

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU POP UP EDUKATIF BERBASIS AKTIVITAS HARIAN ANAK DI TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN

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



Disusun Oleh

ALFA MAFAZA

NIM: 2390442010

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Pop up Edukatif Berbasis Aktivitas Harian
Anak di Taman Pendidikan Al-Qur'an
Penulis : Alfa Mafaza
NIM : 2390442010
Program Studi : Desain
Jurusan : Desain Grafis

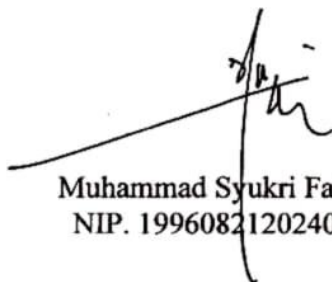
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 14 Juli.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



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

Anggota 1



Muhammad Syukri Faiz, M.Ds.
NIP. 199608212024061001

Anggota 2



Betwan, M. Pd. I.
NIP. 199101012025062006

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurrachman, S.T., MMSI.
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir. : **PERANCANGAN BUKU POP UP EDUKATIF
BERBASIS AKTIVITAS HARIAN ANAK DI TAMAN
PENDIDIKAN AL-QUR'AN**

Penulis : Alfa Mafaza

NIM : 2390442010

Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Desain Grafis)

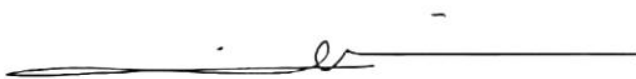
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di ..Jakarta.., ...30..Juni...2026...

Pembimbing I

Pembimbing II



Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds.
NIP.198501122019032016



Betwan, M.Pd.I
NIP. 199101012025062006

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



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

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Alfa Mafaza
NIM	: 2390442010
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**“PERANCANGAN BUKU POP UP EDUKATIF BERBASIS AKTIVITAS
HARIAN ANAK DI TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR’AN”**

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, 8 Juni 2026

Yang menyatakan



Alfa Mafaza

NIM: 2390442010

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Alfa Mafaza
NIM : 2390442010
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

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 POP UP EDUKATIF BERBASIS AKTIVITAS HARIAN ANAK DI TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR’AN”

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, 8 Juni 2026
Yang menyatakan,



Alfa Mafaza
NIM: 2390442010

ABSTRAK

Religious learning at the Quran Learning Center (TPA) still largely relies on lectures and textual materials that are not very appealing to young children. The lack of contextualized visual aids adapted to their needs contributes to their low interest and limited understanding of religious content. This project aims to create an educational pop-up book entitled " Hari-Hariku di TPA," a fun and engaging religious learning tool. The methodology employed is based on observation, interviews, and a literature review to gather data on children's needs for educational materials. This project should allow children to learn daily prayers, prayer rituals, and stories of Islamic figures in a more concrete and enjoyable way, while supporting the role of Quran Learning Center (TPA) teachers in this learning process.

Keywords: *pop-up book, interactive children's book, religious education, educational media, visual communication design.*

Pembelajaran keagamaan di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) masih didominasi metode ceramah dan media berbasis teks yang kurang menarik bagi anak usia sekolah dasar kelas awal. Minimnya media pembelajaran visual yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik anak menjadi salah satu penyebab rendahnya minat dan pemahaman anak terhadap materi keagamaan. Perancangan ini bertujuan untuk merancang buku pop-up edukatif berjudul "Hari-Hariku di TPA" sebagai media pembelajaran keagamaan yang menarik dan mudah dipahami oleh anak. Metode perancangan dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk memperoleh data terkait kebutuhan media pembelajaran anak. Hasil perancangan diharapkan dapat membantu anak mengenal doa sehari-hari, tata cara sholat, serta kisah tokoh Islami secara lebih konkret dan menyenangkan, sekaligus mendukung peran pengajar TPA dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: buku pop-up, buku anak interaktif, pendidikan keagamaan, media edukasi, desain komunikasi visual.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kekuatan, kemampuan, serta kesabaran kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa dalam menyelesaikan pendidikan Diploma III pada Program Studi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Adapun judul Tugas Akhir yang penulis susun adalah *“Perancangan Buku Pop Up Edukatif Berbasis Aktivitas Harian Anak di Taman Pendidikan Al-Qur’an”*. Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis memperoleh banyak bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan 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, selaku Kepala Jurusan Desain.
4. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn, selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Muhammad Syukri Faiz, M.Ds, selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis.
7. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Selaku Dosen Pembimbing I
8. Betwan, M. Pd. I., Selaku Dosen Pembimbing II

