

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF *KELUARGA*
***KECILKU* SEBAGAI MEDIA STIMULASI MINAT BACA**
SISWA KELAS I MIS NURUL IMAN

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya



Disusun oleh

DIMAS FAJRI

NIM: 2390473017

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MEDAN

2026

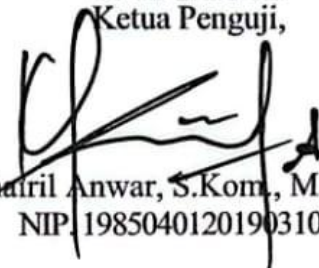
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif Keluarga Kecilku Sebagai Stimulasi
Minat Baca Siswa Kelas I di MIS Nurul Iman

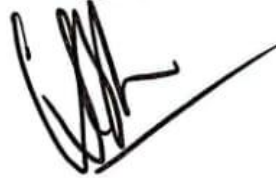
Penulis : Dimas Fajri
NIM : 2390473017
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di
kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu 15 Juli 2026.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


Khairil Anwar, S.Kom., M.Kom
NIP. 198504012019031010

Anggota 1



Drs. H. Salam Irianto Nadeak, M.Pd
NIP. 196309191987031003

Anggota 2



Dadang Syaputra, SE., M.Si
NIP. 199003162019031012

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMK
PSDKU Medan

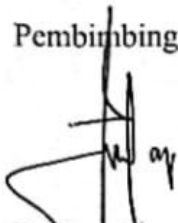

Murtopo, SE., M.Si
NIP. 197205282006041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Cerita Interaktif Keluarga Kecilku Sebagai
Media Stimulasi Minat Baca Siswa kelas I MIS Nurul Iman
Penulis : Dimas Fajri
NIM : 2390473017
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di Medan
10 Juli 2026.

Pembimbing I



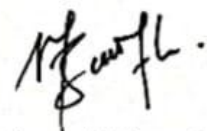
Dadang Syaputra, S.E., M.Si
NIP. 199003162019031012

Pembimbing II



Yusnia Sinambela, S.T., M.T.
NIP. 198809112019032018

Mengetahui
Koord. Program Studi Desain Grafis



Sudriman, S.Kom, M.Kom
NIP. 198511072019031004

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dimas Fajri
NIM : 239047317
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul : Perancangan Buku Cerita Interaktif Keluarga Kecilku Sebagai Media Stimulasi Minat Baca Siswa Kelas I MIS Nurul Iman **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 ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, 10 Juli 2026

Yang Menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow revenue stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem, the text 'SEPULUH RIBU RUPIAH', '1000', 'TR. 20', 'METERAI TEMPEL', and the serial number '1E83BAOX089885373'.

Dimas Fajri

NIM. 2390473017

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Dimas Fajri
NIM : 239047317
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

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 : Perancangan Buku Cerita Interaktif Keluarga Kecilku Sebagai Media Stimulasi Minat Baca Siswa Kelas I MIS Nurul Iman.

Dengan Hal Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengahlimedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasi tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 10 Juli 2026

Yang Menyatakan,



10000
Rp
METERAI
TEMPEL
B885CAOX089885394

Dimas Fajri
NIM. 2390473050

ABSTRACT

*This research is motivated by the limited attention spans and the fact that some first-grade students at MIS Nurul Iman are still at the spelling stage, creating a need for interactive and adaptive learning media. This final project aims to design an interactive storybook titled "Keluarga Kecilku" (My Little Family) as a foundational literacy tool that supports children's kinesthetic learning styles. The design process involved observation, interviews, and an analysis of the visual needs of early-childhood learners. The results indicate that a "flat design" style featuring brightly colored *chibi* characters effectively captures students' attention. The use of large Sans Serif typography against a clean background also facilitates the spelling process for children. Furthermore, the book incorporates manual mechanisms—such as pull-tabs, lift-the-flaps, and Velcro fasteners—constructed from glossy-laminated Art Carton, thereby providing a cost-effective yet powerful multisensory experience. This book is intended to serve as an effective alternative learning medium for boosting students' reading interest and focus.*

Keyword: Interactive Storybook, Basic Literacy, Spelling Phase, Flat Design, MIS Nurul Iman.

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah terbatasnya rentang fokus dan masih adanya siswa kelas I MIS Nurul Iman yang berada di fase mengeja, sehingga diperlukan media belajar yang interaktif dan adaptif. Tugas Akhir ini bertujuan merancang buku cerita interaktif "Keluarga Kecilku" sebagai sarana literasi dasar yang mendukung gaya belajar kinestetik anak. Metode perancangan mencakup observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan visual anak usia dini. Hasilnya, Flat Design dengan karakter chibi berwarna cerah terbukti efektif menarik perhatian siswa. Penggunaan huruf Sans Serif berukuran besar pada latar belakang yang bersih juga mempermudah anak mengeja. Selain itu, buku ini dilengkapi mekanik manual seperti pull-tab, lift-the-flap, dan velcro berbahan Art Carton berlaminasi glossy, sehingga memberikan stimulus multisensori yang ekonomis dan kuat. Buku ini diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat baca dan fokus siswa.

Kata Kunci: Buku Cerita Interaktif, Literasi Dasar, Fase Mengeja, Flat Design, MIS Nurul Iman.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kesempatan, kekuatan dan kemampuan 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 Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif. Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai perancang serta keseluruhan Buku Cerita Interaktif. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir berjudul “Perancangan Buku Cerita Interaktif Keluarga Kecilku Sebagai Media Stimulasi Minat Baca Siswa Kelas I MIS Nurul Iman”. Laporan Tugas Akhir 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. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D. Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.MSI sebagai Ketua Jurusan Desain.
4. Murtopo, SE, M.Si., Selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Sudirman, S.Kom, M.Kom. sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Syafriyandi. S.Pd, M.Sn., sebagai Sekretaris Desain Grafis.
7. Dadang Syaputra, S.E., M.Si. Selaku pembimbing I yang telah membantu. dan meluangkan waktu serta tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam Tugas Akhir ini.

8. Yusnia Sinambela, S.T., M.T. selaku Pembimbing II yang telah membantu dan meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam Tugas Akhir ini.
9. Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif Medan.
10. Yayasan Perguruan Nurul Iman yang memberikan kesempatan berharga kepada penulis untuk menjadi objek penelitian tugas akhir.
11. Bapak Sutrisno dan Ibu Sarmi selaku orang tua terkasih penulis serta saudara-saudari terkasih penulis yang senantiasa memberikan kasih, doa, dukungan serta fasilitas bagi penulis.
12. Teman-teman seperjuangan terkhusus kelas DGB angkatan 2023 , yang sudah kebersamai penulis dan memberikan dukungan dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan, oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Laporan Tugas Akhir ini.

Medan, 15 Juli 2026

Penulis,



Dimas Fajri

NIM. 2390473017

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
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. Perancangan.....	8
B. Desain Grafis	8
C. Buku Cerita.....	15
D. Buku Interaktif.....	18
E. Stimulasi Minat Baca.....	19
F. Gaya Belajar Kinestetik.....	20
G. Tema Keluarga.....	21
H. Software.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Data/Objek Penulisan	24
B. Teknik Pengumpulan Data.....	27
C. Ruang Lingkup	28
D. Langkah Kerja	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
A. Perancangan Buku Cerita Interaktif (Praproduksi).....	33
B. Proses Perancangan Buku Cerita Interaktif (Produksi)	41
C. Pascaproduksi	45
BAB V PENUTUP	47
A. Kesimpulan.....	47
B. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA.....	48
LAMPIRAN.....	47

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Langkah Kerja Praproduksi	30
Tabel 2. Langkah Kerja Produksi	31
Tabel 3. Langkah Kerja Pasca Produksi.....	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Elemen Titik	9
Gambar 2. Jenis-jenis Garis.....	10
Gambar 3. Jenis-jenis Bentuk.....	11
Gambar 4. Jenis-jenis Bentuk.....	11
Gambar 5. Ruang	12
Gambar 6. Warna.....	12
Gambar 7. Tipografi	13
Gambar 8. Jenis-jenis Tekstur	13
Gambar 9. <i>Software Adobe Illustrator Creative Cloud 2013</i>	23
Gambar 10. Logo Yayasan Perguruan Nurul Iman	24
Gambar 11. Struktur Organisasi	25
Gambar 12. Langkah Kerja	29
Gambar 13. <i>Moodboard/ Referensi</i>	36
Gambar 14. Ilustrasi Vector Karakter	38
Gambar 15. <i>Layouting dan Typografi</i>	39
Gambar 16. <i>Story Board</i>	39
Gambar 17. Sketsa	40
Gambar 18. Proses <i>Tracing</i> dan pewarnaan.....	42
Gambar 19. Proses <i>Tracing</i> dan pewarnaan setiap karakter.....	42
Gambar 20. Proses <i>Tracing</i> dan pewarnaan <i>Backround</i>	42
Gambar 21. Proses <i>Tracing</i> dan Pewarnaan <i>Backround</i>	43
Gambar 22. Proses <i>Tracing</i> dan Pewarnaan <i>Backround</i>	43
Gambar 23. Proses <i>Tracing</i> dan Pewarnaan <i>Backround</i>	44
Gambar 24. Penempelan velcro dan pengguntingan	45
Gambar 25. Hasil Karya Tampak Luar	46
Gambar 26. Hasil Karya Tampak Dalam	46

DAFTAR LAMPIRAN

1. Biodata Penulis
2. Lembar Pembimbing 1 Tugas Akhir
3. Lembar Pembimbing 2 Tugas Akhir
4. Surat Pengantar Izin Penelitian
5. Transkrip Wawancara
6. Bukti Pengerjaan Secara Utuh
7. Dokumentasi Kegiatan Terkait Dengan Tugas Akhir

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada tingkat sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk kemampuan literasi dasar yang menentukan keberhasilan akademik siswa di masa depan khususnya literasi baca tulis. Menurut Wildová & Kropáčková dalam (Winnuly *et al.*, 2023) Literasi baca tulis merupakan kemampuan dasar yang penting dimiliki anak agar dapat menyesuaikan diri dalam proses pembelajaran pada usia dini. Literasi ini bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan anak sehingga kemampuan membaca dan menulisnya dapat berkembang secara optimal sebagai bekal di masa mendatang.

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik, seperti buku, dapat membantu siswa menangkap informasi secara lebih akurat dan mendalam serta meningkatkan kemampuan kognitif mereka. Hal ini menunjukkan bahwa buku tidak hanya dapat memberikan informasi, tetapi juga membantu siswa berpikir (Saleh & Azis, 2023)

Di era Kurikulum Merdeka saat ini, guru harus membuat lingkungan belajar yang aktif dan bermakna dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang dilengkapi gambar dapat meningkatkan minat serta keaktifan siswa dalam proses belajar (Maula & Antara, 2024). Salah satu alternatif media yang efektif adalah buku cerita interaktif. Menurut Lulianto (dalam Djasfar & Faisal, 2022), buku interaktif adalah lembaran yang disatukan di mana isinya secara spontan melibatkan pembaca dan mendorong mereka untuk berpartisipasi

aktif. Berbeda dengan buku konvensional, buku jenis ini tidak hanya menawarkan tampilan visual yang menarik tetapi juga menawarkan stimulasi interaktif yang membantu anak-anak lebih tertarik untuk membacanya.

Mengenai permasalahan rendahnya minat membaca pada siswa kelas I, fenomena serupa juga terjadi di berbagai daerah di Indonesia. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh (Irfa Khuril Maula & Putu Aditya Antara, 2024). menemukan bahwa guru di kelas hanya bergantung pada buku bacaan konvensional, sehingga hanya 18,2% siswa dari siswa kelas rendah yang dianggap lancar dalam baca-tulis. Realitas ini menunjukkan bahwa keterbatasan literasi dasar di sekolah merupakan masalah penting yang perlu ditangani dengan serius melalui stimulasi yang tepat.

