

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF TENTANG TIGA KATA AJAIB
(TOLONG, MAAF, DAN TERIMA KASIH) UNTUK ANAK USIA 4-6
TAHUN DI RAUDHATUL ATHFAL AN NAHL

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh:

SALSABIILA CLASICA ANGELIE

NIM: 21100142

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA

2024

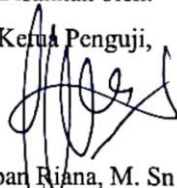
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "Perancangan Buku Interaktif Tentang Tiga Kata Ajaib
(Tolong, Maaf, dan Terima Kasih) untuk Anak Usia 4-6
tahun di Raudhatul Athfal An Nahl
Penulis : Salsabiila Clasica Angelic
NIM : 21100142
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
16 Juli 2024

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



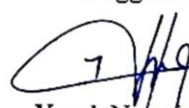
Irpan Riiana, M. Sn
NIP. 198511192019031010

Anggota 1



Heri Wijayanto, M.Sn

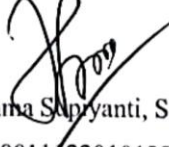
Anggota 2



Yayah Nurashah, M. Pd
NIP. 199308012020122013

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmana Supriyanti, S. Kom., M.T.
NIP 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Salsabiila Clasica Angelic
NIM : 21100142
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, ... 5 Juli 2024 ..

Pembimbing I

Pembimbing II



Lani Siti Noor Aisyah, M. Ds
NIP. 198501122019032016



Yayah Nurasih, M.Pd
NIP. 199308012020122013

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasih, M.Pd
NIP. 199308012020122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salsabiila Clasica Angelie
NIM : 21100142
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Buku Interaktif Tentang Tiga Kata Ajaib (Tolong, Maaf, Dan Terima Kasih) Untuk Anak Usia 4-6 Tahun Di Raudhatul Athfal An Nahl **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, 9 Juli 2024.

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular postage stamp. The stamp is yellow and red, with the text '1000' and 'METERAL TEMPEL' visible. The serial number '74507ATX231156850' is printed at the bottom of the stamp.

Salsabiila Clasica Angelie
NIM: 21100142

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Salsabiila Clasica Angelie
NIM : 21100142
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non- exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan Buku Interaktif Tentang Tiga Kata Ajaib (Tolong, Maaf, Dan Terima Kasih) Untuk Anak Usia 4-6 Tahun Di Raudhatul Athfal An Nahl beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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 sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 9 juli 2024

Yang menyatakan,



Salsabiila Clasica Angelie
NIM: 21100142

ABSTRAK

Moral education is believed to influence a person's attitude or behavior (Mutiani, 2021). Accustoming students to say the words thank you, please, and sorry is a basic attitude that all humans have to become humans who are respected by others in the future. Teachers need to be good role models for students, while the habituation of saying words such as thank you, please, and sorry becomes an integral part of efforts to build good character from an early age. An interactive book, according to The New Oxford Dictionary of English (in Limanto, et al., 2015), is a book that allows two-way interaction between the learner and the information presented. This design research method utilizes observation, interview, and literature study. This interactive book design uses a mixed interactive method, namely, lift a flap, pull tab, and slide. This interactive book aims to build interest in reading students and children aged 4 to 6 years. Where that age is a golden age time in children.

Keywords: Interactive Books, Early Childhood, Three Magic Words

Pendidikan moral diyakini dapat mempengaruhi sikap atau perilaku seseorang (Mutiani, 2021). Membiasakan para siswa untuk mengucapkan kata terima kasih, tolong, dan maaf merupakan sikap dasar yang semua manusia miliki untuk menjadi manusia yang dihargai orang lain di masa depan nanti. Guru perlu menjadi teladan yang baik bagi siswa, sementara pembiasaan mengucapkan kata-kata seperti terima kasih, tolong, dan maaf menjadi bagian integral dari upaya membentuk karakter yang baik sejak dini. Buku interaktif, menurut *The New Oxford Dictionary of English* (dalam Limanto, dkk., 2015), adalah buku yang memungkinkan interaksi dua arah antara pembelajar dan informasi yang disampaikan. Metode penelitian perancangan ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi pustaka. Perancangan buku interaktif ini menggunakan metode interaktif campuran yaitu, *lift a flap*, *pull tab*, dan *slide*. Buku interaktif ini bertujuan dalam membangun minat baca siswa dan anak usia 4 hingga 6 tahun. Dimana usia tersebut merupakan waktu *golden age* pada anak.

Kata Kunci: Buku Interaktif, Anak Usia Dini, Tiga Kata Ajaib

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 editor sedang menyunting karya produk buku interaktif untuk anak usia 4-6 tahun tentang tiga kata ajaib. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir berjudul *“Perancangan Buku Interaktif Tentang Tiga Kata Ajaib (Tolong, Maaf, dan Terima Kasih) untuk Anak Usia 4-6 tahun di Raudhatul Athfal An Nahl”*.

