

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN DESAIN BUKU CERITA SERI EDUKASI
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA PADA SISWA
TK THERESIA KIDS SCHOOL

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh :

STEPHANI PATRICIA SUSANTI MANALU

NIM: 2390473073

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

MEDAN

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Buku Cerita Seri Edukasi Untuk
Meningkatkan Minat Baca Pada Siswa TK Theresia Kids
School
Penulis : Stephani Patricia Susanti Manalu
NIM : 2390473073
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 kamis tanggal 09 Juli 2026.

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Nurianti Sitorus, S.S, M.Hum

NIP. 198802222019032011

Anggota 1,



Komda Sahaja, S.Kom, M.Pd

NIP. 197712202006041002

Anggota 2,



Drs. H. Salam Irianto Nadeak, M.Pd

NIP. 196309191987031003

Mengetahui,

Kepala Unit Pengelola

Politeknik Negeri Media Kreatif Medan



Murtopo, S.Pd, M.Si

NIP. 197205282006041001

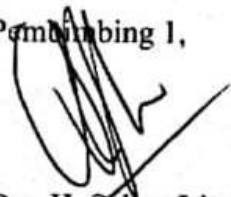
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Buku Cerita Bergambar Untuk
Meningkatkan Minat Baca Pada Siswa TK Theresia Kids
School
Penulis : Stephani Patricia Susanti Manalu
NIM : 2390473073
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Medan, 30 Juni 2026

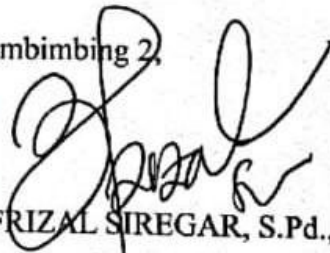
Pembimbing 1,



Drs. H. Salam Irianto Nadeak, M.Pd

NIP. 196309191987031003

Pembimbing 2,

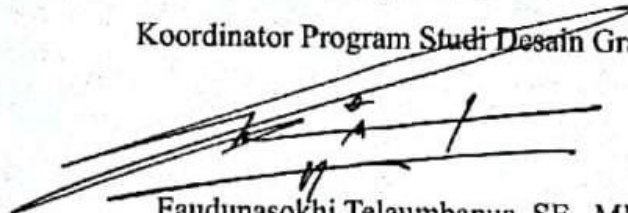


EFRIZAL SIREGAR, S.Pd., M.Pd

NIP. 198708252019031010

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, SE., MM

NIP. 19800602 2002122 1 001

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Stephani Patricia Susanti Manalu
NIM : 2390473073
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan Desain Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca
Pada Siswa TK Theresia Kids School **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.

Medan, 25 Juni 2026

Yang menyatakan,



Stephani Patricia Susanti Manalu

NIM. 2390473073

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Stephani Patricia Susanti Manalu
NIM : 2390473073
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 Desain Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Pada Siswa TK Theresia Kids School.

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.

Medan, 25 Juni 2026

Yang menyatakan,



Stephani Patricia Susanti Manalu

NIM. 2390473073

ABSTRACT

Engaging learning media is essential in kindergarten to prevent children from feeling bored and disengaged during the learning process. At Theresia Kids School Kindergarten, it was observed that the available learning materials were less appealing, primarily due to a lack of colorful and illustrated media capable of capturing the children's attention. Therefore, this study aims to design an illustrated storybook as an effective reading learning medium to boost children's interest in reading while providing an enjoyable educational experience. Data collection methods in this study included direct observation of the kindergarten environment, interviews with teachers, and a literature review to establish the theoretical framework. The illustrated storybook design was created using Ibis Paint X and Adobe Photoshop 2020, featuring a crayon illustration style that conveys a cheerful and playful tone. The color palette and typography were specifically chosen to ensure they are easy to read and appealing to young children. The final result is a vibrant, captivating illustrated storybook complete with stickers and mini-games that effectively enhances children's reading interest and educational engagement.

Keywords: Design, Picture Book, Reading Interest.