Yayasan Perguruan Nurul Iman merupakan lembaga pendidikan berbasis keagamaan yang juga telah menerapkan prinsip Kurikulum Merdeka. Namun, hasil studi pendahuluan melalui observasi langsung dan wawancara dengan guru kelas I menunjukkan adanya beberapa gap yang masih menjadi kendala, seperti kemampuan membaca siswa di kelas I belum merata. Sebagian siswa masih berada pada tahap mengeja dan mengalami kesulitan membaca, yang dipengaruhi oleh kurangnya pengulangan kegiatan membaca di rumah serta minimnya media bacaan yang menarik. Hasil observasi di kelas menunjukkan bahwa rentang fokus siswa kelas I di MIS Nurul Iman relatif pendek, yang memperparah faktor ketersediaan media ini. Ketika mereka menghadapi buku teks padat tanpa banyak ilustrasi, rata-rata siswa hanya dapat mempertahankan perhatian selama kira-kira sepuluh menit.

Dari hasil wawancara yang dilakukan, penulis mendapati bahwasannya siswa kelas 1 MIS Nurul Iman di dominasi oleh gaya belajar kinestetik.

Siswa dengan gaya belajar kinestetik cenderung mudah bosan dan mengalihkan perhatian, yang menjadi penyebab utama menurunnya tingkat fokus mereka.. Menurut Armstrong (dalam Kurniawati dkk., 2022), kecerdasan kinestetik adalah kemampuan untuk mengomunikasikan ide dengan memanfaatkan gerak tubuh dan keterampilan fisik. Oleh karena itu, kecerdasan kinestetik membutuhkan media fisik interaktif yang melibatkan komponen mekanik yang dapat dimanipulasi langsung oleh tangan anak saat membaca.

Berdasarkan kajian teori dan temuan di lapangan, terdapat kesenjangan antara kebutuhan belajar siswa kelas I kinestetik dengan keterbatasan media pembelajaran interaktif yang terjangkau di MIS Nurul Iman. Media buku teks biasa belum mampu mendukung aktivitas motorik siswa secara optimal, begitu pula dengan keterbatasan media pembelajaran digital. Kondisi ini menjadi penyebab utama mendesaknya perancangan sebuah media alternatif berupa buku fisik interaktif yang efisien secara biaya produksi, namun kaya akan stimulasi mekanik motorik serta mengangkat kedekatan tema keseharian anak. Atas dasar pertimbangan tersebut, penulis memilih untuk melakukan penelitian tugas akhir dengan judul: "Perancangan Buku Cerita Interaktif *Keluarga Kecilku* Sebagai Media Stimulasi Minat Baca Siswa Kelas I MIS Nurul Iman".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan identifikasi permasalahan yang akan dibahas merupakan hal-hal yang berkaitan dengan:

1. Rentang fokus anak saat membaca buku biasa dikelas relatif pendek ketika mendapati teks panjang dan minim visual.
2. Visual yang ada pada buku bacaan biasa masih berupa visual 2 dimensi.
3. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung kemampuan belajar kinestetik anak
4. Belum tersedianya media alternatif ditengah keterbatasan media pembelajaran digital

C. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan dalam penulisan tugas akhir ini, penulis membatasi masalah agar pembahasannya terarah dengan batasan masalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian dirancang hanya untuk siswa kelas I di MIS Nurul Iman.
2. Rancangan yang dibuat dibatasi untuk stimulasi yang memicu ketertarikan minat melalui visual dan interaksi fisik.
3. *Software* yang digunakan hanya menggunakan Adobe Illustrator sebagai *Software* ilustrasi sekaligus layouting dan tidak menggunakan software desain khusus lain.

4. Media interaktif yang di rancang adalah buku cerita interaktif fisik dengan Art Cartoon 260 Gsm dan hanya menggunakan sistem geser (*pull-tab*), buka tutup (*lift-the-flap*) dan lepas-pasang serta tidak mencakup teknik rumit dan kompleks.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas yang memiliki Gap dan persoalan pada siswa Fase A di MIS Nurul Iman maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang visual (ilustrasi, warna, tata letak dan tipografi) pada buku cerita interaktif "Keluarga Kecilku" yang sesuai dengan karakteristik rentang fokus siswa kelas 1 di MIS Nurul Iman?
2. Bagaimana merancang buku cerita yang memiliki mekanisme interaktif guna mendukung kemampuan gaya belajar kinestetik anak?
3. Bagaimana efektivitas perancangan buku cerita interaktif sebagai media pembelajaran alternatif di tengah keterbatasan media pembelajaran digital?

E. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penulisan dapat di uraikan sebagai berikut:

1. Merancang visual yang meliputi ilustrasi, warna, tata letak dan tipografi pada buku cerita interaktif "Keluarga Kecilku" yang sesuai dengan karakteristik anak.

2. Merancang mekanisme interaktif pada perancangan buku cerita yang mampu menstimulasi dan mendukung kemampuan belajar kinestetik anak.
3. Menguji efektivitas perancangan buku cerita interaktif sebagai media pembelajaran alternatif di tengah keterbatasan sarana media pembelajaran digital.

F. Manfaat Penulisan

Adapun manfaat yang dapat diambil pada penulisan tugas akhir diantaranya sebagai berikut:

a. Manfaat Bagi Penulis

Sebagai sarana untuk mengaplikasikan ilmu Desain Grafis yang telah dipelajari selama perkuliahan, khususnya dalam bidang ilustrasi, tata letak (*layout*), tipografi dan perancangan media publikasi fisik. Serta menambah pengalaman, pemahaman dan memberikan nilai tambahan bagi penulis untuk menyelesaikan berbagai tantangan komunikasi visual.

b. Manfaat Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan

Dapat menambah perbendaharaan karya nyata (prototipe fisik) di perpustakaan kampus serta menjadi referensi akademis maupun inspirasi kreatif bagi mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif, khususnya dalam pengembangan desain buku cerita interaktif. Serta menjadi referensi untuk mahasiswa/i kampus Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.

c. Manfaat Bagi Yayasan Perguruan MIS Nurul Iman

Menyediakan alternatif media pembelajaran kreatif dan inovatif guna menciptakan lingkungan belajar yang aktif bagi siswa kelas I. Serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi kontekstual mengenai anggota keluarga secara lebih mengundang keaktifan anak tanpa membebani siswa dengan teks pelajaran yang padat.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Perancangan

Menurut B Fachri et.al dalam (Fachri & Surbakti, 2021) Perancangan adalah proses merancang sistem untuk memenuhi kebutuhan fungsional dan target yang ditetapkan dengan mempertimbangkan kinerja, sumber daya, biaya, waktu, dan perangkat. Selanjutnya Menurut S. Nafisah dalam (Irawan & Novianto, 2020) Perancangan merupakan proses sistematis untuk menerjemahkan hasil analisis ke dalam bentuk rancangan teknis yang menjelaskan secara rinci bagaimana komponen-komponen sistem diimplementasikan. Proses menetapkan target serta merumuskan tahapan dan prosedur yang diperlukan untuk mewujudkan tujuan tertentu (September, 2024). Dapat di simpulkan bahwa perancangan adalah suatu proses sistematis dan terstruktur yang mengubah hasil analisis kebutuhan menjadi bentuk rancangan teknis yang rinci. Proses ini tidak hanya menetapkan target dan merumuskan langkah-langkah strategis untuk mencapai tujuan, tetapi juga mempertimbangkan berbagai batasan realistis seperti kinerja, biaya, waktu, sumber daya, dan perangkat pendukung agar sistem dapat diimplementasikan dengan optimal.

B. Desain Grafis

Menurut Muhammad Suyanto dalam (Tejo Kumoro et al., 2021) Desain grafis merupakan penerapan keterampilan seni dan komunikasi yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan bisnis dan industri. Penerapannya mencakup kegiatan

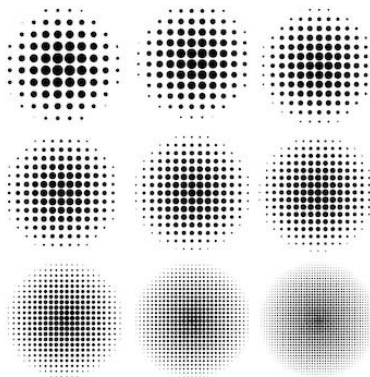
periklanan dan pemasaran produk, pembentukan serta penguatan nilai merek, serta penyampaian pesan melalui berbagai bentuk publikasi. Sejalan dengan hal tersebut, menurut (Marlina, 2025) Desain grafis adalah aktivitas komunikasi visual yang memanfaatkan teknologi digital untuk membangun identitas, menyampaikan pesan, serta memberikan nilai ekonomi dan pengalaman visual pada produk maupun jasa..

Desain grafis memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Selain membantu audiens memahami informasi dengan lebih mudah, desain grafis juga menghadirkan tampilan visual yang menarik sehingga mampu membangun kesan positif dan mendorong audiens untuk melakukan tindakan tertentu. Berikut elemen-elemen pada desain grafis:

1. Elemen-elemen Desain Grafis

Elemen desain grafis adalah elemen dasar yang digunakan oleh desainer untuk menciptakan karya visual yang efektif dan menarik. Elemen-elemen ini menjadi fondasi utama dalam menyusun tampilan visual yang komunikatif, menarik, dan mudah dipahami oleh audiens, khususnya siswa kelas 1. Berikut adalah beberapa elemen utama dalam desain grafis menurut (Dian, 2024).

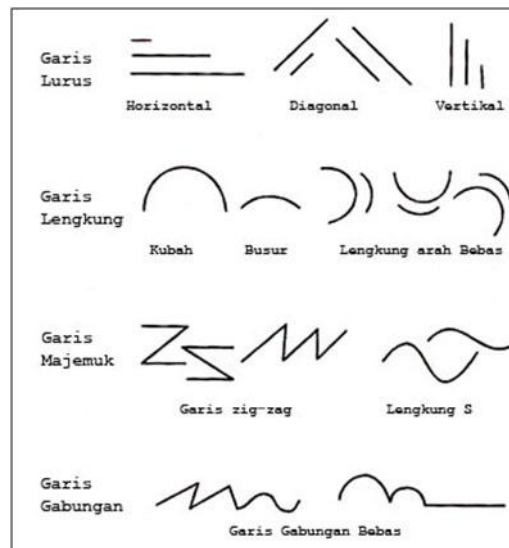
a. Titik (*dot*)



Gambar 1. Elemen Titik
Sumber: Magnific.com

Titik merupakan unsur visual paling dasar yang menjadi awal terbentuknya berbagai bentuk visual. Kumpulan titik yang disusun dengan jarak tertentu dapat menciptakan kesan tekstur, gradasi, maupun kepadatan visual yang mendukung ilustrasi dalam buku cerita interaktif.

b. Garis (*line*)



Gambar 2. Jenis-jenis Garis
(Sumber: sulartopo.wordpress.com)

Garis adalah hasil pergerakan titik dari satu posisi ke posisi lainnya. Garis berfungsi sebagai pembatas, pengarah pandangan mata, serta pembentuk struktur tata letak.

