

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF TENTANG PENTINGNYA 3 KATA
SAKTI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TK IZZATUL JANNAH

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya (D3)



Disusun oleh
Anastasya Zahra Ananta Putri
NIM : 21100016

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif tentang Pentingnya 3 Kata Sakti sebagai Media Pembelajaran TK Izzatul Jannah
Penulis : Anastasya Zahra Ananta Putri
NIM : 21100016
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 22 Juli 2026.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



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

Anggota 1



Drs. Gun Gun Waldi Gumilar, M.M.
NIP. 196404042014091001

Anggota 2



Betwan, M. Pd. I.
NIP. 199101012025062006

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurrachman, S.T., MMSI.
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Anastasya Zahra Ananta Putri
NIM : 21100016
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 25 Juni 2026

Pembimbing I



Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds.
NIP. 198501122019032016

Pembimbing II



Harisah Fitri, M.Pd
NIP. 199610162024062001

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	: Anastasya Zahra Ananta Putri
NIM	: 21100016
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Buku Interaktif tentang Pentingnya 3 Kata Sakti sebagai Media Pembelajaran TK Izzatul Jannah **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 sebenarnya.

Jakarta, 22 Juli 2026

Yang menyatakan,



Anastasya Zahra Ananta Putri
NIM: 21100016

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Anastasya Zahra Ananta Putri
NIM : 21100016
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 Interaktif Tentang Pentingnya 3 Kata Sakti Sebagai Media Pembelajaran Tk Izzatul Jannah 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 sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 22 Juli 2026

Yang menyatakan,



10000
METERAI
TEMBEL
7119CAOX103357236

Anastasya Zahra Ananta Putri
NIIM: 21100016

ABSTRACT

Character building in early childhood needs to be fostered through the habituation of three magic words: sorry, please, and thank you. However, interactive learning media specifically designed to introduce and encourage the use of these expressions are still limited, particularly at TK Izzatul Jannah. Therefore, this final project aims to design an interactive storybook as a learning medium to promote the habituation of the three magic words among early childhood learners. The design process employed a design approach oriented toward the characteristics of early childhood, with data collected through observation, interviews, and literature review. The resulting product is an interactive printed storybook incorporating lift-the-flap and pop-up elements, complemented by cartoon-style illustrations, bright colors, and activities that reflect children's daily lives. namkan melalui pembiasaan penggunaan tiga kata sakti, yaitu maaf, tolong, dan terima kasih.

Keywords: *interactive storybook, three magic words.*

ABSTRAK

Pembentukan karakter pada anak usia dini perlu ditaasih. Namun, media pembelajaran interaktif yang secara khusus mengenalkan dan membiasakan penggunaan ketiga ungkapan tersebut masih terbatas, khususnya di TK Izzatul Jannah. Dengan permasalahan tersebut, tugas akhir ini bertujuan merancang buku cerita interaktif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pembiasaan penggunaan tiga kata sakti pada anak usia dini. Perancangan media dilakukan dengan menggunakan pendekatan desain yang berorientasi pada karakteristik anak usia dini melalui pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi pustaka. Media yang dihasilkan berupa buku cerita interaktif berbentuk buku cetak dengan elemen *lift-the-flap* dan *pop-up*, serta menggunakan ilustrasi bergaya kartun, warna-warna cerah, dan aktivitas yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak.

Kata Kunci : *buku interaktif, tiga kata sakti.*

PRAKATA

Penulis mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala Rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF TENTANG PENTINGNYA 3 KATA SAKTI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TK IZZATUL JANNAH”. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Laporan Tugas Akhir ini tidak dapat terselesaikan tanpa doa, dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., MAk., Ph.D. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D. selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., MMSI. selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Muhammad Syukri Faiz, M.Ds. selaku Sekretaris Program Studi Desain Grafis.
7. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan arahan dalam perancangan karya tugas akhir.
8. Harisah Fitri, M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan arahan dalam penulisan laporan tugas akhir.
9. Seluruh dosen penguji sidang tugas akhir atas kritik, saran, dan masukan yang diberikan kepada penulis..
10. Seluruh dosen Program Studi Desain Grafis yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan bimbingan selama masa perkuliahan.
11. Kepala sekolah, guru, serta seluruh pihak di TK Izzatul Jannah yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis dalam pelaksanaan penelitian.
12. Keluarga, khususnya kedua orang tua penulis, atas segala dukungan baik secara finansial maupun doa, sehingga penulis bisa sampai pada titik ini.

13. Sahabat terbaik penulis, Fadhilah Zahra, Mega Analisa, dan Annisa Aulia yang selalu mendukung dalam pengerjaan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki berbagai kendala, tantangan, dan keterbatasan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan karya ini.

