

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU ANAK INTERAKTIF *POP-UP* “MEMAHAMI RAMBU LALU LINTAS” SEBAGAI MEDIA EDUKASI TERTIB BERLALU LINTAS BAGI ANAK

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh Gelar Ahli Madya



Disusun oleh:

KHALDA LUTHFIAH

NIM: 2390442084

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

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Anak Interaktif *Pop-Up* “Memahami Rambu Lalu Lintas” Sebagai Media Edukasi Tertib Berjalan Bagi Anak
Penulis : Khalda Luthfiah
NIM : 2390442084
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 Rabu, tanggal 15 Juli 2026.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds
NIP. 198501122019032016

Anggota 1



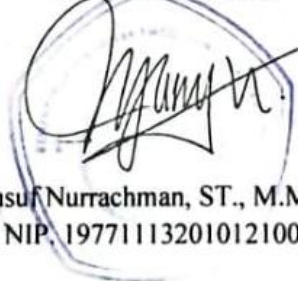
Harisah Fitri, M.Pd
NIP. 199610162024062001

Anggota 2



Betwan, M. Pd. I.
NIP. 199101012025062006

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurrachman, ST., M.M.S.I
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Khalda Luthfiah
NIM : 2390442084
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 10 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	: Khalda Luthfiah
NIM	: 2390442084
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan Buku Anak Interaktif *Pop-up* “Memahami Rambu Lalu Lintas” Sebagai Media Edukasi Tertib Berlalu Lintas Bagi Anak

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, 10 Juni 2026

Yang menyatakan,



Khalda Luthfiah
NIM: 2390442084

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Khalda Luthfiah
NIM : 2390442084
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

demikian 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 Anak Interaktif *Pop-up* "Memahami Rambu Lalu Lintas" Sebagai Media Edukasi Tertib Berlalu Lintas Bagi Anak 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

Jakarta, 10 Juni 2026

Yang menyatakan,



Khalda Luthfiah
NIM:2390442084

ABSTRACT

Traffic awareness needs to be instilled from an early age because children are vulnerable road users and still have limitations in understanding traffic signs and safe behavior on the road. The lack of educational media that is interesting and appropriate to children's characteristics contributes to this low understanding. This design aims to design a pop-up interactive children's book with a traffic sign theme measuring 25 × 25 cm with a cheerful, brightly colored, and child-friendly illustrative visual style as an educational medium for children aged 6–8 years at MI Darussalam Banjaran. Through this media, it is hoped that children can more easily recognize traffic signs, understand safe behavior on the road, and foster awareness of traffic order.

Keywords: *pop-up book, interactive children's book, traffic signs, traffic rules, educational media.*

ABSTRAK

Kesadaran tertib berlalu lintas perlu ditanamkan sejak usia dini karena anak merupakan pengguna jalan yang rentan serta masih memiliki keterbatasan dalam memahami rambu lalu lintas dan perilaku aman di jalan. Kurangnya media edukasi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak turut menyebabkan rendahnya pemahaman tersebut. Perancangan ini bertujuan merancang buku anak interaktif *pop-up* bertema rambu lalu lintas berukuran 25 × 25 cm dengan gaya visual ilustratif yang ceria, berwarna cerah, dan ramah anak sebagai media edukasi bagi anak usia 6–8 tahun di MI Darussalam Banjaran. Melalui media ini, diharapkan anak dapat lebih mudah mengenal rambu lalu lintas, memahami perilaku aman di jalan, serta menumbuhkan kesadaran untuk tertib berlalu lintas.

Kata kunci: buku *pop-up*, buku anak interaktif, rambu lalu lintas, tertib berlalu lintas, media edukasi.

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 Anak Interaktif *Pop-up* “Memahami Rambu Lalu Lintas” sebagai Media Edukasi Tertib Berlalu Lintas Bagi Anak”. 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 edukasi berupa buku cerita interaktif *Pop-up* yang dapat membantu anak dalam memahami rambu lalu lintas dan sikap tertib dan aman saat berada di jalan melalui pendekatan visual dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik anak.