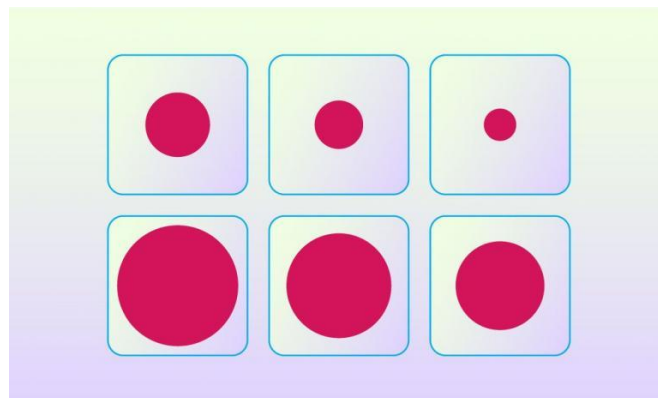
c. Bentuk (*Shape*)



Gambar 3. Jenis-jenis Bentuk
(Sumber: Magnific.com)

Bentuk merupakan area dua dimensi yang terbentuk dari pertemuan garis-garis. Pada dasarnya bentuk bisa dua dimensi (panjang dan lebar) dengan kategori bentuk geometris (persegi, segitiga, lingkaran) dan organik (bentuk bebas dari alam).

d. Ukuran (*size*)

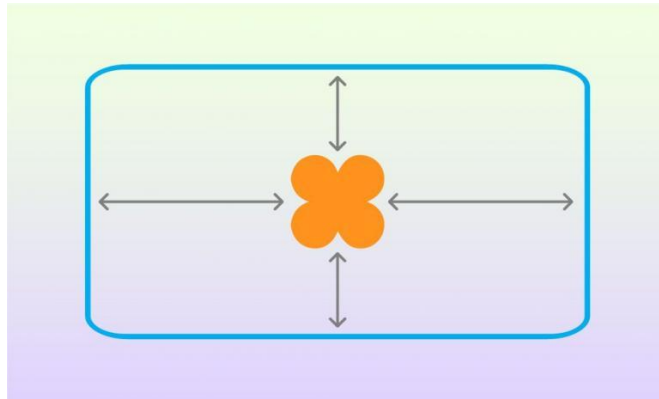


Gambar 4. Jenis-jenis Bentuk
(Sumber: ideducation)

Ukuran menunjukkan perbandingan skala antar elemen visual.

Perbedaan ukuran digunakan untuk menciptakan penekanan visual.

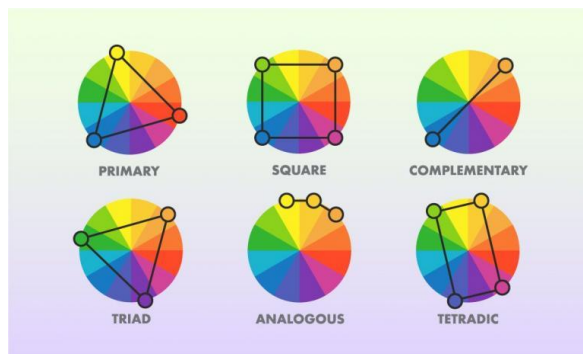
e. Ruang (*space*)



Gambar 5. Ruang
(Sumber: idseducation.com)

Ruang merupakan area atau jarak yang terdapat di sekitar, di antara, maupun di dalam elemen visual seperti teks dan gambar. Penggunaan ruang yang tepat memberikan kesan lega pada tampilan, mencegah desain terlihat terlalu padat, serta membantu menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif sehingga karya menjadi lebih dinamis dan mudah dipahami.

f. Warna (*color*)



Gambar 6. Warna
(Sumber: idseducation.com)

Warna berperan penting dalam membangkitkan emosi, menarik perhatian, dan membangun suasana cerita.

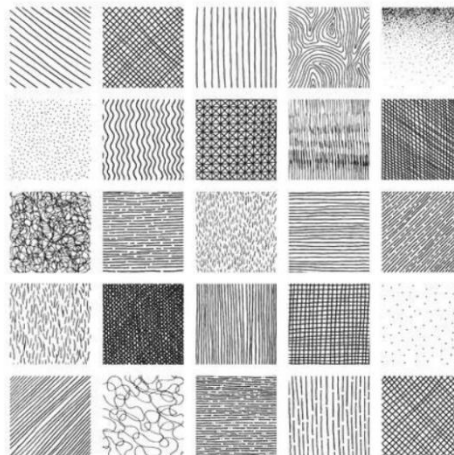
g. Tipografi (*typography*)



Gambar 7. Tipografi
(Sumber: fontgem.com)

Tipografi adalah seni memilih dan menata huruf agar teks mudah dibaca dan dipahami. Pemilihan jenis huruf yang sederhana, ukuran yang cukup besar, serta jarak antarthuruf yang nyaman sangat penting bagi anak yang masih berada pada tahap awal membaca.

h. Tekstur (*texture*)



Gambar 8. Jenis-jenis Tekstur
(Sumber: bambangherlandi.web.id)

Tekstur merupakan kesan visual yang menggambarkan permukaan suatu objek. Dalam desain buku digital maupun cetak, tekstur

divisualisasikan untuk memberikan kesan kedalaman dan memperkaya tampilan ilustrasi agar lebih menarik.

2. Prinsip Desain Grafis

Menurut (Negoro et al., 2024) Prinsip desain grafis biasanya adalah prinsip umum yang digunakan oleh desainer grafis untuk mengatur elemen utama desain sehingga komposisi desain secara keseluruhan terlihat menarik yang mengatur antar komponen dan elemen utama desain. Berikut Prinsip-prinsip Desain Grafis:

a. Kesatuan (*unity*)

Kesatuan mengacu pada keselarasan keseluruhan desain. Prinsip kesatuan dapat dicapai dengan menggabungkan beberapa prinsip desain, seperti pengulangan, keseimbangan, kedekatan, dan penggunaan ruang yang tepat. Semua elemen desain harus dapat bekerja sama dengan baik untuk membuat komposisi yang estetik

b. Keseimbangan (*balance*)

Dalam gaya grafitasi, keseimbangan adalah prinsip desain yang sama yang berfungsi untuk mengontrol gravitasi atau bobot visual dari berbagai elemen dalam komposisi desain, memberikan kestabilan visual pada desain.

c. Proporsi (*proportion*)

Proporsi adalah ukuran antara elemen dalam komposisi yang saling terkait. Ini adalah prinsip desain yang sangat penting untuk membuat

figure hidup terlihat seimbang dan realistis. Mengabaikan prinsip ini akan menghasilkan kesan komdedi atau fantasi.

d. Penekanan (*emphasis*)

Prinsip penekanan membantu desain mengkomunikasikan pesan yang ingin disampaikan dengan membangun titik fokus dalam komposisi desain, menarik perhatian audiens dan membantu mereka memahami pesan lebih cepat.

e. Irama (*rhythm*)

Prinsip desain yang dikenal sebagai irama adalah pengulangan elemen secara teratur untuk menghasilkan tampilan dinamis. Menggunakan elemen desain yang berulang dengan variasi yang berbeda dapat mengarahkan gerakan mata penonton dari satu komposisi ke komposisi lainnya secara bertahap.

C. Buku Cerita

Buku cerita bergambar adalah kumpulan alur cerita yang disajikan melalui perpaduan antara ilustrasi gambar dan teks narasi yang saling melengkapi. Kehadiran gambar membantu isi cerita menjadi lebih jelas, menarik minat pembaca, dan membantu pembaca memahami pesan yang ingin disampaikan oleh penulis. Selain itu, buku cerita bergambar dapat digunakan sebagai sarana untuk mengungkapkan gagasan dan perasaan penulis, dan mereka dapat dibaca oleh pembaca dari berbagai usia (Ramadhani & Setyaningtyas, 2021). Buku cerita bergambar menyajikan cerita melalui kombinasi ilustrasi visual dan teks yang saling melengkapi. Buku cerita bergambar adalah media penceritaan yang

komunikatif dan menarik, dengan hubungan erat dengan narasi visual. Perpaduan gambar dan teks yang disusun secara sistematis membantu membangun alur cerita dan memudahkan anak memahami isi bacaan. (Saflitha et al., 2023).

Dapat penulis simpulkan bahwa buku cerita bergambar adalah jenis media penceritaan yang menyajikan alur cerita melalui perpaduan antara teks narasi dan ilustrasi visual yang saling melengkapi. Ilustrasi memainkan peran penting dalam memperjelas isi cerita, menggambarkan tokoh, latar, dan membantu pembaca memahami pesannya. Oleh karena itu, buku cerita bergambar selain menggunakan teks berkaitan erat dengan narasi visual karena cerita disampaikan melalui rangkaian visual. Menurut (Kadek et al., 2026) unsur-unsur narasi visual adalah sebagai berikut:

1. Ilustrasi

Elemen utama yang berfungsi sebagai penggerak dan media penyampaian cerita secara visual (mampu menyampaikan alur cerita, emosi, dan pesan tanpa teks)

2. Karakter

Tokoh-tokoh dalam cerita dirancang sedemikian rupa sehingga mereka mudah dibedakan dan berbeda satu sama lain. Mereka juga mewakili berbagai sifat, emosi, dan perkembangan watak seiring alur cerita.

3. Ekspresi dan bahasa tubuh

Tanpa teks yang panjang, visualisasi emosi wajah (seperti marah atau terkejut) dan gerakan tubuh karakter membantu menjelaskan situasi dan menanggapi konflik..

4. Warna

Elemen warna berfungsi untuk menciptakan suasana dan emosi (seperti warna cerah untuk suasana yang ceria dan warna gelap untuk suasana yang tegang atau tercemar), dan mereka juga membantu menjaga kesatuan visual.

5. Latar

Gambaran detail tentang lokasi, waktu, dan suasana peristiwa yang dibuat dengan hati-hati sehingga pembaca dapat masuk ke dunia cerita.

6. Komposisi dan Tata Letak

Untuk mengarahkan pandangan pembaca mengikuti alur cerita, perancangan ini menggunakan hierarki visual yang menyeimbangkan antara area ilustrasi utama, penempatan teks narasi yang kontras dan pengaturan jeda halaman yang logis untuk memastikan bahwa anak-anak tidak jenuh membaca cerita.

7. Alur

Susunan urutan gambar yang sistematis dan logis antarhalaman untuk menunjukkan kronologi serta hubungan sebab-akibat cerita

8. Simbol dan Detail

Penggunaan objek atau efek tertentu secara teratur, seperti tumpukan kertas atau asap abu-abu, sebagai lambang tersembunyi yang secara intuitif memperdalam makna cerita.

9. Hubungan Teks dan Gambar

Interaksi antara gambar sebagai visualisasi konkret dan teks sebagai penjelas dan konteks tambahan saling melengkapi dan mendukung. Ini berbeda dari mengulang informasi yang sama.

D. Buku Interaktif

Buku interaktif adalah media pembelajaran multisensori berwujud fisik yang menggabungkan elemen desain visual edukatif dengan fitur manipulatif taktil (seperti puzzle dan tekstur timbul) untuk menuntut keterlibatan fisik aktif dari penggunanya. Tujuan dari media ini adalah untuk mengubah materi pembelajaran yang semula pasif menjadi pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Ini meningkatkan aspek kognitif secara seimbang dan meningkatkan keterampilan motorik. Berikut Fungsi Buku Interaktif menurut (C. Putri, 2026). Buku interaktif adalah jenis buku yang tidak hanya dapat di baca maupun ditulis, namun memiliki interaksi dengan pembacanya dan membuat pembacanya berpartisipasi dalam buku tersebut (Sabil & Karnita, 2022). Dalam mengembangkan media cerita anak, pemilihan teknik mekanisme sangat penting untuk membuat pengalaman visual yang dinamis. Menurut teori (Y. P. Putri & Nurwicaksono, 2025) menyebutkan dua teknik mekanisme dalam buku interaktif, yaitu:

1. *Flip the Flap* (buka-tutup lipatan)

Teknik yang sering digunakan dalam buku interaktif yang memiliki "jendela" pada halamannya. Pembaca akan terkejut ketika jendela ini dibuka karena ada informasi tambahan atau gambar tersembunyi di

baliknya. Desain ini tidak hanya menambah kejutan dan kesenangan bagi pembaca, tetapi juga meningkatkan cara pembaca berinteraksi dengan isi buku dijelaskan oleh Nugrahani & Permata cited in (Y. P. Putri & Nurwicaksono, 2025).

