

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF: MATCH
FRAME UNTUK ANAK TK “PETUALANGAN EKA
BUANA”**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya**



Disusun oleh

SADDAM NAUFAL SYAUQI

NIM: 21100141

PROGRAM DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHI

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interatif: Match Frame Untuk
Anak TK "Petualangan Eka Buana"

Penulis : Saddam Naufal Syauqi

NIM : 21100141

Program Studi : Desain Grafis

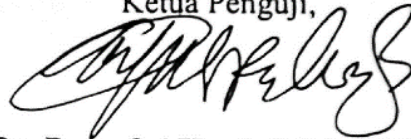
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji

Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa
tanggal 16 Juli 2024

Disahkan oleh:

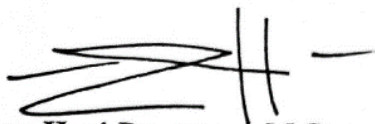
Ketua Penguji,



Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn.

NIP. 197602012002122001

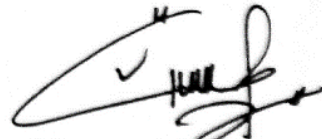
Anggota 1



Drs. Hari Purnomo, M.Sn.

NIP 196611271994031001

Anggota 2



Andriyana, S.Pd., M.Pd.

NIP.199312162020121007

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurutama S,S.Kom.,M.T.

- NIP. 1980112220100122003

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interatif: Match Frame Untuk Anak
TK "Petualangan Eka Buana"
Penulis : Saddam Naufal Syauqi
NIM : 21100141
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

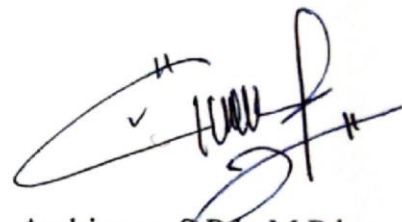
Ditandatangani di Senin, 8 Juli 2024

Pembimbing 1



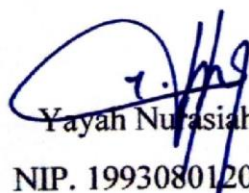
Yuda Syah Putra, M. Sn
NIP 199105272019031015

Pembimbing 2



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

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Yayah Nur Asiah, M. Pd.
NIP. 199308012020122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Saddam Naufal Syauqi
NIM : 21100141
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021 - 2024

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: LAPORAN TUGAS AKHIR PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF: MATCH FRAME UNTUK ANAK TK “PETUALANGAN EKA BUANA” 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, 6-Juli-2024

Yang menyatakan,



Saddam Naufal Syauqi
NIM: 2110141

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Saddam Naufal Syauqi
NIM : 21100141
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021 - 2024

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: LAPORAN TUGAS AKHIR PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF: MATCH FRAME UNTUK ANAK TK "PETUALANGAN EKA BUANA" 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, 6-Juli-2024

Yang menyatakan,



Saddam Naufal Syauqi
NIM: 2110141

ABSTRAK

Hebatnya teknologi membawa aspek kehidupan manusia menjadi lebih efisien terutama aspek hiburan melalui *video games*, tetapi hal ini membawa permasalahan baru pada anak-anak. Terbukti anak-anak lebih tidak terkontrol dalam penggunaan ponsel dan *video games*, dan ditambah dengan kurangnya keteratarikan anak-anak dalam membaca. Hal inilah yang juga dikemukakan oleh para guru dan kepala sekolah di TK Eka Buana bahwa mereka mencoba menghadapi permasalahan ini dengan memberikan rekreasi alternatif hiburan, tetapi perubahan signifikan tidak terjadi pada kegiatan membaca mereka lebih memilih bermain atau membahas *video games*, melalui hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penulis menciptakan Buku Interaktif Match Frame “Petualangan Eka Buana” yang dirancang dengan sistem baru dan *fresh* guna anak-anak TK Eka Buana dan anak TK lainnya. Tujuan dan manfaatnya seperti mengajak anak-anak kegiatan membaca buku dengan membantu jalannya cerita dengan kuis-kuis edukatif yang dikemas untuk melatih fokus dan daya berpikir anak. Melalui laporan perancangan buku ini diharapkan buku interaktif ini dapat menjadi salah satu langkah membantu anak-anak menemukan keseruan dalam membaca buku di dunia yang serba teknologi dan *video games*.

