

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF DENGAN TEMA KELAUTAN UNTUK ANAK USIA DINI DI RA KEMBANG BEJI DEPOK

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar

Ahli Madya Diploma III



Disusun Oleh:

Veren Giska Refandista

NIM : 2390442150

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif sebagai Media
Pembelajaran Kreatif dengan Tema Kelautan Untuk Anak
Usia Dini di RA Kembang Beji Depok

Penulis : Veren Giska Refandista

NIM : 2390442150

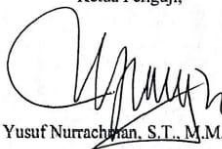
Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta pada 21 Juli 2026.

Disahkan Oleh :

Ketua Penguji,



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

NIP. 197711132010121001

Anggota 1



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

NIP. 198201042023211009

Anggota 2



Harisah Fitri, M.Pd

NIP. 199610162024062001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



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

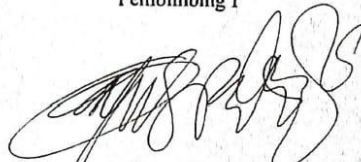
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif Pop-Up sebagai Media Pembelajaran Kreatif dengan Tema Kelautan untuk Anak Usia Dini di RA Kembang Beji Depok
Penulis : Veren Giska Refandista
NIM : 2390442150
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Desain Grafis)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di 30 Juni, 2026

Pembimbing I



Dr. Dayu Sri Herti, M.Sn.
NIP.197602012002122001

Pembimbing II



R. Sulistiyo Wibowo, M.Sn.
NIP. 197906242006041001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



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

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Veren Giska Refandista
NIM : 2390442150
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul : Perancangan Buku Interaktif sebagai Media Pembelajaran Kreatif dengan Tema Kelautan Untuk Anak Usia Dini di RA Kembang Beji Depok **adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidak sesuaian 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,



Veren Giska Refandista

NIM: 2390442150

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Veren Giska Refandista
NIM : 2390442150
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-Exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan Buku Interaktif sebagai Media Pembelajaran Kreatif dengan Tema Kelautan Untuk Anak Usia Dini di RA Kembang Beji Depok. beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta 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,



Veren Giska Refandista

NIM: 2390442150

ABSTRACT

This final project report discusses the design of an interactive book as a creative learning medium with a marine theme for early childhood students at RA Kembang Beji in Depok. The problem identified was the use of learning media that remained conventional and lacked interactivity, thus failing to optimally engage the children's interest in learning. The objective of this design is to create a learning medium that is more engaging, interactive, and suited to the characteristics of early childhood, thereby making the learning process more effective and enjoyable. The methods used include observation, interviews, and literature review as the basis for the design process. The result of the design is a marine-themed interactive book featuring engaging illustrations, vibrant colors, and three-dimensional elements that support children's engagement in learning activities.

Keywords: *Interactive Book, Learning Media, Early Childhood, Marine.*

ABSTRAK

Laporan tugas akhir ini membahas perancangan buku interaktif sebagai media pembelajaran kreatif bertema kelautan untuk anak usia dini di RA Kembang Beji, Depok. Masalah yang ditemukan adalah penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional dan kurang interaktif, sehingga belum mampu menarik minat belajar anak secara optimal. Tujuan perancangan ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini agar proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan studi literatur sebagai dasar dalam proses perancangan. Hasil perancangan berupa buku interaktif bertema kelautan yang dilengkapi dengan ilustrasi menarik, warna cerah, serta elemen tiga dimensi yang mendukung keterlibatan anak dalam kegiatan belajar.

Kata Kunci: Buku Interaktif, Media Pembelajaran, Anak Usia Dini, Kelautan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma III Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Laporan berjudul “Perancangan Buku Interaktif sebagai Media Pembelajaran Kreatif dengan Tema Kelautan untuk Anak Usia Dini di RA Kembang Beji Depok” ini bertujuan merancang media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan edukatif. Diharapkan media ini dapat membantu anak memahami materi, meningkatkan minat belajar, serta menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan laut sejak dini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, sehingga penulis mengucapkan terima kasih kepada:

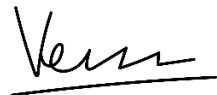
1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D.. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D. selaku Direktur I Bidang Akademik dan Kerja Sama.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., MMSI., selaku Kepala Jurusan Desain.
4. Muhammad Syukri Faiz, M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.

6. Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd, M.Sn., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.
7. R. Sulistyو Wibowo, M.Sn., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam proses perancangan karya tugas akhir.
8. Seluruh dosen dan staf Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama penulis menempuh pendidikan.
9. Orang tua, Keluarga, serta Teman-teman penulis yang selalu memberikan doa, dukungan, dan motivasi kepada penulis.

Penulis menyadari laporan ini masih memiliki kekurangan, sehingga kritik dan saran sangat diharapkan untuk penyempurnaan ke depan. Semoga laporan ini bermanfaat bagi pembaca dan menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran kreatif, khususnya bagi anak usia dini.

Jakarta, 21 Juli 2026

Penulis



Veren Giska Refandista

NIM: 2390442150

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
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	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Teori Desain Grafis	8
B. Tipografi	11
C. Tata Letak (<i>Layout</i>)	12
D. Buku	13
E. Buku Interaktif	15
F. Ilustrasi	17
G. Laut	19
H. Perkembangan Anak Usia Dini	20
BAB III METODE PELAKSANAAN	21
A. Data Objek Klien	21
B. Teknik Pengumpulan Data	25
C. Ruang Lingkup	26
BAB IV PERANCANGAN KARYA	29
A. Pra Produksi	29

B. Produksi	32
C. Pasca Produksi	52
BAB V PENUTUP	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi Karya.....	23
----------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Poster “ <i>Let’s Save The Earth</i> ”	12
Gambar 2.2 Teknik pop-up <i>Transformation</i>	16
Gambar 2.3 Teknik pop-up <i>Pull Tab</i>	16
Gambar 2.4 Teknik pop-up <i>V-Fold</i>	17
Gambar 3.1 Logo RA Kembang.....	21
Gambar 3.2 Sekolah RA Kembang	21
Gambar 4.1 <i>Mind Mapping</i>	30
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i>	30
Gambar 4.3 <i>Storyboard</i>	31
Gambar 4.4 Naskah	32
Gambar 4.5 Sampul Buku	34
Gambar 4.6 Isi Buku Halaman 1-2	35
Gambar 4.7 Isi Buku Halaman 3-4	36
Gambar 4.8 Isi Buku Halaman 5-6	36
Gambar 4.9 Isi Buku Halaman 7-8	37
Gambar 4.10 Isi Buku Halaman 9-10	38
Gambar 4.11 Isi Buku Halaman 11-12.....	39
Gambar 4.12 Isi Buku Halaman 13-14	40
Gambar 4.13 Isi Buku Halaman 15-16	41
Gambar 4.14 Isi Buku Halaman 17-18	42
Gambar 4.15 Stiker	43
Gambar 4.16 Gantungan Kunci.....	44
Gambar 4.17 <i>Flashcard</i>	45
Gambar 4.18 Pembatas Buku	45
Gambar 4.19 Poster.....	46
Gambar 4.20 <i>X-Banner</i>	47
Gambar 4.21 <i>Notebook</i>	48

Gambar 4.22 Pulpen.....	49
Gambar 4.23 <i>Totebag</i>	49
Gambar 4.24 Pin	50
Gambar 4.25 <i>Standing Character</i>	51
Gambar 4.26 <i>Mug</i>	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Data Diri	57
Lampiran Wawancara.....	58
Lampiran Dokumentasi Sidang Tugas Akhir	60