2. *Pull Tab* (geser)

Pull-tab adalah salah satu fitur dalam buku cerita anak interaktif yang memungkinkan pembaca, khususnya anak-anak, untuk menarik atau menggeser bagian tertentu dari halaman buku. Dengan menarik tab ini, elemen visual pada halaman dapat bergerak atau berubah, menambahkan dinamika dan interaktivitas dalam pengalaman membaca. Fitur ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan anak, merangsang rasa ingin tahu, dan membantu dalam pengembangan motorik halus serta kemampuan prediksi mereka, dijelaskan oleh Indrasakti cited ini (Y. P. Putri & Nurwicaksono, 2025).

3. Lepas Pasang

Lepas pasang yaitu sistem interaktif yang bisa di lepas pasang yang dimana perekatnya berupa velcro maupun magnet. Interaktif lepas pasang digunakan dalam buku interaktif pada bagian pencocokan karakter maupun pemakaian lainnya (Y. P. Putri & Nurwicaksono, 2025).

E. Stimulasi Minat Baca

Menurut (Moh Zulfan Sauqi et al., 2026) Stimulasi minat baca adalah proses memberikan rangsangan melalui buku cerita interaktif yang memadukan ilustrasi, aktivitas, dan unsur visual yang menarik untuk membangkitkan rasa ingin tahu,

meningkatkan motivasi, serta mendorong anak agar tertarik membaca secara aktif dan berkelanjutan. Definisi ini selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan pengalaman belajar konkret, visual, dan interaktif agar pembelajaran menjadi lebih bermakna. Sedangkan menurut (Herawati & Sinamo, 2024) Stimulasi minat baca adalah upaya untuk menarik minat anak dan mendorong mereka melalui media cerita yang menarik, seperti buku bergambar visual interaktif. Hal serupa dinyatakan oleh (Julianto & Umami, 2023) Stimulasi minat baca adalah upaya untuk menumbuhkan ketertarikan dan kebiasaan membaca anak melalui rangsangan positif terus-menerus, termasuk motivasi, pengenalan kosakata, dan pembiasaan membaca.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa stimulasi minat baca merupakan upaya memberikan rangsangan melalui media dan aktivitas yang menarik untuk menumbuhkan ketertarikan, motivasi, rasa ingin tahu, serta kebiasaan membaca pada anak sehingga kemampuan literasinya berkembang. Tujuan dari stimulasi minat baca adalah untuk meningkatkan kemampuan literasi anak.

F. Gaya Belajar Kinestetik

Menurut (Agusti et al., 2024) gaya belajar kinestetik adalah, seseorang harus terlibat, bergerak, mengalami, dan mencoba sendiri untuk memahami apa yang mereka pelajari. Menurut (Supit et al., 2023) gaya belajar kinestetik adalah metode pembelajaran yang mengandalkan praktik dan pengalaman fisik langsung, seperti pada senam lantai. Pendekatan ini terbukti jauh lebih efektif bagi siswa dalam menguasai keterampilan motorik dibandingkan metode teori konvensional. Hal ini

memiliki kesamaan dengan pernyataan Fatmala cited ini ((Trisnanda & Asriyanti, 2021) belajar melalui aktivitas fisik dan pengalaman praktik langsung dikenal sebagai gaya belajar kinestetik. Peserta didik gaya ini lebih mudah memahami pelajaran melalui eksperimen daripada hanya duduk diam, sehingga mereka membutuhkan ruang gerak aktif agar mereka dapat berkonsentrasi dan menyerap pelajaran dengan baik.

Dari tiga teori diatas dapat penulis simpulkan bahwa gaya belajar kinestetik adalah Pendekatan belajar yang mengutamakan keterlibatan langsung dan praktik dengan melaluli metode eksperiensial dapat membantu siswa menguasai keterampilan motorik dan menyerap informasi. Akibatnya, memiliki ruang gerak yang leluasa menjadi syarat utama bagi siswa jenis ini agar mereka dapat berkonsentrasi dan belajar dengan baik.

G. Tema Keluarga

Keluarga adalah tempat pertama dan utama untuk belajar, dan mereka membangun karakter anak melalui interaksi, komunikasi, keteladanan, dan pembiasaan nilai-nilai kehidupan. Dalam tema "Keluargaku", keluarga digambarkan sebagai ruang belajar yang menanamkan sikap peduli sosial, toleransi, kreativitas, percaya diri, komunikatif, dan religius melalui aktivitas sehari-hari yang dilakukan oleh seluruh keluarga (Fatmawati & Sudiyana, 2021). Keluarga sebagai tempat pertama di mana karakter, sikap sosial, dan kebiasaan baik anak dibentuk melalui kebersamaan, kerja sama, kepatuhan terhadap aturan, dan interaksi sehari-hari antara anggota keluarga(Kurniawati et al., 2022). Keluarga sebagai tempat pertama dan utama untuk pendidikan karena mereka mempengaruhi karakter,

kebiasaan, dan kemampuan anak melalui kebiasaan dan pendampingan orang tua, termasuk menumbuhkan budaya literasi (Devianty & Sari, 2022).

Dari beberapa teori berikut dapat penulis simpulkan bahwa keluarga sebagai lingkungan pendidikan pertama dan utama di mana anak belajar mengenal anggota keluarga, membangun karakter, membiasakan perilaku positif, dan meningkatkan kemampuan sosial dan literasi melalui interaksi dan aktivitas bersama anggota keluarga. Tema ini menjadi landasan untuk pembuatan buku interaktif "Keluarga kecilku" karena sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui penceritaan.

Studi literatur oleh (Yanto et al., 2023) menunjukkan bahwa media interaktif tiga dimensi, seperti buku pop-up yang dilengkapi dengan teknik *pull-tabs* dan transformasi, secara signifikan meningkatkan minat baca anak dan retensi memori mereka. Pembelajaran yang menarik dan interaktif telah terbukti berhasil ditawarkan oleh media ini berkat visualisasi yang berbeda dan elemen permainan

H. Software

1. Adobe Illustrator Creative Cloud 2018

Adobe Illustrator merupakan perangkat lunak yang juga cukup populer di industri kreatif. Alat desain yang biasa digunakan untuk ilustrasi menghasilkan vektor yang tajam dan dapat diinovasikan dengan berbagai kreativitas mulai dari menggabungkan bentuk, memainkan warna, edit garis dan masih banyak lagi.



Gambar 9. Software Adobe Illustrator Creative Cloud 2013
(Sumber: id. wikipedia.org.2013)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Data/Objek Penulisan

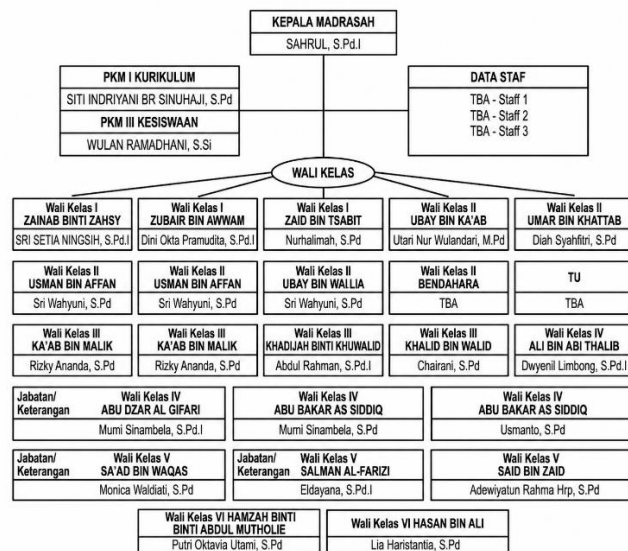
1. Profil Yayasan Perguruan Nurul Iman

Yayasan ini resmi berdiri pada Kamis, 13 Juni 1991, dan telah memiliki akta pendirian yang disahkan oleh Notaris Syahril Sofyan, S.H. di Medan dengan nomor akta 34. Kantor pusat yayasan berlokasi di Desa Limau Manis, Kecamatan Tanjung Morawa, Kabupaten Deli Serdang.



Gambar 10. Logo Yayasan Perguruan Nurul Iman
(Sumber: Yayasan Perguruan Nurul Iman)

Susunan kepengurusan Yayasan Perguruan Nurul Iman Tanjung Morawa. Perubahan tersebut ditetapkan berdasarkan Keputusan Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia Nomor AHU-0009148.AH.01.12 Tahun 2017 tanggal 27 April 2017 tentang Pengesahan Yayasan Nurul Iman Tanjung Morawa, bisa dilihat pada gambar berikut:



Gambar 11. Struktur Organisasi
(Sumber: Yayasan Perguruan MIS Nurul Iman)

Adapun visi dan misi Yayasan Perguruan Nurul Iman Tanjung Morawa merupakan arah pandang jangka panjang yang menjadi pedoman dalam menentukan tujuan serta langkah strategis organisasi yaitu:

a. Visi

“Menjadi pusat keunggulan dalam penyelenggaraan pendidikan menjadi muslim yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia dan berilmu pengetahuan yang berwawasan global”.

b. Misi

1. Mewujudkan proses pemerataan penyelenggaraan pendidikan agama/umum dan perluasan akses pelayanan kepada seluruh siswa.
2. Mewujudkan standar isi kurikulum, proses pendidikan, kelulusan, tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, penilaian, pembiayaan dan manajemen.

3. Melaksanakan pendidikan keislaman secara efektif dan efisien untuk menghasilkan lulusan yang mampu menjadi ahli ibadah yang sebenarnya.
4. Membimbing dan mengarahkan siswa untuk mengenal potensi dirinya melalui adopsi teknologi informasi terkini yang berwawasan global dengan tetap mengedepankan nilai-nilai agama budaya.
5. Membekali siswa dengan berbagai macam keterampilan pendukung melalui kegiatan ekstrakurikuler, sehingga membudayakan siswa menjadi subjek pendidikan yang selalu melakukan sesuatu yang konstruktif.
6. Mempertinggi keterlibatan dan partisipasi seluruh komponen sekolah/madrasah terutama orang tua siswa dan lingkungan masyarakat.

2. Karakteristik Objek Penelitian

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis di kelas 1 MIS Nurul Iman, subjek penelitian adalah siswa berusia antara 6 dan 7 tahun. Pada tahap perkembangan ini, siswa menunjukkan tanda-tanda belajar yang aktif dan komunikatif. Mereka juga lebih mudah terlibat dalam kegiatan pembelajaran dengan interaksi langsung dengan guru dibandingkan dengan pembelajaran satu arah.

Selain itu, berbagai karya visual yang dibuat oleh siswa, seperti lukisan dan gambar yang ditempelkan di dinding kelas, mendominasi lingkungan

belajar di dalam kelas. Kondisi ini menunjukkan bahwa media visual sangat penting untuk mendukung proses belajar dan membuat lingkungan kelas menjadi menarik bagi siswa. Penulis juga melihat bahwa siswa lebih tertarik untuk memperhatikan ilustrasi atau gambar dalam buku daripada membaca teks secara keseluruhan selama kegiatan membaca. Ilustrasi berfungsi sebagai daya tarik utama yang mendorong minat siswa terhadap isi bacaan.

B. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang akurat, relevan, dan valid dalam mendukung proses perancangan buku cerita interaktif "*Keluarga Kecilku*", penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan secara partisipatif di kelas I MIS Nurul Iman. Kegiatan ini bertujuan untuk mengamati perilaku siswa, durasi konsentrasi saat menggunakan buku bacaan konvensional, serta kecenderungan gaya belajar kinestetik siswa dalam aktivitas pembelajaran di kelas.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan secara terstruktur dan mendalam dengan guru atau wali kelas I. Teknik ini digunakan untuk memperoleh informasi terkait kemampuan literasi dasar siswa, kendala guru dalam penggunaan media pembelajaran yang tersedia, serta pertimbangan pemilihan tema "*Keluarga Kecilku*" yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data berupa dokumen cetak dan digital dari pihak sekolah. Data tersebut meliputi jumlah siswa aktif, contoh buku paket yang digunakan, kurikulum pembelajaran, serta dokumentasi kegiatan belajar-mengajar sebagai bukti pelaksanaan penelitian lapangan.

C. Ruang Lingkup

1. Peran Penulis

Dalam proyek perancangan ini, penulis berperan sebagai Desainer Grafis sekaligus Konseptor Media. Tanggung jawab penulis difokuskan pada proses pengembangan aset visual, perancangan ilustrasi karakter dan latar, pengaturan tata letak (layout), pemilihan tipografi, serta pembuatan dummy cetak mekanik interaktif. Penulis tidak berperan sebagai penulis sastra maupun pengembang kurikulum pendidikan, melainkan mengolah materi dengan tema "Keluarga Kecilku" yang telah disesuaikan dengan kebutuhan dan masukan dari guru sekolah.

2. Kategori dan Objek Karya

Adapun objek karya yang penulis angkat menjadi sebuah karya tugas akhir berupa buku interaktif fisik yang memiliki mekanisme geser, buka dan lepas pasang. Perancangan memanfaatkan elemen visual dua dimensi (2D) yang dikombinasikan dengan teknik *paper engineering* manual melalui mekanisme geser dan buka. Ruang lingkup perancangan dibatasi pada produk cetak fisik dan tidak mencakup pengembangan media digital seperti aplikasi,

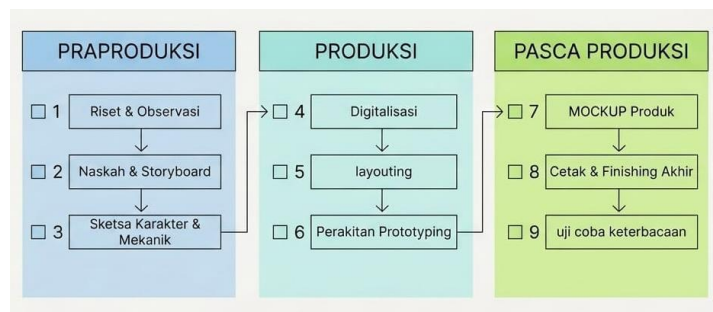
e-book, game berbasis Android, maupun mekanisme pop-up tiga dimensi yang kompleks

3. Ide Kreatif

Ide kreatif dalam perancangan ini diarahkan pada penciptaan stimulus multisensori yang mengintegrasikan daya tarik visual dengan interaksi motorik guna meningkatkan minat baca siswa kelas I. Konsep visual diwujudkan melalui gaya ilustrasi vektor atau kartun dengan penggunaan palet warna cerah untuk membantu mempertahankan fokus anak yang relatif singkat. Sementara itu, konsep mekanik diterapkan melalui elemen fisik tersembunyi yang mendorong anak melakukan aktivitas motorik, seperti menggeser atau membuka bagian halaman, untuk mengungkapkan alur cerita secara bertahap, sehingga menciptakan pengalaman membaca yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan gaya belajar kinestetik.

D. Langkah Kerja

Adapun langkah kerja dalam pembuatan Buku Interaktif "Keluarga Kecilku" berdasarkan Studi kasus dan riset awal memiliki 3 langkah utama, yaitu:



Gambar 12. Langkah Kerja
(Sumber: Dimas Fajri)

1. Praproduksi

Tabel 1. Praproduksi

No.	Uraian Kegiatan	Waktu			
		Bulan April			
		Minggu ke:			
		1	2	3	4
1.	Riset dan Observasi				
2.	Naskah dan <i>Storyboard</i>				
3.	Sketsa karakter dan mekanik				

Dalam merancang Buku Interaktif ini hal pertama yang dilakukan oleh penulis yaitu fase awal persiapan, pengumpulan data, dan menentukan konsep ide sebelum masuk ke media digital. Proses ini diawali dengan melakukan riset dan observasi langsung di MIS Nurul Iman untuk mengamati tingkat literasi siswa serta menganalisis karakteristik visual yang sesuai bagi anak-anak usia sekolah dasar. Berdasarkan data tersebut, langkah dilanjutkan dengan menyusun naskah cerita petualangan alam secara tertulis beserta hasil kasar halaman per halaman. Sebagai penutup fase praproduksi, dilakukan perancangan sketsa karakter utama serta coretan kasar mekanisme interaktif, seperti penempatan lipatan atau tarikan kertas, agar selaras dengan jalannya narasi cerita.

2. Produksi

Tabel 2. Produksi

No.	Uraian Kegiatan	Waktu			
		Bulan Mei Minggu ke:			
		1	2	3	4
1.	Digitalisasi				
2.	<i>Layouting</i>				
3	Perakitan <i>Prototyping</i>				

Tahap produksi merupakan fase implementasi perancangan yang mencakup proses eksekusi desain, digitalisasi aset visual, hingga pembuatan prototipe fisik. Pada tahap awal, dilakukan digitalisasi ilustrasi dengan mengonversi sketsa manual ke dalam perangkat lunak digital untuk proses pemberian line dan pewarnaan.

Setelah seluruh aset visual selesai dikembangkan, proses dilanjutkan ke tahap penataan tata letak serta perancangan pola potong. Pada tahap ini, teks cerita dipadukan dengan ilustrasi menggunakan perangkat lunak tata letak, sekaligus merancang garis lipatan dan mekanisme interaktif secara presisi agar fungsi buku dapat berjalan optimal.

Tahap produksi diakhiri dengan pembuatan prototipe atau *dummy book*, yaitu penyusunan sampel awal buku cerita interaktif secara mandiri. Prototipe ini berfungsi untuk menguji kinerja mekanik interaktif, kenyamanan penggunaan, serta keterbacaan teks sebelum memasuki proses produksi cetak dalam jumlah lebih besar.

3. Pasca Produksi

Tabel 1. Langkah Kerja Pasca Produksi

No.	Uraian Kegiatan	Waktu			
		Bulan Juni			
		Minggu ke:			
		1	2	3	4
1.	<i>Mockup</i> Produk				
2.	Cetak dan <i>Finishing</i> Akhir				
3.	Uji keterbacaan				

Tahap pasca produksi merupakan fase perancangan fisik yang meliputi perancangan mekanisme interaktif, Cetak dan *Finishing* serta menguji keefektivan buku cerita interaktif yang di rancang, apakah anak lebih tertarik membacanya atau biasa saja. Tahap Menguji efektivitas dilakukan uji langsung terhadap anak kelas 1 MIS Nurul Iman yang dimana menilai antusias anak saat melihat dan membaca buku bacaan interaktif yang ada.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perancangan Buku Cerita Interaktif (Praproduksi)

Pada perancangan *Buku Cerita Interaktif* ini terdapat beberapa tahapan yang penulis lakukan beserta data yang penulis simpulkan setelah melakukan pengumpulan data yang diuraikan sebagai berikut:

1. Riset Awal

Sebelum penulis memasuki tahap perancangan pada buku cerita interaktif, dalam tahap perancangan ini penulis terlebih dahulu mengumpulkan data dan informasi yang terkait dari MIS Nurul Iman yaitu dengan melakukan observasi dan wawancara secara langsung. Maka dari itu penulis menemukan dan menyimpulkan data yaitu sebagai berikut:

- a. Berdasarkan hasil observasi pada buku paket dikelas I MIS Nurul Iman, media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh buku cetak 2d konvensional dengan tata letak yang kaku. Ketika siswa dihadapkan pada visual yang monoton tersebut, mereka cenderung kurang aktif. Namun, saat guru menunjukkan buku yang memiliki ilustrasi berwarna cerah, antusiasme visual siswa meningkat secara signifikan.
- b. Berdasarkan kondisi di lapangan, teks cerita yang terlalu panjang dan padat menjadi kendala utama bagi siswa yang masih dalam tahap mengeja huruf. Setelah sepuluh menit membaca teks konvensional,

rata-rata fokus mereka menurun. Sebaliknya, gaya belajar kinestetik yang aktif bergerak cenderung mendominasi sifat siswa kelas I.

Berdasarkan temuan tersebut, penulis menyimpulkan bahwasannya, perancangan buku cerita interaktif dengan ilustrasi yang dominan, naskah yang ringkas, serta penerapan mekanisme *lift-the-flap* dan *pull-tab* dapat menjadi solusi efektif untuk menstimulasi fokus dan minat baca siswa.

2. Konsep Perancangan dan Struktur Halaman

Pada tahap ini, penulis menyusun konsep dan naskah cerita dengan judul "Keluarga Kecilku", yang berfokus pada tema kedekatan emosional dalam keluarga. Oleh karena itu, penulis menggunakan strategi penulisan teks yang ringkas dengan hanya menggunakan kalimat sederhana dan menghindari kosakata yang terlalu panjang. Tujuannya adalah agar siswa tidak lelah membaca dan tetap fokus. Penulis membagi alur cerita (*mapping book*) ke dalam beberapa halaman. Setiap halaman dirancang dengan cara yang memungkinkan keselarasan antara teks cerita, ilustrasi utama, dan jenis mekanik interaktif yang akan diterapkan. Buku cerita interaktif "Keluarga Kecilku" memiliki struktur pembagian halaman, naskah cerita, dan rencana mekanik visual berikut:

a. Halaman 1-2

Naskah Cerita: Hai Namaku ARU, ini rumahku yang nyaman

Konsep Ilustrasi: Menampilkan karakter "aru" yang sedang berdiri di depan rumah sambil menunjukkan rumahnya dengan ekspresi

ceria. Menggunakan warna latar belakang cerah untuk menarik perhatian diawal halaman.

Paper Engineering: Menerapkan fitur buka-tutup pada bagian pintu rumah.

b. Halaman 3-4

Naskah Cerita: Itu ayah, ia suka berkebun.

Visual menampilkan ayah sedang di halaman sedang menanam tanaman.

c. Halaman 5-6

Naskah Cerita: Ayah butuh penyiram tanaman.

Visual ayah butuh penyiram tanaman, dengan interaktif lepas pasang pada penyiram tanaman.

d. Halaman 7-8

Naskah cerita: itu ibu, ia suka memasak kue ; Ambilkan kue di dalam oven.