Jakarta, 30 Juni 2026

Anastasya Zahra Ananta Putri
21100016

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan.....	7
F. Manfaat	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Teori Umum	9
1. Desain Grafis.....	9
2. Elemen Desain Grafis.....	10
3. Prinsip Dasar Desain Grafis	13
4. Teori Tipografi.....	16
B. Teori Khusus	17
1. Media Pembelajaran Interaktif.....	17
2. Buku <i>Pop-Up</i>	19
3. Buku <i>Lift-the-Flap</i>	20
4. Ilustrasi Kartun	22
5. Tiga Kata Sakti	23
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	26
A. Objek Penulisan	26
B. Teknik Pengumpulan Data	28

1. Observasi	28
2. Studi Pustaka	29
3. Wawancara	29
C. Ruang Lingkup.....	30
1. Peran Penulis	30
2. Kategori Karya	31
3. Ide Kreatif.....	32
D. Langkah Kerja.....	33
1. Tahap Praproduksi	33
2. Tahap Produksi	34
3. Tahap Pascaproduksi	34
BAB IV PEMBAHASAN.....	35
A. Tahap Praproduksi.....	35
1. <i>Brainstorming</i>	35
2. <i>Mindmapping</i>	35
3. Penyusunan <i>Moodboard</i>	36
4. Pemilihan Tipografi.....	37
5. Penyusunan <i>Storyline</i>	38
6. Pembuatan <i>Storyboard</i>	38
7. Sketsa dan <i>Prototype</i>	39
B. Tahap Produksi.....	40
1. Proses Digitalisasi Karya.....	41
2. Penyusunan Halaman Buku.....	42
3. Perancangan Karya Buku	42
a) Sampul Luar (<i>Cover</i>).....	43
b) Halaman Redaksi.....	44
c) Halaman 1-2	44
d) Halaman 3-4	45
e) Halaman 5-6	46
f) Halaman 7-8	47
g) Halaman 9-10	47
h) Halaman 11-12	48
i) Halaman 13-14	49
j) Halaman 15-16	50
k) Halaman 17-18	51
l) Halaman 19-20	51
n) Halaman 23-24	53
o) Halaman 25-26	53
p) Halaman 27	54

C. Tahap Pascaproduksi.....	55
1. Evaluasi Karya	55
2. Cetak Final	56
BAB V PENUTUP	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran.....	58
1. Saran untuk Penulis	58
2. Saran untuk Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.....	59
3. Saran untuk Masyarakat	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	64
DATA PRIBADI	64
RIWAYAT PENDIDIKAN DAN PELATIHAN.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Sekolah TK Izzatul Jannah	26
Gambar 3. 2 Foto Observasi di TK Izzatul Jannah	28
Gambar 3. 3 Foto Wawancara di TK Izzatul Jannah.....	29
Gambar 3. 4 Langkah kerja perancangan buku.....	33
Gambar 4. 1 Penyusunan <i>Mindmap</i>	35
Gambar 4. 2 Penyusunan <i>Moodboard</i>	36
Gambar 4. 3 <i>Font</i> Fredoka	37
Gambar 4. 4 Foto sketsa karakter.....	39
Gambar 4. 5 Foto prototipe buku <i>pop-up</i>	39
Gambar 4. 6 Karya di Adobe Illustrator.....	41
Gambar 4. 7 Karya di Adobe Illustrator.....	42
Gambar 4. 8 <i>Mock-up</i> karya utama	42
Gambar 4. 9 Karya utama	43
Gambar 4. 10 Karya utama	44
Gambar 4. 11 Karya utama	44
Gambar 4. 12 Karya utama	45
Gambar 4. 13 Karya utama	46
Gambar 4. 14 Karya utama	47
Gambar 4. 15 Karya utama	47
Gambar 4. 16 Karya utama	48
Gambar 4. 17 Karya utama	49
Gambar 4. 18 Karya utama	50
Gambar 4. 19 Karya utama	51
Gambar 4. 20 Karya utama	51
Gambar 4. 21 Karya utama	52
Gambar 4. 22 Karya utama	53
Gambar 4. 23 Karya utama	53
Gambar 4. 24 Karya utama	54
Gambar 4. 25 Hasil <i>testprint</i>	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	64
Lampiran 2 Lembar Pembimbingan Tugas Akhir I.....	66
Lampiran 3 Lembar Pembimbingan Tugas Akhir II	67
Lampiran 4 Transkrip Wawancara	68
Lampiran 5 Dokumentasi Hasil Observasi	75
Lampiran 6 <i>Storyline</i>	76
Lampiran 7 <i>Storyboard</i>	77
Lampiran 8 Dokumentasi Sidang Tugas Akhir	80