

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PENGENALAN SAYURAN PADA ANAK
DI TK AL-HIKMAH**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Ahli Madya Diploma III



Disusun Oleh:

SYIFA NUR AULIA

NIM: 2390442147

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

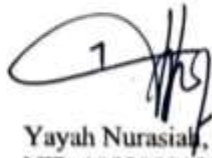
JAKARTA

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran
Pengenalan Sayuran Pada Anak Di Tk Al-Hikmah
Penulis : Syifa Nur Aulia
NIM : 2390442147
Program Studi : Desain
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di
kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 8 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Yayah Nurasiah, M.Pd
NIP. 199308012020122013

Anggota 1



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

Anggota 2



Heri Wijayanto, S.Sn., M.Sn

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir. : Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Sebagai Media
Pembelajaran Pengenalan Sayuran Pada Anak Di Tk Al-
Hikmah
Penulis : Syifa Nur Aulia
NIM : 2390442147
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di . Jakarta, 05 - 06 - 2026

Pembimbing I



Harisah Fitri, M.Pd.
NIP.199610162024062001

Pembimbing II



Heri Wijayanto, S.Sn., M.Sn

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	: Syifa Nur Aulia
NIM	: 2390442147
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PENGENALAN SAYURAN PADA ANAK DI TK AL-
HIKMAH

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, 21-06-2026

Yang menyatakan,



Syifa Nur Aulia
NIM: 2390442147

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Syifa Nur Aulia
NIM : 2390442147
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 SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN SAYURAN PADA ANAK DI TK AL-HIKMAH 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, 21 - 06 - 2026

Yang menyatakan,



Syifa Nur Aulia

NIM: 23904421

ABSTRAK

The low interest of early childhood children in consuming vegetables remains an issue that requires attention. Based on observations and interviews conducted at TK Al-Hikmah, it was found that many children were still unfamiliar with the types, shapes, colors, and benefits of vegetables and tended to avoid eating them during mealtime activities. This condition indicates that the learning media used in the classroom has not been sufficiently engaging to encourage children's active participation in learning about vegetables. Therefore, this project aims to design an interactive illustrated book as a learning medium to introduce vegetables to early childhood through illustrations, storytelling, and interactive activities. The data collection methods employed in this project included observation, interviews, literature study, and documentation. The result of this project is an interactive illustrated book featuring ten types of vegetables presented through child-friendly illustrations and equipped with interactive elements such as pull tabs, magnets, and vegetable matching games. In addition, several supporting media were designed, including a storage box, bookmarks, keychains, pins, stickers, and a mini game. By integrating illustrations, colors, typography, and interactive activities, this illustrated book is expected to provide a more engaging and enjoyable learning experience while helping children recognize various types of vegetables from an early age.

Keywords: *interactive illustrated book, learning media, early childhood, vegetable introduction, graphic design.*

Rendahnya minat anak usia dini terhadap konsumsi sayuran masih menjadi permasalahan yang perlu mendapat perhatian. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di TK Al-Hikmah, ditemukan bahwa sebagian anak masih kurang mengenal jenis, bentuk, warna, dan manfaat sayuran, bahkan cenderung menyisihkan sayuran saat kegiatan makan bersama. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih kurang mampu menarik perhatian dan melibatkan anak secara aktif dalam proses pengenalan sayuran. Oleh karena itu, penulisan ini bertujuan untuk merancang buku ilustrasi interaktif sebagai

media pembelajaran yang dapat membantu mengenalkan sayuran kepada anak usia dini melalui penerapan ilustrasi, cerita, dan aktivitas interaktif. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi sebagai dasar dalam proses perancangan. Hasil dari perancangan ini berupa buku ilustrasi interaktif yang memuat sepuluh jenis sayuran dengan ilustrasi bergaya ramah anak serta dilengkapi elemen interaktif seperti *pull tab*, magnet, dan permainan pencocokan sayuran. Selain itu, perancangan juga menghasilkan media pendukung berupa *box*, pembatas buku, gantungan kunci (*keychain*), pin, stiker, dan *mini game*. Melalui perpaduan ilustrasi, warna, tipografi, dan aktivitas interaktif, buku ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, serta membantu anak mengenal berbagai jenis sayuran sejak usia dini.

Kata kunci: buku ilustrasi interaktif, media pembelajaran, anak usia dini, pengenalan sayuran, desain grafis.

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, nikmat, karunia, serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **"Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Sayuran Pada Anak Di Tk Al-Hikmah"** dengan baik.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari doa, dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dwi Riyono, ST., M.Ak., Ph.D., Selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., Selaku Wakil Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Yusuf Nurrachman, ST., M.M.S.I, selaku Kepala Jurusan Desain.
4. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., selaku Koordinator Prodi Desain Grafis.
5. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Desain
6. Muhammad Syukri Fiaz, M.Ds., selaku Sekretaris Program Studi Desain Grafis.
7. Harisah Fitri, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Laporan Tugas Akhir Desain Grafis.
8. Heri Wijayanto, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Karya Tugas Akhir Desain Grafis.
9. Semua Dosen penguji dalam sidang tugas akhir penulis.
10. Para Dosen dan Staf Jurusan Desain serta karyawan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama kurang dari 3 (tiga)

tahun penulis menempuh pendidikan di sini. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan serta doa kepada penulis.

11. Kedua orang tua yang selalu membangkitkan semangat penulis dengan segala perjalanan yang dilalui selama Tugas Akhir.
12. Teman-Teman yang selalu menemani dalam pengerjaan dan memberikan semangat dukungan dalam penulisan ini.

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

Depok, 14 July 2026

Penulis,

Syifa Nur Aulia
NIM.2390442147

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI	vi
BAB I	8
PENDAHULUAN	8
A. Latar Belakang	8
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penulisan	13
F. Manfaat Penulisan	13
BAB II.....	15
TINJAUAN PUSTAKA	15
A. Teori Umum	15
B. Teori Khusus.....	22
BAB III	34
METODE PELAKSANAAN.....	34
A. Data Objek Penulisan	34
B. Teknik Pengambilan Data	36
C. Ruang lingkup	39
D. Ide Kreatif	39
E. Langkah Kerja	41
BAB IV	46
PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Praproduksi dan Persiapan	46
B. Produksi.....	59
C. Pascaproduksi.....	72

BAB V.....	81
PENUTUP.....	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	83