

**PERANCANGAN BUKU POP-UP INTERAKTIF
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG MUKJIZAT
YESUS BAGI TK SANTO BELLARMINUS BEKASI**

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



Disusun oleh:

RONALD MATTHEWS TATROMAN

NIM: 2390442140

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2026**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Pop-Up Interaktif Sebagai Media Pembelajaran
Tentang Mukjizat Yesus Bagi TK Santo Bellarminus Bekasi
Penulis : Ronald Matthews Tatroman
NIM : 2390442140
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di
kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 6 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Yayah Nurasiah, M.Pd.
NIP. 199308012020122013

Anggota 1



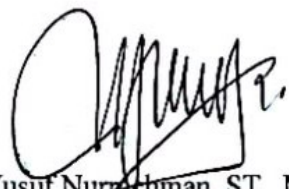
R. Sulistiyo Wibowo, M.Sn.
NIP. 197906242006041001

Anggota 2



Rezki Gaudama Tanrere, M.Ds.
NIDN. 0328038901

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir. : Perancangan Buku Pop-Up Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tentang Mukjizat Yesus Bagi TK Santo Bellarminus Bekasi
Penulis : Ronald Matthews Tatroman
NIM : 2390442140
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Desain Grafis)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta....., 9 JUNI 2026.....

Pembimbing I


Ronald David Mongkau, SE, M.M
NIP. 197106062006041001

Pembimbing II


Rezeki Gautama Tanrere, M.Ds
NIDN. 0328038901

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 : Ronald Matthews Tatroman
NIM : 2390442140
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Buku Pop-Up Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tentang Mukjizat Yesus Bagi TK Santo Bellarminus Bekasi 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, 9 Juni 2026

Yang menyatakan,



Ronald Matthews Tatroman

NIM: 2390442140

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Ronald Matthews Tatroman
NIM : 2390442140
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan Buku Pop-Up Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tentang Mukjizat Yesus Bagi TK Santo Bellarminus Bekasi

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, 9 Juni 2026

Yang menyatakan,



Ronald Matthews Tatroman
NIIM: 2390442140

ABSTRAK

Pembelajaran agama di TK Santo Bellarminus Bekasi masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan buku teks, sehingga kurang mampu menarik perhatian anak usia dini yang memiliki rentang perhatian pendek. Kondisi tersebut menyebabkan anak mudah bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami kisah Mukjizat Yesus yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berupa buku *Pop-Up* interaktif yang menarik, edukatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk memperoleh data mengenai kebutuhan pengguna serta landasan teori yang mendukung proses perancangan. Hasil perancangan berupa buku Pop-Up interaktif yang dilengkapi ilustrasi berwarna, narasi sederhana, serta mekanisme tiga dimensi seperti lipatan, geser, tarik, dan buka-tutup yang memungkinkan anak berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Media ini dirancang dengan memperhatikan aspek visual, keterbacaan, dan karakteristik belajar anak usia dini. Buku Pop-Up interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan literasi anak, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, membantu pemahaman terhadap kisah Mukjizat Yesus, serta mendukung penyampaian nilai moral dan spiritual secara lebih efektif.

Kata Kunci: Buku Pop-Up, Media Pembelajaran, Anak Usia Dini, Mukjizat Yesus.

Religious education at Santo Bellarminus Bekasi Kindergarten is still predominantly delivered through conventional methods such as lectures and textbooks, making it less effective in capturing the attention of early childhood learners, who generally have short attention spans. As a result, children often become bored and experience difficulties in understanding the abstract stories of Jesus' Miracles. Therefore, this project aims to design an interactive Pop-Up book as a learning medium that is engaging, educational, and appropriate for the developmental characteristics of young children. The data collection methods employed include observation, interviews, and literature review to identify user needs and establish the theoretical foundation for the design process. The final product is an interactive Pop-Up book featuring colorful illustrations, simple narratives, and three-dimensional interactive mechanisms such as folds, slides, pull tabs, and lift-the-flap elements, allowing children to actively engage with the learning material. The book is designed with careful consideration of visual appeal, readability, and the learning characteristics of early childhood learners. It is expected to enhance children's interest in learning and literacy, provide a more enjoyable learning experience, improve their understanding of the stories of Jesus' Miracles, and support the effective delivery of moral and spiritual values.