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.
6. Muhammad Syukri Faiz, M.D.s., sebagai Sekretaris Prodi Desain Grafis.
7. Yayah Nurasih, 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 *Pop-up* “Memahami Rambu Lalu Lintas”
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. MI Darussalam Banjaran, selaku instansi yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan sebagai objek dalam tugas akhir.
11. Orang tua Ayah dan Ibu penulis yang selalu mendoakan, memberi dukungan, dan mengusahakan pendidikan penulis hingga di tahap ini.
12. Teman-teman penulis baik di perkuliahan maupun di luar perkuliahan. Terkhusus Iraida Naila Utami, Farisah Tri Handayani, Agustien Airi Larasati dan Nadya Putri Octaviani yang selalu mendukung segala kegiatan positif penulis selama perkuliahan.
13. Serta diri penulis sendiri yang sudah berusaha menyelesaikan penulisan proposal Tugas Akhir tahun ini.

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

Jakarta, 10 Juli 2026

Penulis,



Khaldia Luthfiah

NIM: 2390442084

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan.....	5
F. Manfaat Penulisan	5
1. Manfaat Bagi Desainer/Penulis (Mahasiswa)	5
2. Manfaat Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif.....	6
3. Manfaat Bagi Masyarakat	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Desain Grafis.....	7
1. Warna	7
2. Tipografi.....	8
3. Ilustrasi.....	8
B. Komunikasi Visual	9
1. Buku Interaktif bagi Anak.....	9
2. Jenis-Jenis Buku Interaktif <i>Pop-up</i>	10
3. Fungsi Kognitif pada Buku <i>Pop Up</i>	14

4. Manfaat Motorik pada Buku <i>Pop Up</i>	14
5. Interaktivitas dalam Buku <i>Pop Up</i>	14
C. Rambu Lalu Lintas	15
D. Edukasi Rambu Lalu Lintas bagi Anak.....	20
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	22
A. Data atau Objek Penulisan	22
1. Data Klien	22
2. Objek Perancangan.....	22
3. Analisis Khalayak Sasaran.....	23
4. Spesifik Karya.....	24
B. Teknik Pengumpulan Data	24
1. Observasi.....	24
2. Wawancara	26
3. Studi Pustaka.....	27
C. Ruang Lingkup.....	27
1. Peran Penulis.....	28
2. Kategori Karya	28
3. Ide Kreatif	28
D. Langkah Kerja.....	30
1. Tahap Pra-Produksi	31
2. Tahap Produksi.....	31
3. Tahap Pasca Produksi.....	32
BAB IV PEMBAHASAN.....	33
A. Tahap Awal/Pra-Produksi	33
1. Konsep Karya.....	33
2. Perancangan Struktur Buku.....	34
3. <i>Story Board</i>	39
4. Sketsa Karakter	41
5. <i>Prototype</i>	43
B. Pelaksanaan/Produksi	50
1. <i>Software</i> dan <i>Hardware</i>	50

