

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF BILINGUAL ANAK SEBAGAI
EDUKASI PELESTARIAN LINGKUNGAN LAUT

Diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar
Ahli Madya



Disusun oleh :
FATHIA CAESA RAMADHAN
2390442058

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif Bilingual Anak
sebagai Edukasi Pelestarian Lingkungan Laut

Penulis : Fathia Caesa Ramadhan
NIM : 2390442058
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Desain Grafis)
Jurusan : Desain

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

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Drs. Hari Purnomo, M.Sn.
NIP. 196611271994031001

Anggota 1



Irpan Riana, S.Sn., M.Sn
NIP 198511192019031010

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Fathia Caesa Ramadhan
NIM : 2390442058
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta....., 12 Juni 2026.....

Pembimbing I



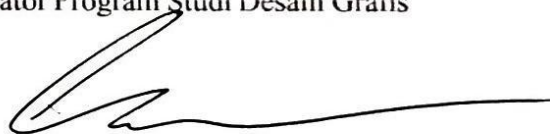
Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds.
NIP. 198501122019032016

Pembimbing II



Betwan, M.Pd.I
NIP. 199101012025062006

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 : Fathia Caesa Ramadhan
NIM : 2390442058
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF BILINGUAL ANAK SEBAGAI EDUKASI PELESTARIAN LINGKUNGAN LAUT 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, 12 Juni 2026



Fathia Caesa Ramadhan

NIM: 2390442058

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Fathia Caesa Ramadhan
NIM : 2390442058
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 BILINGUAL ANAK SEBAGAI EDUKASI PELESTARIAN LINGKUNGAN LAUT 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, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Fathia Caesa Ramadhan

NIM: 2390442058

ABSTRAK

This study addresses the growing concern over the damage to Indonesia's marine ecosystem caused by pollution, particularly plastic waste, which threatens ecological balance and marine biodiversity. The objective of this study is to develop an interactive children's book as an educational medium that combines marine conservation content with the introduction of Arabic vocabulary. The study is grounded in theories of visual communication design, environmental education, and child-centered learning. A design-based research method is applied, consisting of problem identification, concept development, visual design, content organization, and interactive media production. The discussion reveals that existing educational approaches tend to be less engaging for children, whereas interactive books provide a more immersive learning experience through visual elements, storytelling, and hands-on activities. The findings suggest that the proposed interactive book effectively promotes early environmental awareness and facilitates basic Arabic vocabulary learning. Thus, the integration of visual and interactive elements can enhance the effectiveness of educational media for children.

Keywords : interactive, educative, marine conservation, environmental awareness, Arabic vocabulary, children

Tugas akhir ini membahas permasalahan kerusakan ekosistem laut Indonesia yang semakin meningkat akibat pencemaran, khususnya limbah plastik, yang mengancam keseimbangan ekologi dan keanekaragaman hayati laut. Tujuan tugas akhir ini adalah merancang buku interaktif anak sebagai media edukatif yang menggabungkan materi pelestarian laut dengan pengenalan kosakata bahasa Arab. Didasarkan pada teori desain komunikasi visual, edukasi lingkungan, serta pembelajaran berbasis anak. Metode yang digunakan adalah metode perancangan dengan tahapan identifikasi masalah, pengembangan konsep, perancangan visual, penyusunan konten, dan produksi media interaktif. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa pendekatan edukasi yang ada cenderung kurang menarik bagi anak, sementara buku interaktif mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih imersif melalui elemen visual, narasi, dan aktivitas langsung. Simpulan tugas akhir menunjukkan bahwa buku interaktif yang dirancang efektif dalam menumbuhkan kesadaran lingkungan sejak dini sekaligus membantu pembelajaran kosakata bahasa Arab di MIN 18 Jakarta.

Kata kunci : interaktif, edukatif, pelestarian laut, kesadaran lingkungan, kosakata bahasa Arab, anak

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif Bilingual Anak sebagai Edukasi Pelestarian Lingkungan Laut”.