Kata Kunci: Hiburan, Buku Interaktif Anak-anak, Taman Kanak.

It's great that technology makes aspects of human life more efficient, especially entertainment through video games, but this brings new problems for children. It has been proven that children are more uncontrolled in their use of cellphones and video games, and this is compounded by children's lack of interest in reading. This is what was also stated by the teachers and principal at Eka Buana Kindergarten that they tried to deal with this problem by providing alternative recreational entertainment, but significant changes did not occur in their reading activities, they preferred to play or discuss video games, through the results of observations and interviews. The author created the Match Frame Interactive Book "Eka Buana Adventure" which was designed with a new and fresh system for Eka Buana Kindergarten children and other Kindergarten children. With aims and benefits such as inviting children to read books by helping them play stories with educational quizzes packaged to train children's focus and thinking power. Through this book design report, it is hoped that this interactive book can be one step in helping children find the excitement of reading books in a world full of technology and video games.

Keywords: Entertainment, Interactive Children's Books, Kindergarten.

PRAKATA

Alhamdulillah puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. Kedua orang tua saya, teman-teman kampus saya yang memberikan saya dorongan batin dan semangat sehingga memberikan kekuatan, kemampuan, dan serta kesabaran dalam menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan buku interaktif: Match Frame “Petualangan Eka Buana”. Tujuan penulisan tugas akhir adalah untuk 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 sebagai penulis dan desainer yang merancang buku. Yang didesain dengan tujuan untuk menambah ketertarikan anak untuk menggunakan buku sebagai alternatif hiburan yang juga ditujukan untuk melatih kepintaran anak. Berdasarkan karya tersebut penulis menyusun laporan TA yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif: Match Frame Petualangan Eka Buana untuk anak TK Eka Buana”.

Laporan TA ini bisa diselesaikan berkat bimbingan dan dorongan dari orang-orang yang selalu ada disetiap saat penulis merasa kesulitan, Oleh karena itu penulis mengungkapkan rasa terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika.M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T, Sebagai Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah.,M.Ds., Sebagai Sekretaris Jurusan Desain.
5. Yayah Nurasih, M.Pd. Sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Yuda Syah Putra, M. Sn. Selaku dosen pembimbing I
7. Andriyana, S.Pd., M.Pd Selaku dosen pembimbing II dan pembimbing PI

8. Para Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah mengajari mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan
9. Ibu Umi selaku guru TK B dan Ibu Evi guru TK A TK Eka Buana
10. Keluarga tercinta Ayah, Mama, dan Kakak yang telah memberi dukungan, semangat dan doa selama penulis mengerjakan karya Tugas Akhir ini hingga selesai
11. Teman-teman program studi Desain Grafis Kelas A, terutama teman sehati Zahra, Ratu dan Nailah yang telah mendukung penulis untuk menyelesaikan Tugas Karya Akhir.

Jakarta, 5 Juli 2024

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'S' followed by a vertical line and some horizontal strokes, likely representing the author's name.

Saddam Naufal Syauqi

NIM. 21100141

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Teori Umum	8
1. Desain Grafis	8
2. Tipografi.....	10
3. Warna	18