9. Para Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberikan ilmu, bimbingan, serta pelayanan akademik kepada penulis selama menempuh pendidikan.
10. Ibu Zaenab selaku pengajar di Taman Pendidikan Qur'an (TPQ) Aisyiyah 86 yang telah bersedia menjadi narasumber dan memberikan informasi yang dibutuhkan dalam proses penyusunan tugas akhir.
11. Ibu Ayu selaku Kepala TK Aisyiyah 86 yang telah memberikan izin dan dukungan selama proses perancangan tugas akhir.
12. Penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga tercinta, khususnya kepada almarhum bapak dan bunda, atas doa, pengorbanan, dan kasih sayang yang selalu menjadi sumber semangat bagi penulis.
13. Teman-teman Program Studi Desain Grafis Angkatan 16 yang telah memberikan motivasi, dukungan, dan bantuan selama penulis menempuh masa perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa proposal tugas akhir ini masih memiliki berbagai keterbatasan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi penyempurnaan proposal ini.

Jakarta, 8 Juli 2026

Alfa Mafaza
NIM 2390442010

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG 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	xiv
BAB I.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II	8
A. Teori Umum	8
1. Teori Desain Grafis.....	8
B. Teori Khusus.....	15
1. Media Pembelajaran.....	15
2. Edutainment	16
3. Buku Ilustrasi Anak	17
4. Buku Pop-Up.....	18
BAB III.....	20
A. Data atau Objek Penelitian	20
B. Teknik Pengumpulan Data	23
C. Ruang Lingkup	24
D. Langkah Kerja	26

BAB IV	28
A. Pra-Produksi	28
B. Produksi	43
C. Pasca Produksi	82
BAB V	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo TPQ Aisyiyah	20
Gambar 4. 1 Suasana pembelajaran di TPQ Aisyiyah	29
Gambar 4. 2 Suasana pembelajaran di TPQ Aisyiyah	29
Gambar 4. 3 Wawancara Bersama klien secara langsung.....	31
Gambar 4. 4 <i>Mind Mapping</i>	34
Gambar 4. 5 <i>Moodboard</i>	34
Gambar 4. 6 <i>Storyline</i>	38
Gambar 4. 7 <i>Storyboard</i>	40
Gambar 4. 8 <i>Prototype</i> Interaktif Lembar Kelima	42
Gambar 4. 9 <i>Prototype</i> interaktif lembar Keempat Belas	42
Gambar 4. 10 <i>Prototype</i> interaktif lembar Kelima Belas.....	43
Gambar 4. 11 <i>Prototype</i> interaktif lembar Keenam Belas	43
Gambar 4. 12 Font Playfull Rocket	45
Gambar 4. 13 Font Moyudan	46
Gambar 4. 14 <i>Character Sheet</i>	46
Gambar 4. 15 Cover Buku	47
Gambar 4. 16 Halaman Pembuka	48
Gambar 4. 17 Lembar Pertama	50
Gambar 4. 18 Lembar Kedua	51
Gambar 4. 19 Aset Interaktif <i>Flip the Flap</i> dan <i>Pull the Tab</i> Lembar Kedua	51
Gambar 4. 20 Lembar Ketiga.....	52
Gambar 4. 21 Lembar Keempat	53
Gambar 4. 22 Lembar Kelima.....	53
Gambar 4. 23 Latar Interaktif <i>Pop-up</i> Lembar Kelima.....	54
Gambar 4. 24 Aset Interaktif <i>Pop-up</i> Lembar Kelima.....	54
Gambar 4. 25 Lembar Keenam	55
Gambar 4. 26 Lembar Ketujuh.....	56
Gambar 4. 27 Aset Interaktif <i>Flip the Flap</i> Lembar Ketujuh	56
Gambar 4. 28 Aset Interaktif <i>Flip the Flap</i> Lembar Kedelapan	57
Gambar 4. 29 Lembar Kedelapan	57