Penyelesaian laporan ini mustahil terwujud tanpa dukungan dan arahan dari berbagai individu yang membantu. Penulis menyadari betul bahwa Laporan Tugas Akhir ini belum sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, segala masukan, saran, dan kritik yang bersifat membangun akan penulis terima dengan tangan terbuka demi perbaikan di kemudian hari. Laporan Tugas Akhir ini tidak akan dapat diselesaikan tanpa bimbingan dari para pembimbing dan dorongan moral dari orang-orang terdekat. Untuk itu, izinkanlah penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D, Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., Ketua Jurusan Desain
3. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain
4. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., Koordinator Program Studi Desain Grafis
5. Muhammad Syukri Faiz, M.Ds., Sekretaris Program Studi Desain Grafis
6. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing I
7. Betwan, M.Pd.I., sebagai Dosen Pembimbing II
8. Rohani, S.Pd.I, selaku Guru Agama Islam di MIN 18 Jakarta dan selaku bibi kandung penulis
9. Aryani, S.Pd., selaku Guru dan Sekretaris akademik MIN 18 Jakarta yang mengkoordinasikan perihal pendiskusan *project* ini
10. Bahrul, S.Pd., selaku Guru Bahasa Arab MIN 18 Jakarta yang membantu penulis dalam mengerjakan materi dari isi buku
11. Kedua orang tua dan kakak penulis yang selalu memberikan dukungan penuh kepada penulis baik itu secara moral maupun materi selama menempuh pendidikan dan selama pengerjaan penulisan laporan tugas akhir ini
12. Kerabat baik penulis, Ghina Hanifa Widyanti, Andina Septiana, Salma Nabila, Najwa Salsabilla Ramadhani, Deswita Adinda Siahaan, Annisa Nazwa Salsabila, Cahaya Annisa Hidayat, Mudya Wangi Wahyu Seto, dan Laras Tiara Lausa, yang selalu mendukung, membantu, dan menemani penulis dalam melalui pengerjaan tugas akhir juga banyak hal lainnya
13. Teman-teman kelas C, yang memberikan banyak pembelajaran, dukungan, selama perkuliahan berlangsung
14. Serta kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu penulis dalam proses perancangan tugas akhir ini

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang.

Jakarta, 12 Juni 2026
Penulis,



Fathia Caesa Ramadhan

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
PRAKATA.....	i
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan	7
F. Manfaat	7
1. Manfaat untuk Penulis	7
2. Manfaat untuk Polimedia	8
3. Manfaat untuk Masyarakat	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Teori Desain Grafis	9
B. Teori Elemen Desain.....	10
C. Teori Buku Interaktif.....	18
D. Teori Edukasi Lingkungan	20
E. Teori Pencemaran Laut dan Dampaknya	21
F. Teori Edukasi Bilingual Kosakata Bahasa Arab	22
G. Penelitian Terdahulu	23
BAB III METODE PERANCANGAN.....	25
A. Data/Objek Penelitian	25
1. Informasi Mitra	25
2. Objek Karya	26
3. Spesifikasi Karya	26
4. Analisis Khalayak Sasaran.....	27
B. Teknik Pengumpulan Data	29
1. Wawancara.....	29
2. Observasi.....	30
C. Ruang Lingkup	30

1. Peran Penulis.....	30
D. Langkah Kerja.....	33
BAB IV PEMBAHASAN.....	36
A. Pra Produksi.....	36
1. Konsep Ide Kreatif.....	36
B. Produksi	45
C. Pasca Produksi	52
1. Buku Utama	53
2. <i>Merchandise</i> dan Media Pendukung.....	54
BAB V PENUTUP	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran	64
1. Bagi Penulis	64
2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.....	64
3. Bagi MIN 18 Jakarta.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN BIODATA MAHASISWA	68
LAMPIRAN BUKTI OBSERVASI DAN WAWANCARA MITRA.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jenis Garis	12
Gambar 2.2 Color Wheel	14
Gambar 2.3 Tipografi	16
Gambar 3.1 Logo MIN 18 Jakarta	25
Gambar 3.2 Tabel Langkah Kerja	33
Gambar 4.1 Mind Mapping	37
Gambar 4.2 Moodboard	38
Gambar 4.3 Color Pallette	39
Gambar 4.4 Font Typography	40
Gambar 4.5 Thumbnail Layout	41
Gambar 4.6 Storyline	42
Gambar 4.7 Script	44
Gambar 4.8 Sketsa Layout	46
Gambar 4.9 Sketsa Karakter	46
Gambar 4.10 Rough Layout	47
Gambar 4.11 Karakter 1	48
Gambar 4.12 Karakter 2	48
Gambar 4.13 Karakter 3	48
Gambar 4.14 Karakter 4	49
Gambar 4.15 Karakter 5	49
Gambar 4.16 Desain Properti	49
Gambar 4.17 Halaman Quiz	51
Gambar 4.18 Halaman Games 1	51
Gambar 4.19 Halaman Games 2	51
Gambar 4.20 Halaman Info Faktual	52
Gambar 4.21 Halaman Info Faktual	52
Gambar 4.22 Cover	54
Gambar 4.23 Isi Buku 1	54

Gambar 4.24 Isi Buku 2.....	54
Gambar 4.25 Keychain.....	55
Gambar 4.26 Pin.....	56
Gambar 4.27 Sticker Sheet	56
Gambar 4.28 Sticker Sheet	56
Gambar 4.29 T-shirt.....	57
Gambar 4.30 Totebag	58
Gambar 4.31 Bilingual Card.....	58
Gambar 4.32 Bilingual Card.....	58
Gambar 4.33 Coloring Book	59
Gambar 4.34 Poster	61
Gambar 4.35 Poster	61
Gambar 4.36 Poster	61
Gambar 4.37 X-banner	61
Gambar 4.38 Kalender.....	62