Visual Interaktif buka pada oven dan lepas pasang pada kue di dalam oven.

e. Halaman 9-10

Naskah Cerita, Lihat, Kakak dan Abang sedang bermain

Visual Kakak dan abang di balik pintu, dengan interaktif Buka pada pintunya.

f. Halaman 11-12

Visual susun balik tinggi 5

g. Halaman 13-14

Visual Pencocokan karakter yang di mainkan kakak

3. *Moodboard*

Dalam pembuatan sebuah karya, *moodboard* sangat membantu karena berfungsi sebagai acuan awal serta mempermudah perancang dalam mengimajinasikan dan menentukan unsur-unsur visual yang dibutuhkan. *Moodboard* merupakan gabungan komposisi gambar, elemen visual, dan objek lain yang disusun menjadi sebuah panduan visual (*visual guidelines*) sebagai pengarah dalam menyampaikan ide serta gambaran awal desain yang akan dibuat. *Moodboard* yang baik berasal dari referensi visual yang memiliki keselarasan dengan konsep awal dan masih berada dalam ranah karakteristik buku cerita interaktif yang akan dirancang. Penulis telah menyusun *moodboard* sebagai gambaran dan acuan dalam merancang karya Tugas Akhir berupa buku cerita interaktif "keluarga kecilku" yang dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 13. *Moodboard*/ Referensi
(Sumber: Pinterest)

Penulis membuat moodboard sebagai acuan visual standar untuk perancangan buku cerita interaktif "Keluarga Kecilku" sebelum memulai proses pembuatan sketsa dan digitalisasi. Penulis menggunakan gaya ilustrasi dengan style *flat design* kartun dua dimensi (2D) yang hangat dan sederhana untuk buku anak agar cerita mudah dipahami anak-anak. Untuk meningkatkan antusiasme visual psikologis anak, gaya visual ini dikombinasikan dengan skema warna yang segar dan dinamis dengan dominasi warna biru cerah, toska, dan hijau alami. Penulis menggunakan huruf Sans Serif berukuran besar dan ringkas untuk mempermudah anak-anak yang masih dalam tahap mengeja huruf. Terakhir, dalam hal interaksi taktil, moodboard ini menjadi referensi untuk penggunaan pola potong (*dieline*), mekanisme *lift-the-flap* (buka-tutup) dan mekanisme *pull-tab* (tuas geser) yang tepat dan kokoh untuk memenuhi kebutuhan belajar kinestetik siswa.

4. Ilustrasi

Adapun konsep gaya visual yang penulis gunakan dalam perancangan buku cerita interaktif ini yaitu *Flat Design*. Gaya visual ini menampilkan karakter atau objek secara minimalis menggunakan grafis berbasis vektor yang tidak terlalu detail pada struktur karakter atau objeknya. Karena buku ini bertema keluarga, penulis membuat 5 karakter yang terdiri dari:

Karakter utama bernama "Aru", Ayah, Ibu, Kakak dan Abang. Desain pada karakter utama di buat lucu dan menggemaskan dengan ekspresi yang ceria. Dan berbagai kegiatan yang dilakukan karakter lainnya. Sehingga anak-anak ketika membaca buku tidak mudah kehilangan fokus atau mudah bosan.



Gambar 14. Ilustrasi Vector Karakter
(Sumber: Dimas)

5. Warna dan Tipografi

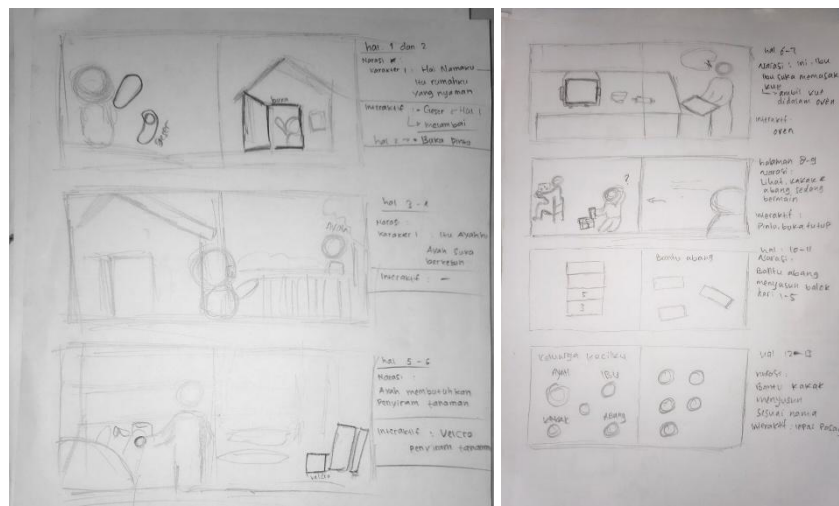
Pada perancangan buku cerita interaktif ini penulis menggunakan palet warna yang cerah dan kontras tinggi, selaras dengan karakteristik psikologi anak usia kelas 1 SD. Setiap karakter menggunakan palet warna yang berbeda-beda seperti figur ibu serta elemen interaktif menggunakan warna merah marun dan jingga hangat untuk memicu kehangatan dan semangat anak, sedangkan karakter ayah dan anak laki-laki menggunakan rona biru tua dan biru muda untuk menghadirkan nuansa nyaman dan stabil. Penggunaan *flat design* diterapkan untuk menjaga visualisasi objek tetap lugas tanpa gradasi yang rumit. Lebih lanjut, pewarnaan ini berfungsi sebagai *color coding* pada elemen seperti balok angka berwarna-warni dengan latar belakang putih bersih. Hal ini efektif untuk memusatkan perhatian anak, menstimulasi kemampuan kognitif, dan mempertahankan konsentrasi selama proses

membaca. Pada aspek tipografi, penulis menggunakan gaya sans serif yaitu font montserrat bold dan semi bold.



Gambar 15. Layouting dan Typografi
(Sumber: Dimas)

6. Storyboard



Gambar 16. Story Board
(Sumber: Dimas)

Penulis membuat storyboard pada tahap praproduksi dengan menggunakan sketsa coretan kasar sebagai visualisasi awal alur cerita dan panduan tata letak halaman sebelum dimasukkan ke dalam perangkat lunak digital. Gambar 16

menunjukkan bagaimana storyboard ini dibuat. Ini termasuk pemetaan sekuensial dari halaman 1 hingga halaman 13, yang memisahkan area ilustrasi utama, penempatan teks cerita, dan kolom instruksi mekanik interaktif di sisi kanan lembar kerja. Penulis menggunakan sistem pembagian ruang yang konsisten dalam perancangan tata letak ini, di mana ilustrasi karakter digunakan secara dominan untuk menarik perhatian visual siswa kelas I MIS Nurul Iman. Selain itu, untuk menjaga keterbacaan anak-anak yang masih dalam tahap mengeja, cerita ditempatkan di area yang bebas dari elemen latar belakang yang ramai. Selain itu, sketsa kasar ini juga berfungsi secara teknis untuk menandai titik-titik penempatan mekanisme engineering kertas, seperti fitur buka-tutup pintu di halaman awal, aktivitas interaktif di halaman keluarga, dan aktivitas menyusun balok. Dengan demikian, sejak tahap awal penataan ruang, komponen mekanik fisik tidak akan menabrak atau memotong teks cerita penting saat buku memasuki proses produksi cetak.

7. Sketsa



Gambar 17. Sketsa
(Sumber: Dimas)

setelah pembuatan *storyboard*, penulis melakukan sketsa manual secara detail untuk mempertegas anatomi karakter dan latar tempat. Merujuk pada Gambar 17. isualisasi karakter dalam buku "Keluarga Kecilku" menerapkan gaya *chibi* berbasis bentuk lingkaran untuk memunculkan kesan ramah dan menggemaskan yang disukai anak-anak kelas I SD. Pada halaman awal dan *cover*, ilustrasi ditampilkan berukuran besar sebagai *focus of interest* untuk mengikat perhatian siswa. Sementara itu, latar belakang lingkungan didesain minimalis dengan garis-garis bersih. Penyederhanaan latar ini ditujukan agar informasi visual tidak terlalu padat, sehingga anak-anak yang masih dalam fase mengeja lebih mudah mengaitkan teks narasi dengan visual aksi karakter. Lebih lanjut, sketsa ini juga telah merancang ruang potong secara presisi untuk mekanik *paper engineering*, sehingga fitur interaktif seperti pintu dan tuas dapat berfungsi secara optimal tanpa merusak estetika utama halaman

B. Proses Perancangan Buku Cerita Interaktif (Produksi)

Dalam tahapan produksi ini penulis memaparkan proses dan langkah-langkah dalam pembuatan desain dan penerapan ide serta konsep yang sudah disusun sebelumnya kedalam bentuk digital dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop.

1. Digitalisasi Aset (Tracing) dan Pewarnaan

Tahap produksi dimulai dengan melakukan proses digitalisasi aset menggunakan *software* Adobe Illustrator. Penulis memindahkan file sketsa manual ke dalam lembar kerja digital, kemudian melakukan teknik tracing menggunakan Pen Tool untuk menghasilkan garis bentuk (*line art*) vektor

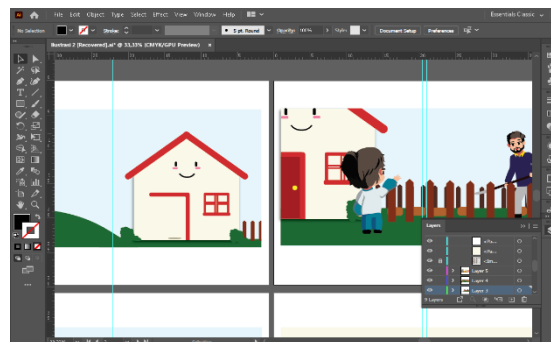
yang bersih, tegas, dan konsisten, sekaligus melakukan pewarnaan dan penambahan shadow pada aset atau objek yang sudah ditracing.



Gambar 18. Proses Tracing dan pewarnaan
(Sumber: Dimas)



Gambar 19. Proses Tracing dan pewarnaan setiap karakter
(Sumber: Dimas)

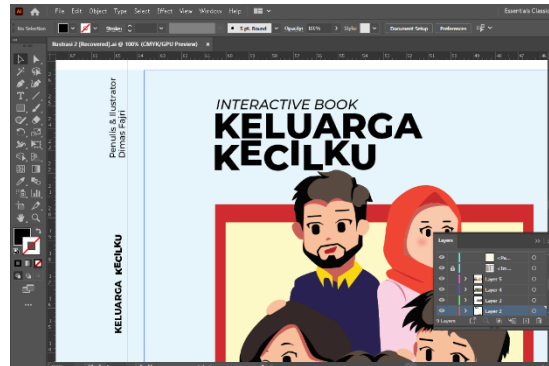


Gambar 20. Proses Tracing dan pewarnaan background
(Sumber: Dimas)

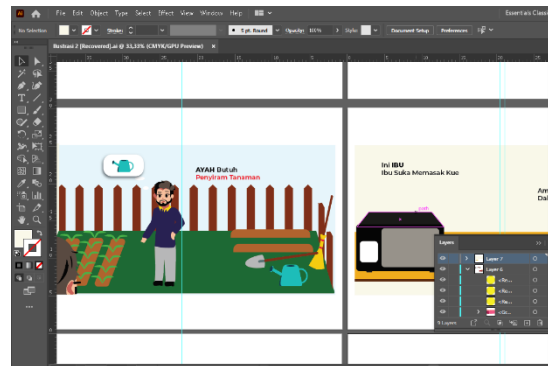
2. Tipografi

Di tahap ini penulis mulai dengan membuka *Adobe Illustrator* dan memasukkan tipografi dengan font Montserrat yang termasuk kedalam font

sans serif. Pada cover penulis memodifikasi sedikit tata letak font montserrat agar kesan pertama yang didapat sipembaca tidak terlalu kaku, dan semi bold disetiap narasi. Dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 21. Proses Tracing dan Pewarnaan Background
(Sumber: Dimas)

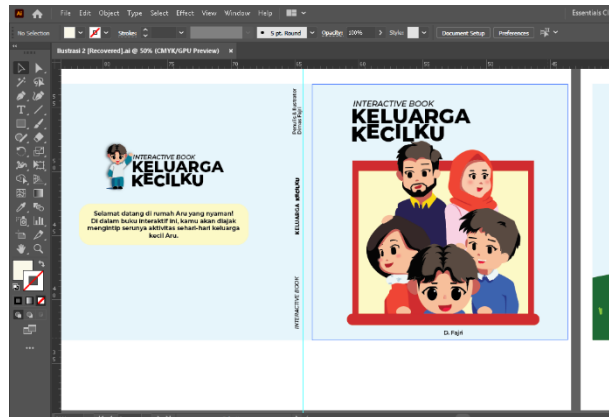


Gambar 22. Proses Tracing dan Pewarnaan Background
(Sumber: Dimas)

3. *Layouting dan Finishing*

Pada tahap ini penulis menyusun tata letak semua aset yang sudah dibuat, menyesuaikan ukuran dan menambahkan beberapa elemen-elemen tambahan.