Gambar 4. 30 Aset Interaktif <i>Flip the Flap</i> dan <i>Pull the Tab</i> Lembar Kesembilan.	58
Gambar 4. 31 Lembar Kesembilan	58
Gambar 4. 32 Lembar Kesepuluh	59
Gambar 4. 33 Aset Interaktif <i>Pull the Tab</i> Lembar Kesepuluh	59
Gambar 4. 34 Lembar Belakang Kesebelas interaktif <i>Flip the Flap</i>	60
Gambar 4. 35 Lembar Kesebelas	60
Gambar 4. 36 Lembar Kedua Belas	61
Gambar 4. 37 Lembar Ketiga Belas	61
Gambar 4. 38 Lembar Keempat Belas	62
Gambar 4. 39 Latar Interaktif <i>Pop-up</i> Lembar Keempat Belas	63
Gambar 4. 40 Aset Interaktif <i>Pop-up</i> Lembar Keempat Belas	63
Gambar 4. 41 Lembar Kelima Belas	64
Gambar 4. 42 Latar Interaktif <i>Pop-up</i> Lembar Kelima Belas	65
Gambar 4. 43 Aset Interaktif <i>Pop-up</i> Lembar Kelima Belas	65
Gambar 4. 44 Lembar Keenam Belas	66
Gambar 4. 45 Latar Interaktif <i>Pop-up</i> Lembar Keenam Belas	66
Gambar 4. 46 Aset Interaktif <i>Pop-up</i> Lembar Keenam Belas	67
Gambar 4. 47 Lembar Ketujuh Belas	68
Gambar 4. 48 Aset Interaktif <i>Flip the Flap</i> Lembar Ketujuh Belas	68
Gambar 4. 49 Lembar Kedelapan Belas	69
Gambar 4. 50 Lembar Kesembilan Belas	69
Gambar 4. 51 Desain <i>Bookmark</i>	71
Gambar 4. 52 <i>Mockup Bookmark</i>	72
Gambar 4. 53 Desain cover depan dan belakang <i>Notebook</i>	73
Gambar 4. 54 Desain isi <i>Notebook</i>	73
Gambar 4. 55 <i>Mockup Notebook</i>	74
Gambar 4. 56 Desain Stiker Satuan	74
Gambar 4. 57 Desain Stiker <i>Sheet</i>	75
Gambar 4. 58 Desain Gantungan Akrilik (<i>Keychain</i>)	76
Gambar 4. 59 <i>Mockup</i> Gantungan Akrilik (<i>Keychain</i>)	76
Gambar 4. 60 Desain <i>pattern</i> untuk botol minum	77
Gambar 4. 61 <i>Mockup</i> botol minum	77

Gambar 4. 62 <i>Mockup</i> tas serut 1	78
Gambar 4. 63 Desain tas serut.....	78
Gambar 4. 64 <i>Mockup</i> tas serut 2	79
Gambar 4. 65 Desain memory card.....	79
Gambar 4. 66 <i>Mockup memory card</i>	80
Gambar 4. 67 Desain pin.....	80
Gambar 4. 68 <i>Mockup</i> pin.....	81
Gambar 4. 69 <i>Mockup X-Banner</i>	81
Gambar 4. 70 <i>Mockup Worksheet</i>	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa	89
Lampiran 2. Transkrip Wawancara	90
Lampiran 3. Dokumentasi Kegiatan Observasi	93
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang	94
Lampiran 5. Salinan Lembar Pembimbingan 1 Tugas Akhir	95
Lampiran 6. Salinan Lembar Pembimbingan 2 Tugas Akhir	96

