

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU VISUAL EDUKATIF *BRAND* BENIHBUNBUN BERTEMA ETNOBOTANI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN AKTIVITAS MENANAM UNTUK ANAK USIA 7-10 TAHUN

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar

Ahli Madya Diploma III



Disusun Oleh:

INDIRA CHEILIA MANIK

NIM: 2390442074

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Visual Edukatif Brand Benihbunbun Bertema Etnobotani sebagai Media Pengenalan Aktivitas Menanam untuk Anak Usia 7-10 Tahun

Penulis : Indira Cheilia Manik

NIM : 2390442074

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 21 Juli 2026

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Yayah Nurasih, M.Pd

NIP 199308012020122013

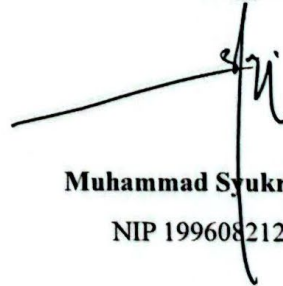
Anggota 1



Rezki Gautama Tanrere, S. Ds., M.Ds.

NIDN 0328038901

Anggota 2



Muhammad Syukri Faiz, M.Ds.

NIP 199608212024061001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



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

NIP 197711132010121001

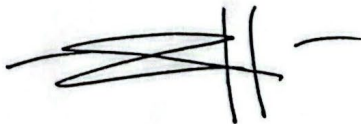
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Indira Cheilia Manik
NIM : 2390442074
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 29 Juni 2026

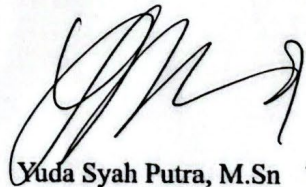
Pembimbing I



Drs. Hari Purnomo, M.Sn

NIP. 196611271994031001

Pembimbing II



Yuda Syah Putra, M.Sn

NIP. 199105272019031015

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 : Indira Cheilia Manik
NIM : 2390442074
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: PERANCANGAN BUKU VISUAL EDUKATIF BRAND BENIHBUNBUN BERTEMA ETNOBOTANI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN AKTIVITAS MENANAM UNTUK ANAK USIA 7-10 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.

Depok, 29 Juli 2026

Yang menyatakan,



Indira Cheilia Manik

NIM: 2390442074

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Indira Cheilia Manik

NIM : 2390442074

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2025/2026

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberitakan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Fee Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **PERANCANGAN BUKU VISUAL EDUKATIF BRAND BENIH BUNBUN BERTEMA ETNOBOTANI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN AKTIVITAS MENANAM UNTUK ANAK USIA 7-10 TAHUN** 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.

Dengan pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Depok, 29 Juli 2026



Indira Cheilia Manik

NIM: 2390442074

ABSTRAK

Children's declining interest in outdoor activities due to the high use of gawai has become a challenge in fostering environmental awareness from an early age. Based on interviews with Benihbunbun, the EduGreen Wisata program with an EthnoBotany theme is predominantly attended by elementary school students in grades 1-5 (aged 7-10 years), yet no printed educational media is available for participants to take home due to the absence of an in-house graphic designer. This final project aims to design an educational visual book with an EthnoBotany theme as a medium for introducing planting activities and as an educational take-home souvenir for children aged 7-10 years participating in Benihbunbun's EduGreen Wisata program. The design method includes observation, interviews, and literature studies. The result is a B5-sized visual book with 28 content pages, featuring flat design illustrations, a bright and natural color palette, Balsamiq Sans and National Park typography, interactive elements, and seed paper pages.

Keywords: *educational visual book, ethnobotany, planting activities, flat design, seed paper, Benihbunbun*

Berkurangnya minat anak terhadap aktivitas luar ruangan akibat tingginya penggunaan gawai menjadi tantangan dalam menumbuhkan kepedulian lingkungan sejak dini. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak Benihbunbun, program EduGreen Wisata bertema EtnoBotani didominasi peserta SD kelas 1-5 (usia 7-10 tahun), namun belum tersedia media cetak edukatif yang dapat dibawa pulang karena tidak adanya desainer grafis di Benihbunbun. Tugas akhir ini bertujuan merancang buku visual edukatif bertema EtnoBotani sebagai media pengenalan aktivitas menanam sekaligus buah tangan edukatif bagi anak usia 7-10 tahun peserta program EduGreen Wisata Benihbunbun. Metode perancangan meliputi observasi, wawancara, dan studi pustaka. Hasil perancangan berupa buku visual berukuran B5 dengan 28 halaman isi, menggunakan ilustrasi *flat design*, palet warna cerah dan natural, tipografi Balsamiq Sans dan National Park, serta dilengkapi elemen interaktif dan halaman kertas benih (seed paper).

