

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ALFABET INTERAKTIF
UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN
DI RA MIFTAHUL JANNAH

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Ahli Madya



Disusun Oleh

MOHAMMAD RIDHO PRASETYO

NIM: 2390442096

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Alfabet Interaktif Untuk Anak Usia 4-6
Tahun Di RA Miftahul
Penulis : Mohammad Ridho Prasetyo
NIM : 2390442096
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

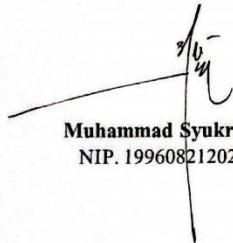
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 9 Juli 2026.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



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

Anggota 1



Muhammad Syukri Faiz, M.Ds.
NIP. 199608212024061001

Anggota 2



Harisah Fitri, M.Pd.
NIP. 199610162024062001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



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

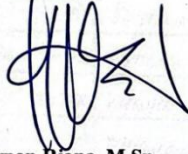
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir. : Perancangan Buku Alfabet Interaktif Untuk Anak Usia 4-6
Tahun Di RA Miftahul Jannah
Penulis : Mohammad Ridho Prasetyo
NIM : 2390442096
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Desain Grafis)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 12 Juni 2026

Pembimbing I



Irpan Riana, M.Sn.
NIP : 198511192019031010

Pembimbing II



Anggun Gunawan, S.Fil., M.A.
NIP : 198006212014042001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Mohammad Ridho Prasetyo
NIM	: 2390442096
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan Buku Alfabet Interaktif Untuk Anak Usia 4-6 Tahun Di RA Miftahul Jannah
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, 07 Juni 2026

Yang menyatakan,



Mohammad Ridho Prasetyo

NIM: 2390442096

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Mohammad Ridho Prasetyo
NIM : 2390442096
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 Buku Alfabet Interaktif Untuk Anak Usia 4-6 Tahun Di RA Miftahul Jannah 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, 07 Juni 2026



Mohammad Ridho Prasetyo
NIM: 2390442096

ABSTRACT

The design of this interactive alphabet book aims to create an engaging, educational, and enjoyable learning tool for children aged 4-6 at RA Miftahul Jannah, which has traditionally relied on conventional teaching materials. The design process involved field observations, interviews with teachers, and a literature review. The resulting product is an interactive alphabet book that combines flat-design illustrations, bilingual text, and various interactive activities such as tracing lines, matching letters with pictures, crossword puzzles, picture collages, and spinning wheels, all presented with bright pastel colors and a simple layout. The final product is an A4 portrait-oriented book with a spiral binding and hardcover, supported by promotional materials such as stickers, pins, posters, keychains, T-shirts, X-banners, tote bags, markers, pens, and notebooks. This book is expected to help children learn the letters A-Z, increase their motivation to learn, enrich their bilingual vocabulary, and develop their fine motor skills in a fun way.

Keywords: *alphabet book, interactive, early childhood, visual communication design*

ABSTRAK

Perancangan buku alfabet interaktif ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang menarik, edukatif, dan menyenangkan bagi anak usia 4-6 tahun di RA Miftahul Jannah yang selama ini masih menggunakan media konvensional. Perancangan dilakukan melalui observasi lapangan, wawancara dengan guru, dan studi pustaka. Karya yang dihasilkan berupa buku alfabet interaktif yang memadukan ilustrasi flat design, teks dwibahasa, dan berbagai aktivitas interaktif seperti menebalkan garis, menghubungkan huruf dengan gambar, teka-teki silang, menempel gambar, dan spin, dengan tampilan warna pastel cerah dan tata letak yang sederhana. Produk akhir berukuran A4 potret dengan jilid spiral dan sampul hardcover, didukung media promosi berupa stiker, pin, poster, gantungan kunci, kaos, X-banner, totebag, spidol, pulpen, dan notebook. Buku ini diharapkan mampu membantu anak mengenal huruf A-Z, meningkatkan motivasi belajar, memperkaya kosakata dwibahasa, serta melatih motorik halus secara menyenangkan.