ABSTRAK

Media pembelajaran yang menarik sangat penting di Taman Kanak-Kanak agar anak-anak tidak mudah merasa bosan dan jenuh saat proses belajar berlangsung. Di TK Theresia Kids School, ditemukan bahwa media pembelajaran yang tersedia masih kurang menarik, terutama karena minimnya media pembelajaran yang berwarna dan bergambar yang mampu menarik perhatian anak-anak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah desain buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran membaca yang efektif untuk meningkatkan minat baca anak sekaligus memberikan edukasi yang menyenangkan. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi langsung lingkungan TK, wawancara dengan guru, serta tinjauan pustaka sebagai dasar teori. Desain buku cerita bergambar ini dibuat menggunakan *software Ibis Paint X dan Adobe Photoshop 2020*, dengan metode ilustrasi krayon yang memberikan kesan ceria dan playful. Warna-warna yang digunakan serta tipografi dirancang agar mudah dibaca dan disukai anak-anak. Hasil akhirnya adalah buku cerita bergambar yang penuh warna, menarik, dan dilengkapi dengan stiker serta mini games, yang mampu meningkatkan minat baca dan mengedukasi anak secara efektif.

Kata Kunci : Perancangan, Buku Cerita Bergambar, Minat Baca.

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 buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca pada TK Theresia Kids School. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Desain Buku Cerita Seri Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Baca Pada Siswa TK Theresia Kids School.”

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. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha S,Si. M.Acc. Ph.D. Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kerja sama
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.MSI. sebagai Ketua Jurusan Desain Grafis
4. Murtopo, S.E., M.Si selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif Program Studi Diluar Kampus Utama (PSDKU) Medan.
5. Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM., sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis

6. Syafriandi. S.Pd, M.Sn., sebagai Sekretaris Program Studi Desain Grafis.
7. Drs. H. Salam Irianto Nadeak, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam tugas akhir ini.
8. Efrizal Siregar, S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam membimbing penulisan tugas akhir.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. TK Theresia Kids School yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menjadi objek penulisan tugas akhir
11. Bapak Rudianto Rambe Rajanalu, S.S dan Ibu Ester Rosmaida Sitorus Pane, S.S selaku orangtua penulis, Laurensius Stevence Manalu dan Dhio Sadestra Manalu selaku saudara kandung penulis yang selalu memberikan dukungan, menemani penulis serta selalu memberikan doa yang luar biasa bagi penulis.
12. Saya mengucapkan terimakasih kepada, teman-teman yang membantu penulis dalam proses penyusunan laporan ini.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk penulisan Laporan Tugas Akhir ini.

Medan, 09 Juli 2026

Penulis,



Stephani Patricia Susanti Manalu

NIM. 2390473073

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINLITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan	3
F. Mamfaat Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Perancangan.....	5
B. Desain.....	5
C. Buku Cerita Bergambar.....	6
D. Minat Baca	7
E. Siswa TK	9
F. Elemen-elemen Desain.....	10
1. Visual.....	10
2. Tipografi.....	11
3. Warna	11
4. Layout.....	12
G. Prinsip- Prinsip Desain.....	ix
	13

1. Komposisi.....	13
2. Keseimbangan	13
3. Irama.....	13
4. Proporsi	14
5. Kesatuan	14
H. Sketsa.....	14
I. Aplikasi Pengolah Desain	14
1. <i>Adobe Photoshop 2020</i>	14
2. <i>Ibis Paint X</i>	15
BAB III METODE PELAKSANAAN	16
A. Data/Objek Penulisan	16
1. Profil Sekolah	16
2. Profil Lulusan	17
3. Visi dan Misi.....	17
4. Struktur Organisasi.....	19
B. Teknik Pengumpulan Data.....	19
1. Observasi	19
2. Studi Pustaka	20
3. Wawancara	20
C. Ruang Lingkup.....	21
1. Peran Penulis	21
2. Kategori Karya	21
3. Ide Kreatif.....	21
D. Langkah Kerja	22
1. Pra Produksi (Persiapan).....	22
2. Produksi (Pelaksanaan).....	23
3. Pasca Produksi (Penyempurnaan).....	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	26
A. Persiapan Perancangan Desain Buku Cerita Bergambar (Praproduksi).....	26
1. Riset.....	26

2.	Konsep Perancangan.....	26
3.	Strategi Perancangan	29
4.	Sketsa Perancangan	30
B.	Proses Pembuatan Buku Cerita Bergambar (Produksi)	33
1.	Digitalisasi Ilustrasi	33
2.	<i>Layouting</i>	36
C.	Penyempurnaan Buku Cerita Bergambar (Pascaproduksi).....	40
1.	Proses Cetak Desain	40
2.	Penyusunan Karya	40
3.	Finishing	42
4.	Evaluasi	42
BAB V.	PENUTUP	43
A.	Kesimpulan.....	43
B.	Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA.....		45
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Praproduksi	23
Tabel 2. Produksi.....	24
Tabel 3. Pascaproduksi	25