Kata Kunci: *buku visual edukatif, EtnoBotani, aktivitas menanam, flat design, kertas benih, Benihbunbun*

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 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya produk buku visual edukatif anak tentang aktivitas menanam. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “PERANCANGAN BUKU VISUAL EDUKATIF *BRAND* BENIHBUNBUN BERTEMA ETNOBOTANI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN AKTIVITAS MENANAM UNTUK ANAK USIA 7-10 TAHUN”

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. 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., 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 Program Studi Desain Grafis
7. Drs. Hari Purnomo, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I
8. Yuda Syah Putra, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Instansi terkait

11. Keluarga penulis kepada kedua orang tua, kakak dan adik yang selalu mendukung, memotivasi dan mendoakan selama proses perancangan serta penulisan laporan tugas akhir.
12. Teman-teman yang berjuang bersama dan ikut memberi dukungan serta bantuan kepada penulis.

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

Jakarta, 21 Juli 2026

Penulis,

A handwritten signature in black ink, featuring a large, stylized initial 'I' followed by the name 'Manik' and a horizontal line with a small vertical tick at the end.

Indira Cheilia Manik

NIM 2390442074

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
PRAKATA.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penulisan.....	5
F. Manfaat Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Teori Umum.....	8
1. Desain Grafis	8
2. Prinsip Desain	9
3. Elemen Desain	16
4. <i>Layout</i>	21
B. Teori Khusus	22
1. Buku Visual.....	22
2. Bercocok Tanam	22
3. Psikologi Warna Anak.....	23
4. Desain untuk Anak.....	24
5. <i>Flat Design</i>	24
BAB III METODE PELAKSANAAN	26
A. Data/Objek Penulisan	26
1. Data Klien.....	26
2. Objek Karya.....	27
3. Spesifikasi Karya	27
4. Analisis Khalayak Sarasan.....	28
B. Teknik Pengumpulan Data.....	29
1. Wawancara.....	29

2. Observasi	29
3. Studi Pustaka.....	31
C. Ruang Lingkup	31
1. Peran Penulis.....	31
2. Kategori Karya.....	32
3. Ide Kreatif.....	32
4. Analisis SWOT	34
5. Analisis Kompetitor	36
D. Langkah Kerja	37
1. Praproduksi/Persiapan	37
2. Produksi/Pelaksanaan	39
3. Pascaproduksi/Evaluasi	40
BAB IV PEMBAHASAN.....	41
A. Pra Produksi.....	41
1. Riset	41
2. Konsep	42
3. Sketsa	43
5. Warna	45
6. Font	46
B. Produksi	48
1. Proses Eksekusi.....	48
2. Hasil karya	50
3. Media pendukung	62
BAB V PENUTUP.....	71
A. Simpulan.....	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kesatuan (<i>Unity</i>)	9
Gambar 2 Keseimbangan (<i>Balance</i>)	10
Gambar 3 Proporsi	10
Gambar 4 Irama (<i>Rhythm</i>).....	11
Gambar 5 Penekanan (<i>Emphasis</i>)	12
Gambar 6 Kontras (<i>Contrast</i>).....	12
Gambar 7 Harmoni (<i>Harmony</i>).....	13
Gambar 8 Hirarki (<i>Hierarchy</i>)	13
Gambar 9 Penyelarasan (<i>Alignment</i>).....	14
Gambar 10 Gerakan (<i>Movement</i>).....	15
Gambar 11 Pengulangan (<i>Repetition</i>)	15
Gambar 12 Kedekatan (<i>Proximity</i>)	16
Gambar 13 Garis	17
Gambar 14 Bentuk	17
Gambar 15 Warna.....	18
Gambar 16 Tekstur	19
Gambar 17 Ukuran.....	19
Gambar 18 Ruang	20
Gambar 19 Tipografi.....	21
Gambar 20 <i>Layout</i>	21
Gambar 21 Logo Benihbunbun.....	26
Gambar 22 Dokumentasi EduGreen Wisata	30
Gambar 23 <i>Mind Mapping</i>	33
Gambar 24 <i>Moodboard</i>	34
Gambar 25 AI Product	39
Gambar 26 Sketsa Buku Visual & Karakter.....	44
Gambar 27 Warna.....	46
Gambar 28 Font.....	47
Gambar 29 Proses eksekusi.....	48
Gambar 30 Proses Eksekusi	49
Gambar 31 Desain cover.....	50
Gambar 32 Desain halaman awal.....	52
Gambar 33 Desain Tanaman	55
Gambar 34 Desain pengenalan alat berkebun & cara menanam	56
Gambar 35 Desain siklus tanaman & manfaat tanaman	58
Gambar 36 Desain mini games	59
Gambar 37 Desain halaman catatan dan jurnal.....	60
Gambar 38 Desain halaman mewarnai	61
Gambar 39 Pin.....	62
Gambar 40 <i>Flyer</i>	63
Gambar 41 Pembatas buku.....	63
Gambar 42 Poster.....	64
Gambar 43 <i>Banner</i>	65

Gambar 44 Stiker	66
Gambar 45 <i>Mug</i>	67
Gambar 46 <i>Totebag</i>	68
Gambar 47 Topi.....	69
Gambar 48 <i>Stand figure</i>	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Analisis SWOT.....	35
Tabel 2 Analisis Kompetitor.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	76
Lampiran 2 Transkrip Wawancara	77
Lampiran 3 Dokumentasi Sidang	79
Lampiran 4 Salinan Lembar Pembimbing 1	80
Lampiran 5 Salinan Lembar Pembimbing 2	82