Kata kunci: *buku alfabet, interaktif, anak usia dini, desain komunikasi visual*

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN BUKU ALFABET INTERAKTIF UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN DI RA MIFTAHUL JANNAH”, Laporan ini disusun sebagai salah satu persyaratan dalam pelaksanaan dan penyusunan Tugas Akhir pada Program Studi Desain Grafis, Jurusan Desain, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Tugas Akhir ini berfokus pada perancangan buku alfabet yang sesuai dengan karakteristik anak usia 4-6 tahun, sehingga dapat membantu proses pengenalan huruf, meningkatkan minat belajar, serta melatih kemampuan motorik halus anak melalui interaktif.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin 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.Si., M.Acc., Ph.D., Ketua Jurusan Desain.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Muhammad Syukri Faiz, M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain Grafis.
7. Irpan Riana, M.Sn, Dosen Pembimbing I

8. Anggun Gunawan, S.Fil., M.A., Dosen Pembimbing II
9. Ibu Sumarni, S.Pd.Gr., selaku narasumber serta pemilik RA MIFTAHUL JANNAH yang telah memberikan data dan izin penelitian.
10. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
11. Untuk mama, ayah dan keluarga besar terimakasih sudah mendukung dan mendoakan dari awal hingga akhir, penulis menyadari bahwa tanpa dukungan, pengorbanan, dan cinta kasih dari keluarga, penyelesaian tugas akhir ini tidak akan dapat terlaksana dengan baik.
12. Kepada pacarku yang tak kalah penting kehadirannya terima kasih telah menjadi bagian disetiap prosesku, terima kasih sudah menemani penulisan tugas akhir dari awal hingga akhir dan selalu memberi semangat.
13. Teman-teman yang telah memberikan dukungan, semangat, serta bantuan selama masa perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan menjadi dasar yang baik dalam pelaksanaan Tugas Akhir.

Jakarta, 5 Juli 2026

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ridho' with a stylized flourish at the end.

Mohammad Ridho Prasetyo

NIM 2390442096

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Perancangan	5
F. Manfaat Perancangan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Teori Umum.....	7
1. Teori Desain Grafis.....	7
a. Prinsip Desain Grafis	7
b. Elemen Dasar Desain Grafis	9
1) Pengertian Anak Usia Dini	11
2) Karakteristik Anak Usia 4-6 Tahun	12
3) Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini	13
B. Teori Khusus.....	14
1. Teori Buku Alfabet Interaktif	14
a. Jenis-Jenis Buku Interaktif.....	15
b. Elemen-Elementer Buku Interaktif.....	17
2. Hewan.....	18
3. Buah.....	18
4. Benda.....	19
5. Kajian Karya Terdahulu.....	19

BAB III METODE PELAKSANAAN.....	23
A. Objek Perancangan	23
1. Profil Klien	23
2. Objek karya	24
3. Spesifikasi karya	28
6. Teknik Pengumpulan Data.....	29
1. Observasi	29
2. Wawancara	29
3. Studi Pustaka	30
7. Ruang Lingkup	31
1. Peran Penulis	31
2. Kategori Karya Desain	31
3. Ide Kreatif	31
8. Tahapan Perancangan	32
1. Pra-Produksi	32
2. Produksi.....	32
3. Pasca-Produksi	33
BAB IV HASIL PEMBAHASAN.....	34
1. Langkah Kerja	34
1. Praproduksi/Persiapan	34
2. Produksi.....	37
BAB V PENUTUP	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran	55
1. Bagi RA Miftahul Jannah	55
2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif	55
3. Bagi Perancang Selanjutnya	55
4. Bagi Orang Tua	56
DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN.....	60
BIODATA PENULIS.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 RA Miftahul Jannah	23
Gambar 4.1 <i>Mindmapping</i>	35
Gambar 4.2 Moodboard	36
Gambar 4.3 Konsep Teknis	36
Gambar 4.4 Cover	39
Gambar 4.5 Isi Buku Alfabet	40
Gambar 4.6 Isi Buku Alfabet	40
Gambar 4.7 Isi Buku Alfabet	41
Gambar 4.8 Stiker	42
Gambar 4.9 Pin	43
Gambar 4.10 Poster	44
Gambar 4.11 Gantungan Kunci	45
Gambar 4.12 Baju	45
Gambar 4.13 Xbanner	46
Gambar 4.14 Totebag	47
Gambar 4.15 Spidol	48
Gambar 4.16 Pulpen	49
Gambar 4.17 Notebook	50

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Karya Terdahulu	20
Tabel 3.1 Spesifikasi Karya	26