

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF

PENGENALAN TATA SURYA UNTUK ANAK SD KELAS 6

DI MI SIROJUL ATHFAL 3 DEPOK

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya/Sarjana Terapan



Disusun oleh:

Chantique Sekar Eugenia

NIM: 21100028

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Tata Surya
Untuk Anak Kelas 6 Di MI Sirojul Athfal 3 Depok
Penulis : Chantique Sekar Eugenia
NIM : 21100028
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

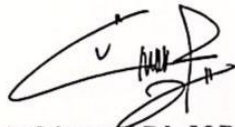
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal
25 Juli 2024

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Drs. Hari Purnomo, M.Sn
NIP. 196611271994031001

Anggota 1



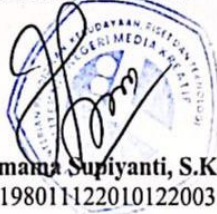
Andriyana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199312162020121007

Anggota 2



Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si
NIP.199410152019032015

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmana Supiyanti, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

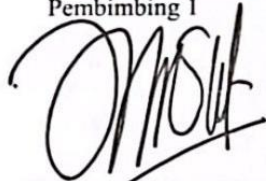
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Chantique Sekar Eugenia
NIM : 21100028
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di : Jakarta, 10 Juli 2024

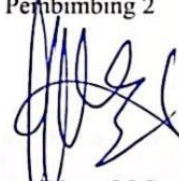
Pembimbing 1



Dr. Handika Dary Rahmavanti, M.Si.

NIP. 199410152019032015

Pembimbing 2



Irpan Riana, M.Sn.

NIP.198511192019031010

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nursiah, M.Pd

NIP. 199308012020122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Chantique Sekar Eugenia
NIM : 21100028
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Tata Surya Untuk Anak SD Kelas 6 di MI Sirojul Athfal 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 Juli* 2024

Yang menyatakan,

Ma
Tan



Chantique Sekar Eugenia
NIM: 21100028

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Chantique Sekar Eugenia
NIM : 21100028
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

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 Interaktif Pengenalan Tata Surya Untuk Anak SD Kelas 6 di MI Sirojul Athfal.

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 Juli 2024

Yang menyatakan

M
Tc

METERAI
TEMPEL
501-4AAKX846580467

Chantique Sekar Eugenia
NIM: 21100028

ABSTRAK

The Solar System is a realm full of beauty, complexity, and mystery, with the sun at its center. Early education about the solar system is crucial for introducing fundamental concepts of the solar system and natural sciences to children. However, learning about the Solar System is often perceived as difficult by students, primarily due to the lack of relevant learning media. MI Sirojul Athfal 3, as one of the primary educational institutions in Indonesia, faces similar challenges. Based on observations and interviews with sixth-grade teachers, it was found that the difficulty in preparing relevant learning media hinders students' understanding of the solar system. Therefore, this final project is designed with the aim of assisting students in the learning process of the solar system in an engaging manner by using an interactive book. It is hoped that this will help and increase students' motivation and learning outcomes. The literature review is conducted using several books, journals, and articles closely related to solar system learning and references to interactive books. The data collection methods employed by the author include observation, interviews, literature studies, and questionnaires. Software such as Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, and Procreate will be used for creating illustrations and designing promotional media. The main medium to be created is an interactive book that discusses information, particularly explanations about galaxies, celestial objects (comets, satellites, stars, asteroids, and meteoroids), and the planets in the solar system.

Keywords: Solar System, Primary School, Interactive Book

Tata Surya adalah sistem yang penuh dengan keindahan, kompleksitas, dan misteri, dengan matahari sebagai pusatnya. Pendidikan tentang tata surya sejak dini sangat penting untuk memperkenalkan konsep dasar sistem tata surya dan ilmu pengetahuan alam kepada anak-anak. Namun, pembelajaran tentang Tata Surya sering kali dianggap sulit oleh siswa, terutama karena kurangnya media pembelajaran yang relevan. MI Sirojul Athfal 3, sebagai salah satu lembaga pendidikan dasar di Indonesia, menghadapi tantangan serupa. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas enam, ditemukan bahwa kesulitan dalam menyiapkan media pembelajaran yang relevan menghambat pemahaman siswa belajar tata surya. Oleh karena itu, tugas akhir ini dirancang dengan tujuan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran tata surya secara menarik dengan menggunakan buku interaktif. Diharapkan dapat membantu dan meningkatkan motivasi dari hasil belajar siswa. Tinjauan pustaka yang

dilakukan adalah dengan menggunakan beberapa buku, jurnal, artikel yang berkaitan erat dengan pembelajaran tata surya serta referensi buku interaktif. Metode pengumpulan data yang penulis lakukan adalah dengan observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuesioner. Menggunakan software Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Procreate sebagai media pembuatan ilustrasi dan untuk pembuatan desain media promosi. Media utama yang akan dibuat berupa buku interaktif yang membahas informasi terutama penjelasan seputar galaksi, benda-benda langit (komet, satelit, bintang, asteroid, dan meteoroid) dan planet-planet yang ada di tata surya.