Keywords: Pop-Up Book, Learning Media, Early Childhood Education, Jesus's Miracles.

PRAKATA

Puji dan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulis dari Tugas Akhir ini 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 berperan sebagai desainer grafis untuk Perancangan Buku *Pop-Up* Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tentang Mukjizat Yesus Bagi TK Santo Bellarminus Bekasi.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan Pembimbing dan dorongan dari orang – orang yang berada disekitar penulis, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu memberkati, melindungi dan melancarkan semua kebutuhan penulis dalam tugas akhir.
2. Dwi Riyono, S.T., Mak., Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
4. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I, Ketua Jurusan Desain.
5. Dr. Yudha Pradana, M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain

6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., Koordinator Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
7. Muhammad Syukri Faiz, M.Ds., Sekretaris Program Studi Desain Grafis
8. Imanuel Ronald David Mongkau, S.E., M.M. selaku pembimbing I
9. Rezki Gautama Tanrere, M.Ds, selaku pembimbing II
10. Semua Dosen penguji dalam siding Tugas Akhir penulis
11. Para Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah mengajari mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan
12. Kedua orang tua dan adik yang selalu melayani dan mendukung semua kebutuhan penulis dalam Tugas Akhir

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dalam tugas akhir ini.

Jakarta, 19 Juni 2026



Ronald Matthews Tatroman
NIM. 2390442140

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	viii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Desain Grafis.....	8
B. Unsur Desain	14
C. Buku Pop Up Sebagai Media Pembelajaran	15
D. Ilustrasi.....	17
E. Desain Karakter.....	17
F. Tipografi.....	18
G. Layout.....	18
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	22
A. Latar Belakang.....	22

B. Teknik Pengumpulan Data.....	23
C. Ruang Lingkup.....	24
BAB IV PEMBAHASAN.....	32
A. Pra-Produksi.....	32
B. Produksi	36
C. Pasca Produksi	59
BAB V PENUTUP.....	61
A. Simpulan	42
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Gambar entuk-bentuk garis	11
Gambar 2: Gambar bentuk-bentuk	11
Gambar 3: Gambar warna primer	11
Gambar 4: Gambar warna sekunder	12
Gambar 5: Gambar st. bellarminus bekas	12
Gambar 6: Gambar layout	12
Gambar 7: Gambar mind mapping	14
Gambar 8: Gambar moodboard	14
Gambar 9: Gambar sketsa	16
Gambar 10: Gambar sigitalisasi	16
Gambar 11: Gambar susunan layout	18
Gambar 12: Gambar cover depan dan belakang	18
Gambar 13: Gambar judul kedua dan pengenalan	18
Gambar 14: Gambar Yesus mengubah air menjadi anggur	21
Gambar 15: Gambar sistematika interaktif	21
Gambar 16: Gambar Yesus menyembuhkan orang lumpuh	22
Gambar 17: Gambar sistematika interaktif	22
Gambar 18: Gambar Yesus memindahkan hantu ke dalam babi	25
Gambar 19: Gambar sistematika interaktif	25
Gambar 20: Gambar Yesus berjalan di atas air	25
Gambar 23: Gambar sistematika interaktif	27
Gambar 24: Gambar salaman terakhir	27
Gambar 25: Gambar proses pemotongan	30
Gambar 26: Gambar banner	30
Gambar 27: Gambar stiker	30
Gambar 28: Gambar poster	31
Gambar 29: Gambar pin	31
Gambar 30: Gambar topi petualangan ajaib Yesus	32
Gambar 31: Gambar mug	32
Gambar 32: Gambar totebag kecil	33
Gambar 33: Gambar kaos putih	33
Gambar 34: Gambar gantungan kunci Yesus	33

