

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF MENGENAL ANGKA DAN KONSEP MATEMATIKA DI KEHIDUPAN SEHARI-HARI PADA ANAK USIA 6-7 TAHUN

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk

Memperoleh Gelar Ahli Madya (D3)



Disusun Oleh:

IRAIDA NAILA UTAMI

NIM: 2390442076

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Mengenal Angka dan Konsep Matematika di Kehidupan Sehari-hari pada Anak Usia 6-7 Tahun
Penulis : Iraida Naila Utami
NIM : 2390442076
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

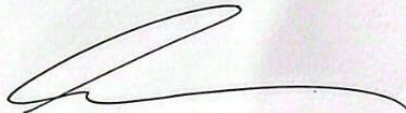
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 15 Juli 2026.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



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

Anggota 1



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

Anggota 2



Ade Windiana Argina, M.Pd.
NIP. 199212292025062003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Iraida Naila Utami
NIM : 2390442076
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	: Iraida Naila Utami
NIM	: 2390442076
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Mengenal Angka dan Konsep Matematika di Kehidupan Sehari-hari pada Anak Usia 6-7 Tahun.

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,



Iraida Naila Utami
NIM: 2390442076

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Iraida Naila Utami
NIM : 2390442076
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 Ilustrasi Interaktif Mengenal Angka dan Konsep Matematika di Kehidupan Sehari-hari pada Anak Usia 6-7 Tahun.
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 sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 10 Juni 2026

Yang menyatakan,



10000
REPUBLIK INDONESIA
METERAI
TEMPEL
3CE72ANX408485724

Iraida Naila Utami
NIM: 2390442076

ABSTRACT

Children's numeracy skills remain a major challenge, particularly in understanding contextual mathematical concepts such as reading analog clocks and recognizing numbers in everyday life. Tiki Taka Tutoring Center, as a mathematics tutoring institution, has not yet provided an interactive illustrated book as a learning medium. The learning media currently used are predominantly module-based. This design aims to develop an interactive illustrated book as a learning medium that introduces numbers and mathematical concepts through everyday life contexts using a communicative illustration approach tailored to the characteristics of children aged 6–7 years. The methods employed in this design include observation, interviews, and literature review. The outcome of this design is an interactive illustrated book that serves as a visual learning medium for Tiki Taka Tutoring Center to introduce numbers and contextual mathematical concepts to children aged 6–7 years.

Keywords: *Interactive illustrated book, learning media, numeracy, mathematical concepts, children aged 6–7 years.*

ABSTRAK

Kemampuan numerasi pada anak masih menjadi tantangan utama, terutama dalam memahami konsep matematika kontekstual seperti membaca jam analog serta mengenali angka dalam kehidupan sehari-hari. Bimbel Tiki Taka, sebagai lembaga bimbingan belajar matematika, belum menyediakan buku ilustrasi interaktif sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh modul. Perancangan ini bertujuan untuk mengembangkan buku ilustrasi interaktif sebagai media pembelajaran yang memperkenalkan angka dan konsep matematika melalui konteks kehidupan sehari-hari dengan pendekatan ilustrasi yang komunikatif serta disesuaikan dengan karakteristik anak usia 6–7 tahun. Metode yang digunakan dalam perancangan ini meliputi observasi, wawancara, dan studi pustaka. Hasil perancangan berupa buku ilustrasi interaktif sebagai media pembelajaran visual bagi Bimbel Tiki Taka dalam mengenalkan angka dan konsep matematika kontekstual kepada anak usia 6–7 tahun.

Kata Kunci: Buku ilustrasi interaktif, media pembelajaran, numerasi, konsep matematika, anak usia 6–7 tahun.

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 ILUSTRASI INTERAKTIF MENGENAL ANGKA DAN KONSEP MATEMATIKA DI KEHIDUPAN SEHARI-HARI PADA ANAK USIA 6-7 TAHUN”. 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 ilustrasi interaktif yang mengenalkan angka dan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari melalui pendekatan visual yang komunikatif dan interaktif sesuai dengan karakteristik anak usia 6–7 tahun.

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. Dr. 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 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.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Bu Ayie sebagai klien sekaligus *owner* bimbil Tiki Taka Serta keluarga besar Tiki Taka cabang Meruyung yang telah memberi kesempatan kepada penulis.
11. Orang tua, Ayah dan Ibu penulis serta saudara dan keluarga besar 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 Khalda Luthfiah, Farisah Tri Handayani, Agustien Airi Larasati dan lain-lain yang tak bisa penulis ucapkan satu per satu tetapi tidak mengurangi rasa terima kasih penulis. Terima kasih selalu mendukung penulis selama perkuliahan dan membuat Tugas Akhir.
13. Serta diri penulis sendiri yang sudah berusaha menyelesaikan penulisan Laporan 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, 8 Juli 2026