Pada tahap ini penulis menerapkan unsur desain grafis.



Gambar 23. Proses Tracing dan Pewarnaan Background
(Sumber: Dimas)

4. Cetak Karya

Ditahap ini penulis melakukan tahapan pencetakan terhadap karya yang sudah didesain. Proses ini menggunakan mesin *Digital Printing* berskala CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Key/Black*) untuk menjaga akurasi dan ketajaman visual sesuai dengan rancangan awal yang cerah. Mengingat target pembaca adalah siswa kelas I SD yang aktif dan memiliki gaya belajar kinestetik, buku ini dicetak menggunakan kertas *Art Carton* dengan gramatur 260 gsm untuk lembar halaman utama (*page spread*), serta 210 gsm untuk komponen mekanik (*parts*) seperti tuas geser dan lipatan. Pemilihan ketebalan kertas ini ditujukan agar struktur mekanik tidak mudah rusak, melengkung, maupun robek saat dibuka-tutup secara taktil. Selain itu, seluruh hasil cetakan dilapisi laminasi *Glossy* untuk memberikan proteksi terhadap cipratan air, mencegah goresan, serta memberikan kenyamanan saat buku digunakan dalam aktivitas belajar.

C. Pascaproduksi

1. *Finishing*

Dalam tahapan *finishing*, penulis melakukan proses awal yaitu pengguntingan dan perakitan mekanisme gerak, seperti geser, buka-tutup dan lepas pasang menggunakan *velcro* (alat perekat pada buku). Penulis juga membuat mekanisme bagian dalam buku untuk sistem interaktif geser.



Gambar 24. Penempelan velcro dan pengguntingan
(Sumber: Dimas)

2. Hasil Karya

Visualisasi desain buku cerita interaktif *Keluarga Kecilku* direalisasikan dalam bentuk produk cetak fisik yang dilengkapi dengan berbagai komponen *paper engineering*. Halaman ganda buku menggunakan kertas *Art Carton* tebal 260 gsm, sementara komponen interaktif seperti *lift-the-flap*, *pull-tab*, dan balok angka dicetak menggunakan *Art Carton* 210 gsm agar lebih fleksibel. Seluruh bagian dicetak menggunakan teknik *digital printing* berstandar CMYK untuk menghasilkan warna yang akurat dan cerah.

Sebagai sentuhan akhir (finishing), buku ini dilapisi laminasi *glossy* atau *doff* guna memberikan proteksi ekstra dan durabilitas saat digunakan oleh anak-anak kelas I SD. Berikut adalah dokumentasi hasil cetak fisik final dari buku tersebut.



Gambar 25. Hasil Karya Tampak Luar
(Sumber: Dimas)



Gambar 26. Hasil Karya Tampak Dalam
(Sumber: Dimas)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan perancangan dan uji coba Tugas Akhir, buku cerita interaktif "Keluarga Kecilku" terbukti efektif menarik perhatian siswa kelas I MIS Nurul Iman melalui penggunaan gaya *Flat Design* dan karakter *chibi* yang cerah. Keterbacaan bagi siswa fase mengeja juga optimal berkat pemilihan tipografi Sans Serif berukuran besar pada ruang teks yang bersih. Selain itu, elemen mekanik seperti *pull-tab*, *lift-the-flap*, dan *velcro* berbahan *Art Carton* laminasi glossy memberikan stimulus multisensori yang kuat, tahan lama, dan terjangkau bagi siswa dengan gaya belajar kinestetik.

B. Saran

Demi keberlanjutan media pembelajaran ini, penulis merekomendasikan sekolah dan guru kelas I MIS Nurul Iman untuk mengoptimalkan penggunaan buku "Keluarga Kecilku" secara rutin. Langkah ini sangat efektif untuk meningkatkan minat baca siswa, terutama mereka yang masih dalam tahap mengeja atau memiliki gaya belajar kinestetik. Selain itu, guru disarankan untuk melibatkan orang tua agar pendampingan membaca di rumah berjalan konsisten.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, D., Sarmidin, & Alhairi. (2024). *Pengaruh Gaya Belajar Kinestetik Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI SMK Negeri 1 Kecamatan Benai Kabupaten Kuantan Singingi*. 4, 38–47.
- Devianty, R., & Sari, Y. (2022). Peran Keluarga dalam Mengoptimalkan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Raudhah*, 10(1).
- Fachri, B., & Surbakti, R. W. (2021). Perancangan Sistem Dan Desain Undangan Digital Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Website (Studi Kasus: Asco Jaya). *Journal of Science and Social Research*, 4(3), 263.
- Fatmawati, M., & Sudiyana, B. (2021). Nilai-Nilai Karakter Pada Buku Siswa Sekolah Dasar Tema Keluargaku. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 3(1), 1–15.
- Herawati, P. J., & Sinamo, J. (2024). *Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini Menggunakan Buku Cerita Bergambar*. 2(3), 306–312.
- Irawan, D., & Novianto, Z. (2020). Perancangan E-Learning Pada SMAN 1 Kota Lubuklinggau Menggunakan Framework Codeigniter (C1) E-Learning Design In SMAN 1, Lubuklinggau City Using Framework CCodeigniter (C1). *Pendahuluan Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat pesat seiring den*. 3, 53–60.
- Irfa Khuril Maula, & Putu Aditya Antara. (2024). Buku Interaktif Digital Media Inovatif untuk Meningkatkan Literasi Baca Tulis Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8(2), 252–260.
- Julianto, I. R., & Umami, A. S. (2023). Pola Asuh Keluarga dalam Menumbuhkan Minat Baca Anak sebagai Implementasi Literasi Keluarga. *Jurnal Consulenza : Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 6(2), 167–174.
- Kadek, N., Sumariani, N., Santosa, N. A., Nandaryani, N. W., Made, N., & Devintha, N. (2026). *Analisis Unsur Visual Dalam Storytelling Buku "Pengolahan Limbah Kertas" Ditinjau Dari Perspektif Desain Komunikasi*. 9(April), 457-468.
- Kurniawati, D. M., Maksum, A., & Edwita, E. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Tema Keluargaku Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 30(1), 28.
- Marlina, S. (2025). Eksplorasi Desain Grafis Digital dalam Industri Kreatif Modern. *Jurnal Seni Dan Desain Kreatif*, 01(01), 1–7.
- Moh Zulfan Sauqi, Adhitya Yusron Fahmi, Adam Sidqi, Osama Ahmad, & Rani Setiawaty. (2026). Analisis Kebutuhan Media Digital Interaktif Berbasis Contextual Teaching and Learning: Pembelajaran Teks Cerita di Sekolah

- Dasar. *Journal of Social Humanities and Education*, 1(3), 179–188.
- Negoro, T. A., Murni, Sintiana Endri. Saptaputra, E. H., Yusa Made Marthana., N., Siska., & Sutarwiyasa, K. (2024). *Buku Ajar DESAIN GRAFIS* (Efitra, Ed.). PT.Sonpedia Publishing Indonesia.
- Putri, C. (2026). Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Angka Untuk Melatih Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 17–30.
- Putri, Y. P., & Nurwicaksono, B. D. (2025). *Perancangan Buku Interaktif "Petualangan Ginji & Ginjo"*. 3(1), 52-64.
- Ramadhani, Y. P., & Setyaningtyas, E. W. (2021). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Tema 4 "Hidup Bersih Dan Sehat" SD Kelas II*. 4(2), 509–517.
- Sabil, R., & Karnita, R. (2022). Perancangan Buku Jurnal Interaktif Untuk Membantu Mengelola Rasa Insecure Pada Remaja. *Komunikasi Visual Itenas*, 10(1), 1–15.
- Saflitha, W., Wahyuni, S., & Siregar, A. H. (2023). *Membangun Minat Baca Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Buku Cerita Bergambar*. 1(3), 153–166.
- September, N. (2024). *SENTRI : Jurnal Riset Ilmiah*. 3(9), 4413–4425.
- Supit, D., Melianti, M., Lasut, E. M. M., & Tumbel, N. J. (2023). Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(3), 6994–7003.
- Tejo Kumoro, D., Hasanah, U., & Yoga Pudya Ardhana, V. (2021). Pelatihan Desain Grafis Bagi Santri Pondok Pesantren Pabelan. *Bakti Sekawan : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 13–16.
- Trisnanda, S. F., & Asriyanti, F. D. (2021). Analisa Gaya Belajar Dimensi Visual, Auditori dan Kinestetik dalam Pembelajaran IPAS. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Winnuly, Yanti Fuziah, puji, Sevi Triana, rizki, & Pascasarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran pop-up storybook interaktif untuk anak usia dini ARTICLE INFO ABSTRACT. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 36–48.
- Yanto, N., GH, M., & Zubair, S. (2023). The Effect of Pop Up Book Media in Science Learning: A Literature Review. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 3(2), 214–220.

BIODATA PENULIS



IDENTITAS PRIBADI

Nama Lengkap	: Dimas Fajri
Program Studi	: Desain Grafis
NIM	: 2390473017
Tempat, Tanggal Lahir	: Bangun Sari, 11 Juli 2005
Jenis Kelamin	: Pria
Agama	: Islam
Alamat Lengkap	: Dusun VI, Gg. Sukamulia, Desa Bangun Sari, Kecamatan Tanjung Morawa, Kab. Deli Serdang, SUMUT. 20362
No. Telepon/HP	: 0877-6223-7301
Email	: dimasfajri868@gmail.com

LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Dimas Fajri
NIM : 2390473017
Program Studi : Desain Grafis
Pembimbing I : Dadang Syaputra, S.E., M.Si
Judul Proposal : Perancangan Buku Cerita Interaktif Keluarga Kecilku
Sebagai Media Stimulasi Minat Baca Siswa Kelas I MIS
Nurul Iman

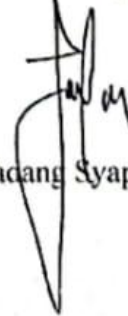
No	Waktu	Uraian Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	3 Juni 2026	Revisi Judul dan BAB I	
2.	9 Juni 2026	Perbaiki Abstrak	
3.	17 Juni 2026	Latar belakang, 6 fenomena	
4.	8 Juni 2026	ACC BAB I, Revisi definisi	
5.	24 Juni 2026	Lanjut BAB III	
6.	2 Juli 2026	Revisi Sumber kutipan	
7.	7 Juli 2026	Perhatikan Spasi	
8.	8 Juli 2026	Lanjut BAB IV, Revisi Gambar	
9.	9 Juli 2026	Revisi BAB V, ACC BAB V	
10.	10 Juli 2026	ACC Sidang	

Mengetahui,
Koordinator Prodi,



Sudirman, S.Kom, M.Kom

Pembimbing I



Dadang Syaputra, S.E., M.Si



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET,
DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JURUSAN DESAIN

LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Dimas Fajri
NIM : 2390473017
Program Studi : Desain Grafis
Pembimbing II : Yusnia Sinambela, S.T., M.T.
Judul Proposal : Perancangan Buku Cerita Interaktif Keluarga Kecilku
Sebagai Media Stimulasi Minat Baca Siswa Kelas I MIS
Nurul Iman

No	Waktu	Uraian Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	3 Juni 2026	Perbaiki daftar isi, bahasa asing italic	YF
2.	10 Juni 2026	Perbaiki abstrak	YF
3.	17 Juni 2026	Cek font size gambar	YF
4.	8 Juli 2026	Metode Penelitian dihapus & BAB III	YF
5.	24 Juni 2026	Sumber & tabel & hapus font size.	YF
6.	1 Juli 2026	lanjut BAB IV dan BAB V	YF
7.	7 Juli 2026	lengkapi atribut laporan.	YF
8.	8 Juli 2026	ACC Sidang	YF
9.	9 Juli 2026		
10.			