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Usia dini merupakan fase penting dalam perkembangan anak karena pada tahap ini mulai terbentuk dasar karakter, nilai moral, serta kebiasaan berperilaku yang akan memengaruhi kehidupan anak di masa mendatang. Dalam pandangan Islam, setiap anak dilahirkan dengan membawa fitrah atau potensi dasar yang perlu dikembangkan melalui proses pendidikan yang tepat (Utama dkk., 2023). Agama merupakan ajaran yang diwariskan dari generasi ke generasi, bisa melalui tradisi, cerita, dan praktik keagamaan memiliki peran penting, tidak hanya dalam pelaksanaan ritual, tetapi juga dalam penanaman nilai moral dan etika yang membentuk karakter serta identitas anak sejak usia dini (Sidiq dkk., 2025). Oleh karena itu, pendidikan agama sejak usia dini berperan penting dalam membentuk karakter, nilai moral, serta kebiasaan ibadah anak agar memiliki dasar yang kuat dalam bersikap dan berperilaku sesuai ajaran agama (Saripudin & Faujiah, 2020, hlm. 11). Salah satu lembaga pendidikan nonformal yang memiliki peran strategis dalam pendidikan keagamaan anak adalah Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA). Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) merupakan lembaga pendidikan Islam nonformal yang bertujuan membimbing anak-anak agar mampu membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar sesuai kaidah tajwid sebagai fokus utama pembelajaran (Mustofa & Munira, 2022). Selain itu, Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) juga menjadi wadah awal bagi anak-anak untuk mengenal berbagai kegiatan keagamaan, seperti menghafal doa dan surat-surat pendek, mempelajari

akhlak dan adab, serta melaksanakan ibadah yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Dalam praktik pembelajaran di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA), peserta didik umumnya berada pada rentang usia setara TK hingga Sekolah Dasar kelas awal. Pada tahap perkembangan ini, anak masih membutuhkan pendekatan belajar yang bersifat konkret, kontekstual, dan menarik secara visual. Namun, media dan metode pembelajaran yang digunakan di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) pada umumnya masih didominasi oleh penyajian materi berbasis teks dan verbal, seperti buku doa, buku hafalan, modul bacaan, serta metode ceramah. Penyajian materi yang terlalu tekstual dan bersifat satu arah sering kali membuat anak kurang termotivasi untuk membaca dan memahami isi pembelajaran, terutama ketika materi tidak dikaitkan dengan pengalaman nyata yang mereka alami dalam kegiatan sehari-hari di lingkungan Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA). Kondisi tersebut berpotensi menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang optimal karena anak cenderung menghafal materi tanpa memahami konteks dan maknanya. Padahal, anak akan lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran apabila disajikan dengan cara yang dekat dengan dunia mereka, seperti melalui cerita, ilustrasi, dan visualisasi aktivitas yang familiar. Oleh karena itu, pendidikan agama pada anak perlu disampaikan melalui pendekatan yang menyenangkan dan menarik agar nilai-nilai keagamaan tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga tertanam dalam kehidupan sehari-hari sebagai bagian dari pembentukan karakter (Sidiq dkk., 2025). Salah satu pendekatan pembelajaran yang relevan dengan karakteristik anak usia TK hingga Sekolah Dasar kelas awal adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur

pendidikan dan hiburan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, serta mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran (Saripudin & Faujiah, 2020). Dalam konteks media pembelajaran visual, pendekatan tersebut dapat diwujudkan melalui penggunaan ilustrasi, warna, cerita, dan penyajian materi yang komunikatif tanpa menghilangkan tujuan edukatif. Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik minat anak melalui penggabungan ilustrasi visual yang berwarna dan komunikatif dengan materi edukasi keagamaan yang disampaikan secara kontekstual. Buku ilustrasi yang menggambarkan kegiatan sehari-hari anak di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA), disertai dengan materi bacaan seperti pengenalan adab, doa sehari-hari, bacaan dan tata cara sholat, dan wudhu serta kisah tokoh Islami, diharapkan dapat membantu anak memahami pembelajaran agama secara lebih mudah dan menyenangkan. Media buku ini juga menggunakan konsep *pop-up* yang melibatkan keterlibatan anak dalam mengeksplorasi cerita lebih dalam. Penggunaan buku ini diharapkan dapat menjadi sarana pendukung bagi pengajar Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

B. Identifikasi Masalah

Media pembelajaran di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) masih didominasi penyajian materi berbasis teks seperti hafalan surat dan doa, sehingga kurang menarik bagi anak usia sekolah dasar kelas awal. Pendekatan terpisah-

pisah ini menghambat pemahaman kontekstual dan motivasi belajar. Berikut identifikasi masalah secara rinci:

1. Media pembelajaran yang digunakan di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) masih didominasi oleh penyajian materi berbasis teks, sehingga kurang menarik bagi anak usia TK hingga Sekolah Dasar kelas awal.
2. Penyajian materi yang terpisah-pisah membuat anak sulit mengaitkan materi pembelajaran dengan kegiatan sehari-hari di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA).
3. Kurangnya media pembelajaran yang menyajikan materi keagamaan secara kontekstual dan visual menyebabkan anak kurang termotivasi untuk membaca, memahami, dan mengingat materi pembelajaran.
4. Media pembelajaran yang tersedia belum sepenuhnya disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia TK hingga Sekolah Dasar kelas awal yang membutuhkan pendekatan visual, cerita, dan aktivitas yang menyenangkan.
5. Banyak anak terkena paparan yang cukup tinggi terhadap media digital sehingga pemanfaatan media cetak edukatif, khususnya buku ilustrasi sebagai sarana stimulasi literasi visual dan pembelajaran nilai keagamaan cenderung belum dimanfaatkan secara optimal.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan ini difokuskan pada perancangan buku ilustrasi edukatif yang memuat materi keagamaan untuk anak Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA). Materi yang disajikan meliputi tentang pengenalan adab, doa sehari-hari, bacaan dan tata cara sholat, dan wudhu serta kisah tokoh Islami yang

dikemas secara sederhana dan disesuaikan dengan karakteristik anak usia TK hingga Sekolah Dasar kelas awal. Media utama yang dirancang berupa buku ilustrasi cetak dengan dukungan elemen visual seperti ilustrasi berwarna, tipografi yang mudah dibaca, dan tata letak yang sesuai dengan kemampuan baca serta tingkat pemahaman anak. Pembatasan masalah ini bertujuan agar perancangan tetap berada dalam ranah Desain Grafis, khususnya pada proses perancangan media ilustrasi sebagai sarana edukasi visual. Oleh karena itu, penelitian ini tidak membahas materi keagamaan secara mendalam, melainkan menitikberatkan pada aspek perancangan visual, komunikasi pesan, serta penerapan elemen dan prinsip desain grafis dalam media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang buku ilustrasi edukatif yang menyajikan materi pengenalan adab, doa sehari-hari, bacaan dan tata cara sholat, dan wudhu serta kisah tokoh Islami yang sesuai dengan karakteristik anak?
2. Bagaimana menerapkan elemen dan prinsip desain grafis, seperti ilustrasi, warna, tipografi, dan tata letak, agar pesan edukasi keagamaan dapat disampaikan secara menarik dan mudah dipahami oleh anak?
3. Bagaimana merancang buku edukatif sebagai media pembelajaran visual yang mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman anak terhadap materi keagamaan di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA)?

4. Bagaimana merancang elemen *pop-up* interaktif yang aman dan mudah digunakan anak?

E. Tujuan Penelitian

1. Merancang buku ilustrasi edukatif yang menggambarkan kegiatan-kegiatan sehari-hari di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) yang memuat materi pengenalan adab, doa sehari-hari, bacaan dan tata cara sholat, dan wudhu serta kisah tokoh Islami yang disajikan sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar awal.
2. Menerapkan prinsip desain grafis dan komunikasi visual (warna, tipografi, ilustrasi, serta elemen *pop-up*) yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar anak supaya dapat menciptakan media pembelajaran visual yang menarik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh anak.
3. Menghasilkan buku ilustrasi cetak sebagai media pembelajaran edukatif yang dapat membantu meningkatkan minat belajar serta pemahaman anak terhadap materi keagamaan melalui pendekatan visual.
4. Merancang elemen *pop-up* interaktif yang aman, menarik, dan mudah digunakan oleh anak sebagai bagian dari media pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Penulis

Bagi penulis, tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan pemahaman dalam merancang media pembelajaran

visual berbasis buku ilustrasi untuk anak. Proses perancangan ini juga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan analisis permasalahan, pemahaman desain komunikasi visual anak, serta keterampilan teknis ilustrasi dan perancangan buku *pop-up*.

2. Manfaat bagi Politeknik Negeri Media Kreatif

Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi akademik dan contoh penerapan keilmuan Desain Komunikasi Visual dalam perancangan media pembelajaran anak. Hasil penelitian ini juga dapat mendukung pengembangan materi pembelajaran serta memperkaya khazanah karya ilmiah di bidang desain grafis.