Penulis,



Iraida Naila Utami

NIM: 2390442076

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	5
1. Manfaat bagi Penulis	5
2. Manfaat bagi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta	5
3. Manfaat bagi Masyarakat	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Desain Grafis	6
B. Ilustrasi Anak	12
C. Buku Interaktif sebagai Media Edukasi	13
D. Numerasi	14
E. Angka pada Anak	15
F. Geometri Bangun Datar pada Anak	15
G. Jam Analog pada Anak	16
H. Pengukuran Panjang dan Berat pada Anak	16

I. Konsep Mata Uang bagi Anak	16
J. Psikologi Anak Usia 6-7 Tahun	17
K. Tinjauan Pustaka Lain	18
BAB III METODE PELAKSANAAN	20
A. Data dan Objek Penulisan	20
1. Profil Klien.....	20
2. Objek Perancangan.....	21
3. Analisis Khalayak Sasaran.....	21
4. Spesifikasi Karya	22
B. Teknik Pengumpulan Data	23
1. Studi Pustaka.....	23
2. Observasi.....	23
3. Wawancara	23
C. Ruang Lingkup Penulisan	24
1. Peran Penulis.....	24
2. Kategori Karya.....	24
3. Ide Kreatif.....	25
D. Langkah Kerja	25
1. Pra Produksi	25
2. Produksi.....	26
3. Pasca Produksi	26
BAB IV PEMBAHASAN	27
A. Pra Produksi	27
1. Riset.....	27
2. Konsep Karya.....	30
3. Palet Warna	32
4. <i>Font</i> Judul <i>Cover</i>	33
5. <i>Font</i> Isi	34
6. Perancangan Struktur Buku.....	34
7. <i>StoryLine</i>	37
8. <i>Storyboard</i>	39

9. Sketsa Karakter	39
10. <i>Prototype</i>	44
11. <i>Software</i> dan Aplikasi.....	44
B. Produksi	46
1. Karya Utama	46
2. Karya Pendukung	59
C. Pasca Produksi	66
BAB V PENUTUP	67
A. Simpulan	67
B. Saran	68
1. Bagi Penulis	68
2. Bagi Bimbel Tiki Taka	69
3. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.....	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Tiki Taka	20
Gambar 4. 1 Wawancara bersama Narasumber.....	28
Gambar 4. 2 Observasi Belajar Mengajar di Bimbel Tiki Taka	29
Gambar 4. 3 Mind Mapping.....	30
Gambar 4. 4 Moodboard	31
Gambar 4. 5 Palet Warna Nuansa.....	32
Gambar 4. 6 Palet Tambahan	33
Gambar 4. 7 Font Cover.....	33
Gambar 4. 8 Font Isi.....	34
Gambar 4. 9 StoryBoard	39
Gambar 4. 10 Sketsa Kiki	40
Gambar 4. 11 Sketsa Tata.....	41
Gambar 4. 12 Sketsa Ayah dan Ibu	42
Gambar 4. 13 Sketsa Mican	43
Gambar 4. 14 Prototype	44
Gambar 4. 15 Logo Ibis Paint X	44
Gambar 4. 16 Logo Adobe Illustrator	45
Gambar 4. 17 Digitalisasi Karakter Kiki.....	47
Gambar 4. 18 Digitalisasi Karakter Tata.....	48
Gambar 4. 19 Digitalisasi Karakter Mican	48
Gambar 4. 20 Digitalisasi Karakter Ayah dan Ibu	49
Gambar 4. 21 Cover.....	50
Gambar 4. 22 Secondary Cover	50
Gambar 4. 23 Proses Ilustrasi dan Layout	51
Gambar 4. 24 Spread 1.....	51
Gambar 4. 25 Spread 2.....	52
Gambar 4. 26 Spread 3.....	52
Gambar 4. 27 Spread 4.....	53
Gambar 4. 28 Spread 5.....	53
Gambar 4. 29 Spread 6.....	54
Gambar 4. 30 Spread 7.....	55
Gambar 4. 31 Spread 8.....	55
Gambar 4. 32 Spread 9.....	56
Gambar 4. 33 Spread 10.....	56
Gambar 4. 34 Spread 11.....	57
Gambar 4. 35 Spread 12.....	57
Gambar 4. 36 Spread 13.....	58
Gambar 4. 37 Penyatuan Interaktif	59

Gambar 4. 38 Notebook.....	59
Gambar 4. 39 Pin.....	60
Gambar 4. 40 Paper Bag	61
Gambar 4. 41 Keychain.....	61
Gambar 4. 42 Mug	62
Gambar 4. 43 T-Shirt.....	62
Gambar 4. 44 X-Banner	63
Gambar 4. 45 Stand Karakter.....	64
Gambar 4. 46 Stiker	65
Gambar 4. 47 Totebag.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Biodata Mahasiswa.....	74
Lampiran 2: Lembar Bimbingan Tugas Akhir	75
Lampiran 3: Lembar Bimbingan Tugas Akhir	76
Lampiran 4: Transkrip Wawancara	77
Lampiran 5: Transkrip Wawancara	79
Lampiran 6: Dokumentasi.....	81