kamil di Jakarta Timur.....	23
Gambar 3. 3 Peta Lokasi Paud Lazuardi Imani Kamil	24
Gambar 3. 4 Observasi terhadap minat visual	27
Gambar 3. 5 Wawancara dengan kepala sekolah PAUD Lazuardi Imani Kamil..	28
Gambar 3. 6 Moodboard.....	30
Gambar 3. 7 Mindmap.....	31
Gambar 4. 1 Sketsa Tata Letak.....	38
Gambar 4. 2 Sketsa Perancangan	39
Gambar 4. 3 Sketsa Karakter.....	40
Gambar 4. 4 Prototype Buku Cerita Interaktif	41
Gambar 4. 5 Font Gokhan	45
Gambar 4. 6 Tipografi	45
Gambar 4. 7 Acuan pengukuran (<i>Grid</i>).....	46
Gambar 4. 8 Sketsa Digitalisasi Karya	47
Gambar 4. 9 Pembuatan Digitalisasi Karya.....	48
Gambar 4. 10 Pembuatan Digitalisasi Karya.....	49
Gambar 4. 11 Digitalisasi Karakter Rara	50
Gambar 4. 12 Digitalisasi Karakter Adzkia.....	51
Gambar 4. 13 Digitalisasi Karakter Sasa	52
Gambar 4. 14 Digitalisasi Karakter Ibu Rara	53
Gambar 4. 15 Digitalisasi Karakter Ibu Guru.....	53
Gambar 4. 16 Digitalisasi Karakter Nenek.....	54
Gambar 4. 17 Lembar Secondary	56
Gambar 4. 18 Lembar Kedua Halaman	57
Gambar 4. 19 Lembar Ketiga Halaman.....	58
Gambar 4. 20 Lembar Keempat Halaman	59
Gambar 4. 21 Lembar Kelima Halaman.....	60
Gambar 4. 22 Lembar Keenam Halaman	61
Gambar 4. 23 Lembar Ketujuh Halaman.....	62
Gambar 4. 24 Lembar Kedelapan Halaman	63
Gambar 4. 25 Lembar Kesembilan Halaman	64
Gambar 4. 26 Lembar Kesepuluh Halaman	65
Gambar 4. 27 Lembar Kesebelas Halaman	66
Gambar 4. 28 Desain Cover Buku.....	67
Gambar 4. 29 Layout Elemen Interaktif.....	68
Gambar 4. 30 Mockup Kipas Tangan.....	70
Gambar 4. 31 Mockup Sticker Sheet.....	70
Gambar 4. 32 Mockup Notebook.....	71
Gambar 4. 33 Mockup Bookmark	71
Gambar 4. 34 X- banner	72
Gambar 4. 35 Poster	73
Gambar 4. 36 Pin Peniti.....	74

Gambar 4. 37 Mockup Keychain.....	74
Gambar 4. 38 Mockup Totebag.....	75
Gambar 4. 39 Mockup Mug	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa	81
Lampiran 2 Lembar Pembimbingan Tugas Akhir	82
Lampiran 3 Lembar Pembimbingan Tugas Akhir	83
Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Sidang Tugas Akhir.....	84
Lampiran 5 Surat Izin Pengambilan Data Klien.....	85
Lampiran 6 Dokumentasi Dengan Klien	86
Lampiran 7 Transkrip Wawancara	87
Lampiran 8 Dokumentasi Pengerjaan Karya.....	89