Mengetahui,
Koordinator Prodi

Sudirman, S.Kom, M.Kom

Pembimbing II

Yusnia Sinambela, S.T., M.T.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PROGRAM STUDI DILUAR KAMPUS UTAMA MEDAN

Jl. Guru Sinumba No. 6 Medan Helvetia – Medan 20124
Telp. (061) 8457568 Fax. (061) 8472896
Laman : www.polimedia.ac.id Email : humas@polimedia.ac.id

Nomor : 52.42/PL27.19/TU/IV/2026

Medan, 2 April 2026

Hal : Izin Melakukan Penelitian Tugas Akhir

Kepada Yth.
Kepala Sekolah MIS Nurul Iman
Jl. Limau Manis Pasar 13
Kec. Tanjung Morawa
Kab. Deli Serdang

di-
Tempat

Dengan Hormat, bersama surat ini kami dari Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan memohon agar dapat menerima mahasiswa :

Nama : Dimas fajri

NIM : 2390473017

Semester : 6 (Enam)

Program Studi : Desain Grafis

Untuk melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir (TA) dengan judul **"Perancangan Desain Buku Cerita Interaktif Eksplorasi Ekosistem Alam Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Kelas 1 Dan 2 SD Di Nurul Iman."**

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan izin yang Bapak/Ibu berikan, kami ucapkan terima kasih.

Kepala Unit Politeknik Negeri
Media Kreatif PSDKU Medan,


Murtopo, SE, M.Si
NIP. 197205282006041001

Tembusan Yth :

1. Kaur Akademik PSDKU Medan
2. Arsip





YAYASAN PERGURUAN NURUL IMAN MADRASAH IBTIDAIYAH NURUL IMAN

Pasar XIII Desa Limau Manis Kec. Tanjung Morawa Kab. Deli Serdang - 20362

Sumatera Utara - Telp. (061) 7946660

Beriman. Berilmu. Berakhlak. Beribadah. Ukhuwah

Bismillahirrahmanirrahim

Nomor : 125/YPNI-3/MIS/B/IV/2026
Lampiran : -
Hal : **Surat Balasan**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nurul Iman Tg.Morawa:

Nama : **Sahrul, S.Pd.I**
Tempat, Tanggal lahir : **TELAGA SUKA, 24 Maret 1989**
N.I.P : -
Jabatan : **Kepala MIS Nurul Iman Tanjung Morawa**
Alamat Madrasah : **Jln. Pasar XIII Desa Limau Manis Tanjung Morawa**
Kabupaten Deli Serdang – 20362

Dengan ini menerangkan bahwa memberikan izin kepada Mahasiswa Program Studi Desain Grafis Politektik Negeri Media Kreatif , untuk melaksanakan Penelitian dengan Judul **“Perancangan Desain Buku Cerita Interaktif Eksplorasi Ekosistem Alam Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Kelas 1 dan 2 ”** di MIS NURUL IMAN Tanjung Morawa pada,

Nama : **Dimas Fajri**
NIM : **2390473017**
Prodi : **Desain Grafis**
Hari/ Tanggal : **Mei 2026**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya kepada yang bersangkutan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tanjung Morawa, 24 April 2026

Kepala Madrasah





YAYASAN PERGURUAN NURUL IMAN MADRASAH IBTIDAIYAH NURUL IMAN

Pasar XIII Desa Limau Manis Kec. Tanjung Morawa Kab. Deli Serdang - 20362

Sumatera Utara - Telp. (061) 7946660

Beriman, Berilmu, Berakhlak, Beribadah, Ukhwah

Bismillahirrahmanirrahim

Nomor : 002/YPNI-3/MIS/B/VII/2026
Lampiran : -
Hal : -

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nurul Iman Tg.Morawa:

N a m a : **Sahrul, S.Pd.I**
Tempat, Tanggal lahir : **TELAGA SUKA, 24 Maret 1989**
N.I.P : **-**
J a b a t a n : **Kepala MIS Nurul Iman Tanjung Morawa**
Alamat Madrasah : **Jln. Pasar XIII Desa Limau Manis Tanjung Morawa**
Kabupaten Deli Serdang - 20362

Dengan ini menerangkan bahwa memberikan izin kepada Mahasiswa Program Studi Desain Grafis Politektik Negeri Media Kreatif , sudah selesai melaksanakan Penelitian dengan Judul **"Perancangan Desain Buku Cerita Interaktif Eksplorasi Ekosistem Alam Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Kelas 1 dan 2 "** di MIS NURUL IMAN Tanjung Morawa pada,

Nama : **Dimas Fajri**
NIM : **2390473017**
Prodi : **Desain Grafis**
Hari/ Tanggal : **Mei 2026**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya kepada yang bersangkutan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tanjung Morawa, 27 Juli 2026

Kepala Madrasah



TRANSKRIP WAWANCARA

Dalam kegiatan wawancara dengan pihak MIS Nurul Iman yaitu guru kelas 1 dan penulis juga melakukan observasi langsung dengan menganalisis aktivitas anak saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan Ibu Diah Syafitri sebagai narasumber sekaligus guru pengajar di kelas 1 MIS Nurul Iman. Berikut Hasil Wawancara yang berlangsung dengan Ibu Diah Syafitri

Penulis : "Selamat pagi Ibu. Terima kasih atas waktu dan kesempatan yang diberikan. Sehubungan dengan penyusunan Laporan Tugas Akhir saya di Program Studi Desain Grafis Polimedia, saya ingin mendiskusikan kondisi proses belajar mengajar dan literasi dasar siswa kelas I di MIS Nurul Iman saat ini. Bagaimana gambaran umum kemampuan membaca siswa kelas I di sekolah saat ini, Bu?"

Ibu Diah : "Selamat pagi, Dimas. Mengenai kemampuan membaca siswa kelas I di MIS Nurul Iman, sejujurnya kemampuannya belum merata. Sebagian siswa memang sudah mulai lancar, tetapi ada beberapa siswa yang masih berada pada tahap mengeja huruf demi huruf dan mengalami kesulitan dalam membaca secara lancar. Hal ini menjadi tantangan tersendiri dalam proses pembelajaran literasi dasar."

Penulis : "Menurut pengamatan Ibu di kelas, faktor apa saja yang mempengaruhi masih adanya siswa yang berada pada fase mengeja atau mengalami kesulitan membaca tersebut?" Ibu Guru Kelas I

Ibu Diah : "Faktor utamanya dipengaruhi oleh kurangnya pengulangan kegiatan membaca di rumah bersama orang tua, serta minimnya media bacaan yang menarik bagi anak-anak usia dini. Sejauh ini, media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh buku cetak atau buku paket konvensional. Tampilan layout-nya kaku, teksnya padat, dan minim ilustrasi interaktif."

Penulis : "Bagaimana respons serta rentang fokus anak-anak ketika dihadapkan pada buku paket konvensional yang teksnya cukup padat tersebut, Bu?" Ibu Guru Kelas I.

Ibu Diah : "Rentang fokus siswa kelas I di sini relatif pendek. Ketika mereka berhadapan dengan buku teks biasa yang padat tanpa banyak ilustrasi menarik, rata-rata siswa hanya dapat mempertahankan perhatian dan fokusnya selama kurang lebih sepuluh menit saja. Setelah sepuluh menit, fokus mereka mulai menurun, mereka merasa jenuh, dan perhatiannya mudah teralihkan."

Penulis : "Bagaimana kecenderungan karakteristik atau gaya belajar anak-anak kelas I MIS Nurul Iman ini saat berada di dalam kelas?"

Ibu Diah : "Dari pengamatan harian, siswa kelas I MIS Nurul Iman didominasi oleh gaya belajar kinestetik. Mereka sangat aktif bergerak, menyukai kegiatan fisik, dan berinteraksi langsung. Karena dominasi gaya belajar kinestetik inilah, siswa mudah bosan jika hanya diminta duduk diam membaca teks konvensional."

Mereka membutuhkan media fisik yang bisa disentuh, digerakkan, atau dimanipulasi secara langsung."

Penulis : "Mengenai ketersediaan media di sekolah, bagaimana ketersediaan atau pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital di MIS Nurul Iman?"

Ibu Diah : "Di sekolah kita masih terdapat keterbatasan sarana media pembelajaran digital. Oleh sebab itu, sangat mendesak dibutuhkannya media pembelajaran fisik alternatif yang efisien dari segi biaya produksi, tetapi tetap menarik dan dapat melibatkan aktivitas motorik tangan anak secara langsung."

Penulis : "Bagaimana antusiasme siswa ketika Ibu menggunakan media pembelajaran dengan ilustrasi gambar dan warna yang menonjol?"

Ibu Diah : "Ketika guru menunjukkan buku yang memiliki ilustrasi berwarna cerah, antusiasme visual siswa meningkat secara drastis. Anak-anak menjadi jauh lebih responsif dan tertarik untuk memperhatikan."

Penulis : "Dalam perancangan karya Tugas Akhir saya, saya berencana merancang Buku Cerita Interaktif Fisik dengan tema 'Keluarga Kecilku'. Bagaimana pandangan Ibu mengenai kesesuaian tema ini untuk anak kelas I?"

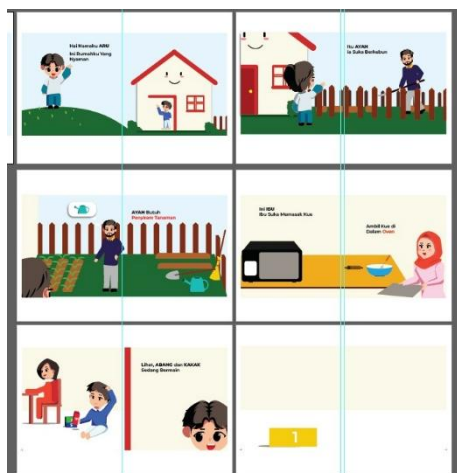
Ibu Diah : "Pemilihan tema 'Keluarga Kecilku' sangat tepat dan kontekstual. Tema kehidupan sehari-hari bersama anggota keluarga (seperti Ayah, Ibu, Kakak, Abang) sangat dekat dengan keseharian anak. Ini

mempermudah guru menyampaikan materi dan mempermudah anak memahami isi cerita tanpa merasa terbebani teks pelajaran yang rumit."

Penulis : "Buku cerita interaktif yang saya konsepkan akan menerapkan mekanik fisik seperti sistem buka-tutup (lift-the-flap), tarik-geser (pull-tab), dan lepas- pasang (velcro) serta menggunakan huruf Sans Serif berukuran besar dengan gaya Flat Design. Menurut Ibu, apakah media ini dapat menjawab kendala yang ada?"

Ibu Diah : "Sangat sesuai. Adanya fitur mekanik manual seperti menggeser atau membuka jendela lipatan akan sangat memfasilitasi gaya belajar kinestetik anak. Komponen mekanik ini menstimulasi multisensori dan pengalaman membaca secara aktif, sehingga diharapkan dapat memperpanjang rentang fokus serta memicu ketertarikan minat baca siswa yang masih dalam tahap mengeja."

Bukti Pengerjaan Secara Utuh



Dokumentasi Kegiatan



Dokumentasi Ujian Sidang Tugas Akhir