Kata Kunci: Tata Surya, Sekolah Dasar, Buku Interaktif.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan Laporan Tugas Akhir adalah salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat merancang karya Tugas Akhir dan menyelesaikan pendidikan Diploma III Program Studi Desain Grafis, Politeknik Negeri Media Kreatif. Judul Tugas Akhir ini adalah Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Tata Surya Untuk Anak Kelas 6 Di MI Sirojul Athfal 3 Depok.

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada pihak-pihak yang telah membantu banyak dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini.

1. Dr. Tipri Rose Kartika, MM., Selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si. Selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyati, S. Kom., M.T., selaku Kepala Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah.,M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Yayah Nurasih S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Prodi Desain Grafis.
6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., selaku Sekretaris Program Studi Desain Grafis.
7. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan arahan dalam penyelesaian penulisan laporan tugas akhir.
8. Irpan Riana, M.Sn., selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan arahan dalam perancangan karya tugas akhir.
9. Para Dosen dan Staf Jurusan Desain Grafis serta karyawan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama 3 (tiga) tahun penulis menempuh pendidikan di sini.

10. Anda Walida Hanum selaku ibunda penulis yang senantiasa memberikan segala bentuk dukungan dan kasih sayang, serta doa yang selalu mengiringi penulis dari sejak lahir hingga saat ini.
11. Yusup Feriadi selaku ayahanda penulis yang senantiasa mendukung penulis untuk berhasil meraih apa yang penulis ingin capai.
12. Keluarga penulis yang senantiasa mendukung dan mendoakan penulis hingga saat ini.
13. Muhamad Ferdhy Kusuma, selaku teman baik penulis yang senantiasa menemani dan mendukung dalam berbagai kondisi serta terus hadir hingga saat ini.
14. Enjoy, selaku teman sekelas yang senantiasa saling memberi dukungan untuk terus mencapai titik kelulusan tepat waktu.
15. Teman - teman Keluarga Mahasiswa Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Angkatan 2021 yang telah memberikan banyak bantuan dan dukungan yang baik.
16. Seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
17. Paling penting, kepada diri penulis sendiri yang tidak menyerah, terus berusaha melakukan yang terbaik, dan tetap menyayangi diri sendiri hingga saat ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat diterima menjadi Karya Tugas Akhir serta bermanfaat dan menjadi referensi bagi mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Jakarta, 9 Juli 2024

Penulis,



Chantique Sekar Eugenia

21100028

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	II
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	III
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS	
PLAGIARISME	IV
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	V
ABSTRAK	VI
PRAKATA	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR LAMPIRAN	XIV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Teori Umum.....	6
B. Teori Khusus	9
BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Data atau Objek Penulisan	20
B. Teknik Pengumpulan Data.....	23
C. Ruang Lingkup.....	25
E. Langkah Kerja.....	28
BAB IV PEMBAHASAN.....	30
A. Perancangan karya utama.....	30

B. Pra-produksi	30
C. Produksi	39
D. Pasca Produksi	52
BAB V PENUTUP	53
A. Simpulan	53
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	54

LAMPIRAN GAMBAR

Gambar 1 Gambar Kartun	9
Gambar 2 Cerita Bergambar.....	10
Gambar 3 Ilustrasi Buku Pelajaran.....	10
Gambar 4 Iinteraktif Moveable	12
Gambar 5 Interaktif Peek a Boo	13
Gambar 6 Interaktif Participation	13
Gambar 7 Interaktif Game.....	14
Gambar 8 Logo Mi Sirojul Athfal 3	21
Gambar 9 Observasi ke kelas	23
Gambar 10 Wawancara bersama guru kelas 6.....	24
Gambar 11 Mindmap.....	26
Gambar 12 Moodboard.....	27
Gambar 13 Analisis SWOT	28
Gambar 14 Langkah kerja	28
Gambar 15 Data g-form.....	32
Gambar 16 Sketsa Cover	34
Gambar 17 Sketsa Layout.....	35
Gambar 18 Sketsa Karakter.....	35
Gambar 19 Font Brady Bunch Remastered.....	36
Gambar 20 Font Granstander Clean	36
Gambar 21 Font poppins	37
Gambar 22 Warna.....	38
Gambar 23 Story line.....	39
Gambar 24 Cover Buku.....	40
Gambar 25 Buku.....	41
Gambar 26 Karakter	42
Gambar 27 Dummy Digital	42
Gambar 28 Copyrghat dan cover.....	43
Gambar 29 Daftar isi	44
Gambar 30 Halaman 1 dan 2	44
Gambar 31 Halaman 3 dan 4	45
Gambar 32 Halaman 5 dan 6	45
Gambar 33 Halaman 7 dan 8	46
Gambar 34 Halaman 9 dan 10	46
Gambar 35 Halaman 11 dan 12	47
Gambar 36 Halaman 13 dan 14	47
Gambar 37 Halaman 15 dan 16	47
Gambar 38 Halaman 17 dan 18	48
Gambar 39 Poster	48
Gambar 40 X-Bnner	49
Gambar 41 Buku Catatan	50
Gambar 42 Botol Minum.....	50
Gambar 43 Gantungan Kunci.....	51
Gambar 44 Stiker.....	51

Gambar 45 Totebag	52
Gambar 46 Halaman Buku	52

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	56
LAMPIRAN 2	57
LAMPIRAN 3	57
LAMPIRAN 4	59
LAMPIRAN 5	60
LAMPIRAN 6	61
LAMPIRAN 7	62