3. Manfaat bagi Masyarakat

Bagi masyarakat, khususnya anak, orang tua, dan pengajar Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA), penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran visual yang menarik dan mudah dipahami. Media yang dirancang dapat membantu proses pengenalan dan pembelajaran materi edukatif secara lebih menyenangkan serta mendukung keterlibatan anak dalam kegiatan belajar, baik di lingkungan pendidikan maupun di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Chairiyah, U., & Achmad, F. (2022). Pengaruh komunikasi visual desain grafis buku Mizan terhadap minat baca anak. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(1), 54–67. <https://doi.org/10.15642/jik.2022.12.1.53-67>
- Gilang, L., Sihombing, R. M., & Sari, N. (2017). Kesesuaian konteks dan ilustrasi pada buku bergambar untuk mendidik karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2), 158–169. <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i2.15799>
- Hartadi, M. G., Swandi, I. W., & Mudra, I. W. (2020). *Warna dan prinsip desain user interface (UI) dalam aplikasi seluler “Bukaloka”*. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 5(1), 105–119. <https://doi.org/10.25105/jdd.v5i1.6865>
- Iswanto, R. (2023). Perancangan buku ajar tipografi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 23(2), 123–129. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- Maier, M. (2025). *The role of graphic design in educational projects: Enhancing learning effectiveness through visual elements*. *Journal of Arts & Humanities*, 14(1), 15–22.
- Martadireja, S., & Hafizah, E. (2025). *Penerapan teori warna pada media pembelajaran bagi guru MTs Panca Mukti Bengkulu Tengah*. *Jurnal Abdimas Serawai*, 5(1), 1-12. <https://doi.org/10.36085/jams.v5i1.8028>
- Mustofa, A., & Munira. (2022). Peran Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) dalam meningkatkan kualitas baca tulis Al-Qur'an di Desa Sidoharjo Kab. Oku Timur. *Jurnal Pendidikan Islam Nusantara*, 1(2), 115–126.
- Nasution, T. (2019). *Model Pembelajaran Desain Grafis Batik: Modul Prinsip Desain Grafis Level III KKN*. Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

- Politeknik Negeri Media Kreatif. (2024). *Buku Pedoman Tugas Akhir Politeknik Negeri Media Kreatif*. Politeknik Negeri Media Kreatif.
- Purnama, S. (2024). Elemen warna dalam pengembangan multimedia pembelajaran agama Islam. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 16(1), 113–129. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v2i1.8983>
- Rokhmawanto, S., Miftahudin., Sudadi., & Fatimah, S. (2020). Manajemen pendidikan edutainment di TPA Al Hikmah Kewangunan Petanahan. *An-Nidzam: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 13–28. <https://doi.org/10.33507/an-nidzam.v7i1.343>
- Saripudin, A., & Faujjiah, I. Y. (2020). *Model edutainment dalam pembelajaran PAUD: Teori dan praktik dalam pembelajaran PAUD*. Rajawali Pers.
- Setiawan, H., Alya, & Amayati, V. (2025). Analisis tipografi dan tata letak terhadap daya serap informasi dalam media cetak. *Syi'ar: Jurnal Ilmu Komunikasi, Penyuluhan dan Bimbingan Masyarakat Islam*, 8(1), 42–52. <https://doi.org/10.37567/syiar.v8i1.3739>
- Sidiq, N. J., Islami, A. N. M., Ruslana, F., Manga, D., & Hasmawaty. (2025). Pentingnya penggunaan media visual dalam meningkatkan pemahaman nilai agama pada anak usia dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(3), 488–504. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i3.1504>
- Utama, S. S. R., Ekawati, Y., Siregar, P. A., Abdi, & Hutasoit, F. (2023). *Peran Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an dan membangun akhlakul karimah bagi peserta didik di TPA Syuhada Dusun Sumber Jaya, Desa Mukti Makmur, Kecamatan Simpang Kiri, Kabupaten Subulussalam*. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 47-55.
- Winnuly, Fauziah, P. Y., Triana, R. S., & Susanti, T. (2023). Pengembangan media pembelajaran pop-up storybook interaktif untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 36–48.