4. Ilustrasi	20
B. Teori Khusus	21
1. Perancangan	21
2. Buku.....	21
3. Buku Interaktif	23
4. Buku <i>Match Frame</i>	24
5. Children Illustration Book.....	24
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	27
A. Data/Objek Penelitian.....	27
B. Teknik Pengumpulan Data	28
C. Ruang Lingkup	31
D. Langkah Kerja	32
BAB IV PEMBAHASAN.....	35
A. Profil Klien/Mitra	35
B. Tahap Pengerjaan	38
1. Pra Produksi	38
2. Produksi.....	47
3. Pasca Produksi.....	62
BAB V PENUTUP.....	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSAKA.....	74
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tipografi Gaya Lama	12
Gambar 2. 2 Tipografi Font Transisi.....	13
Gambar 2. 3 Font Modern.....	14
Gambar 2. 4 Gaya Font <i>Egyptian</i> /Slab Serif.....	15
Gambar 2. 5 Gaya Font Sans Serif.....	15
Gambar 2. 6 Serif	16
Gambar 2. 7 Decorative Text.....	16
Gambar 2. 8 Script Font.....	17
Gambar 2. 9 Black Letter	17
Gambar 2. 10 RGB & CMYK.....	19
Gambar 3. 1 Logo TK Eka Buana.....	27
Gambar 3. 2 <i>Workflow Pra-Produksi</i>	32
Gambar 3. 3 <i>Workflow</i> Produksi	33
Gambar 3. 4 <i>Workflow</i> Pasca Produksi.....	34
Gambar 4. 1 Logo TK Eka Buana.....	35
Gambar 4. 2 Struktur Organisasi.....	37
Gambar 4. 3 Hasil <i>mindmap</i> ide kreatif	39
Gambar 4. 4 Hasil <i>Moodboard</i> kreatif	40
Gambar 4. 5 Sketsa Vector <i>Layout</i> Buku.....	41
Gambar 4. 6 Adobe Illustrator CC 2020	45
Gambar 4. 7 Clip Studio Paint EX 2023	46
Gambar 4. 8 Photoshop CC 2018.....	46
Gambar 4. 9 Hasil Sketsa Karakter	48
Gambar 4. 10 Hasil Sketsa Halaman.....	49
Gambar 4. 11 Fonts	51
Gambar 4. 12 Gaya Ilustrasi dan Warna	51
Gambar 4. 13 Tekstur dan Partikel	52
Gambar 4. 14 Hasil Digital Desain <i>Text Box</i>	52

Gambar 4. 15 <i>Dialog Box</i>	53
Gambar 4. 16 Hasil digitalisasi sketsa kuis.....	54
Gambar 4. 17 Hasil Digitalisasi Halaman Kuis	55
Gambar 4. 18 Cover Buku	56
Gambar 4. 19 Hasil Digital Jacket Buku Luar.....	57
Gambar 4. 20 Hasil Desain Cover Tata Cara.....	57
Gambar 4. 21 Hasil Desain Isi Tata Cara.....	58
Gambar 4. 22 Hasil Print.....	59
Gambar 4. 23 Pemotongan Isi Halaman	59
Gambar 4. 24 Lem setiap Halaman.....	60
Gambar 4. 25 Hasil Lem	60
Gambar 4. 26 Hasil Lem Semua Halaman.....	61
Gambar 4. 27 Pemotongan Kartu Jawaban	61
Gambar 4. 28 Tutorial Penggunaan #1	62
Gambar 4. 29 Tutorial Penggunaan #2	62
Gambar 4. 30 Tutorial Penggunaan #3	63
Gambar 4. 31 Tutorial Penggunaan #4	63
Gambar 4. 32 Buku Interaktif Petualangan Eka Buana	64
Gambar 4. 33 Pamflet Kunci Jawaban.....	65
Gambar 4. 34 Instruksi Cara Bermain.....	65
Gambar 4. 35 Kartu Jawaban	66
Gambar 4. 36 Banner X	67
Gambar 4. 37 Poster.....	68
Gambar 4. 38 Pin	68
Gambar 4. 39 Stiker	69
Gambar 4. 40 Gantungan Kunci.....	70
Gambar 4. 41 Tote Bag	71

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Isi Narasi Buku.....	44
---------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata.....	77
Lampiran 2. Transkrip dan Dokumentasi Wawancara.....	78
Lampiran 3. Dokumentasi Sidang.....	82
Lampiran 4. Lembaran Bimbingan Tugas Akhir 1	83
Error! Bookmark not defined.	
Lampiran 5. Lembaran Bimbingan Tugas Akhir 2	84