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. selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama S., S.Kom., MT. selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Yayah Nurasih, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis dan selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir.
5. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds. selaku Sekretaris Jurusan Desain dan selaku dosen pembimbing I Tugas Akhir.
6. Ibu Hastin Hartati, S.Pd.I selaku Kepala Raudhatul Athfal An Nahl sebagai Klien dan Narasumber.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama 3 (tiga) tahun penulis menempuh pendidikan di sini.

8. Kedua orang tua penulis, dan adik yang selalu mendukung, membantu, dan medoakan
9. Teman-teman mahasiswa Desain Grafis, terutama teman kelas B yang selalu memberikan motivasi.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir. Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat berkontribusi serta bermanfaat dalam menjadi landasan untuk pengembangan lebih lanjut di masa yang akan datang.

Jakarta, 23 Juli 2024

Salsabiila Clasica Angelie

NIM.21100142

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	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
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penulisan	8
BAB II	11
TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Teori Umum.....	11
1. Desain Grafis	11
2. Elemen Dasar Desain Grafis	12
3. Prinsip Dasar Desain Grafis	15
4. Teori Tipografi.....	17
B. Teori Khusus.....	18
1. Media Interaktif.....	18
2. Buku Interaktif	18
3. Tiga Kata Ajaib.....	21
4. Anak Usia Dini.....	24
5. Psikologi Anak	24

BAB III.....	28
METODE PELAKSANAAN	28
A. Data Objek Penulisan	28
B. Teknik Pengumpulan Data	29
D. Ruang Lingkup	33
E. Langkah Kerja	35
BAB IV	36
PEMBAHASAN	36
A. Pra Produksi	36
B. Produksi.....	50
C. Pasca Produksi.....	66
BAB V.....	75
PENUTUP.....	75
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Outline Cerita.....	42
--------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Wawancara dengan Narasumber.....	30
Gambar 3.2. Buku di RA An Nahl.....	30
Gambar 4.1. Mindmapping.....	36
Gambar 4.2. Moodboard.....	37
Gambar 4.3. Sketsa Buku Interaktif.....	49
Gambar 4.4. Sketsa Karya Pendukung.....	49
Gambar 4.5. Ilustrasi Desain Isi Buku.....	50
Gambar 4.6. Ilustrasi Desain Isi Buku.....	51
Gambar 4.7. Ilustrasi Desain Isi Buku.....	51
Gambar 4.8. Ilustrasi Desain Isi Buku.....	52
Gambar 4.9. Ilustrasi Desain Isi Buku.....	52
Gambar 4.10. Ilustrasi Desain Isi Buku.....	53
Gambar 4.11. Ilustrasi Desain Isi Buku.....	53
Gambar 4.12. Ilustrasi Desain Isi Buku.....	54
Gambar 4.13. Ilustrasi Desain Isi Buku.....	54
Gambar 4.14. Ilustrasi Desain Isi Buku.....	55
Gambar 4.15. Ilustrasi Desain Isi Buku.....	55
Gambar 4.16. Ilustrasi Desain Isi Buku.....	56
Gambar 4.17. Ilustrasi Desain Isi Buku.....	56
Gambar 4.18. Ilustrasi Desain Isi Buku.....	57
Gambar 4.19. Cover Buku Interaktif.....	58
Gambar 4.20. Ilustrasi Kartu Permainan-Kartu Pertanyaan.....	59
Gambar 4.21. Ilustrasi Kartu Permainan-Kartu Pertanyaan.....	60
Gambar 4.22. Ilustrasi Kartu Permainan-Kartu Pertanyaan.....	60
Gambar 4.23. Ilustrasi Kartu Permainan-Kartu Pertanyaan.....	61

Gambar 4.24. Ilustrasi Pin.....	62
Gambar 4.25. Ilustrasi Gantungan Kunci Akrilik.....	62
Gambar 4.26. Ilustrasi Pouch Serut.....	63
Gambar 4.27. Ilustrasi Sticker Set.....	64
Gambar 4.28. Ilustrasi Standee Karakter.....	64
Gambar 4.29. Ilustrasi Poster.....	65
Gambar 4.30. Ilustrasi X-banner.....	65
Gambar 4.31. Ilustrasi Box Kemasan.....	66
Gambar 4.32. Mockup Buku Interaktif.....	68
Gambar 4.33. Mockup Kartu Permainan.....	69
Gambar 4.34. Mockup Pin.....	70
Gambar 4.35. Mockup Sticker Set.....	70
Gambar 4.36. Mockup Gantungan Kunci Akrilik.....	71
Gambar 4.37. Mockup Pouch Serut.....	71
Gambar 4.38. Mockup Standee Karakter.....	72
Gambar 4.39. Mockup Poster.....	73
Gambar 4.40. Mockup X-banner.....	74
Gambar 4.41. Mockup Box Kemasan.....	74

LAMPIRAN

Biodata Penulis	81
Lembar Bimbingan TA.....	82
Wawancara Narasumber.....	84
Dokumentasi	87