2. Tipografi.....	52
3. Tahap Digitalisasi Karya	54
4. Mengatur Tata Letak	57
C. Pasca Produksi.....	66
BAB V PENUTUP.....	75
A. Simpulan	75
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pop-up V-fold	10
Gambar 2. 2 Lift and flap book	11
Gambar 2. 3 Pull tab book.....	12
Gambar 2. 4 Books with hidden object.....	12
Gambar 2. 5 Participation Book.....	13
Gambar 2. 6 Touch and feel books.....	13
Gambar 2. 7 Rambu dilarang masuk.....	16
Gambar 2. 8 Rambu Dilarang Parkir.....	16
Gambar 2. 9 Rambu Dilarang Berhenti.....	17
Gambar 2. 10 Rambu Peringatan Turunan Curam	17
Gambar 2. 11 Rambu Peringatan Bahaya	18
Gambar 2. 12 Rambu Peringatan Penyeberangan Anak Sekolah	18
Gambar 2. 13 Rambu Halte Bus	19
Gambar 2. 14 Rambu Jalur Pejalan Kaki	19
Gambar 2. 15 Rambu Jalur Sepeda	19
Gambar 2. 16 Lampu Lalu Lintas	20
Gambar 3. 1 Logo MI Darussalam Banjaran	22
Gambar 3. 2 Suasana sekolah MI Darussalam Banjaran	25
Gambar 3. 3 Suasana siswa bermain sepeda di lingkungan luar sekolah	26
Gambar 3. 4 Suasana ruangan perpustakaan di MI Darussalam.....	26
Gambar 3. 5 Wawancara bersama klien secara online via gmeet	27
Gambar 3. 6 Mindmapping	29
Gambar 3. 7 Moodboard	30
Gambar 4. 1 Storyboard	40
Gambar 4. 2 Karakter Bima	41
Gambar 4. 3 Karakter Rara	42
Gambar 4. 4 Karakter Piko.....	43
Gambar 4. 5 Prototype bagian cover.....	44
Gambar 4. 6 Prototype bagian secondary cover.....	44
Gambar 4. 7 Prototype pengenalan tokoh karakter	45
Gambar 4. 8 Prototype interaktif.....	45
Gambar 4. 9 Prototype hanya ilustrasi	46
Gambar 4. 10 Prototype interaktif dan pop-up.....	47
Gambar 4. 11 Prototype Interaktif.....	47
Gambar 4. 12 Prototype Interaktif	48
Gambar 4. 13 Prototype Interaktif	48
Gambar 4. 14 Prototype Pop-up.....	49

Gambar 4. 15 Prototype Interaktif	49
Gambar 4. 16 Prototype halaman terakhir	50
Gambar 4. 17 Logo Ibis Paint	51
Gambar 4. 18 Logo Adobe Illustrator	51
Gambar 4. 19 Logo Adobe Photoshop	52
Gambar 4. 20 Font Super Trend	53
Gambar 4. 21 Font MochibopBold Demo	54
Gambar 4. 22 Karakter Bima	55
Gambar 4. 23 Karakter Rara	56
Gambar 4. 24 Karakter Piko	57
Gambar 4. 25 Desain Cover Buku	58
Gambar 4. 26 Lembar Pertama	59
Gambar 4. 27 Lembar Kedua	59
Gambar 4. 28 Lembar Ketiga Halaman	60
Gambar 4. 29 Lembar Keempat Halaman.....	61
Gambar 4. 30 Lembar Kelima Halaman	61
Gambar 4. 31 Lembar Keenam Halaman.....	62
Gambar 4. 32 Lembar Ketujuh Halaman	63
Gambar 4. 33 Lembar Kedelapan Halaman.....	63
Gambar 4. 34 Lembar Kesembilan Halaman.....	64
Gambar 4. 35 Lembar Kesepuluh Halaman.....	65
Gambar 4. 36 Lembar Kesebelas Halaman.....	65
Gambar 4. 37 Totebag	67
Gambar 4. 38 Pin	67
Gambar 4. 39 Mug	68
Gambar 4. 40 Kipas Karakter.....	68
Gambar 4. 41 Notebook	69
Gambar 4. 42 X-Banner	70
Gambar 4. 43 Sticker.....	71
Gambar 4. 44 Pouch.....	71
Gambar 4. 45 Keychain.....	72
Gambar 4. 46 Standing Character	73
Gambar 4. 47 Pen Character	73
Gambar 4. 48 Botol Minum	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa.....	84
Lampiran 2 Lembar Bimbingan Tugas Akhir.....	85
Lampiran 3 Lembar Bimbingan Tugas Akhir.....	86
Lampiran 4 Transkrip Wawancara.....	87
Lampiran 5 Dokumentasi Sidang Tugas Akhir.....	90