

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN VISUAL BUKU INTERAKTIF ANATOMI
HEWAN 2D ANAGLYPH UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BACA SISWA KELAS V DAN VI SD
TRI MURNI MEDAN.

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya



Disusun oleh
DIONISIUS PRASETYA SIPAHUTAR
NIM: 2390473020

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MEDAN
2026

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN VISUAL BUKU INTERAKTIF ANATOMI
HEWAN 2D ANAGLYPH UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BACA SISWA KELAS V DAN VI SD
TRI MURNI MEDAN.

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya



Disusun oleh
DIONISIUS PRASETYA SIPAHUTAR
NIM: 2390473020

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MEDAN
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Visual Buku Interaktif Anatomi Hewan 2D
Anaglyph Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa
Kelas V dan VI SD Tri Murni Medan.
Penulis : Dionisius Prasetya Sipahutar
NIM : 2390473020
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 Kamis, 16 Juli 2026.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



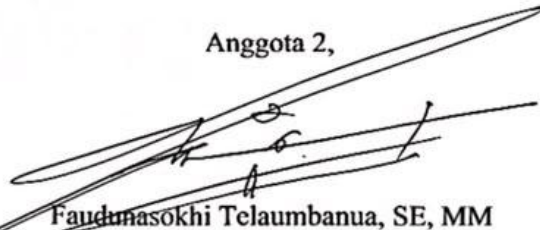
Syafriyandi, S.Pd, M.Sn
NIP.199202082019031009

Anggota 1,



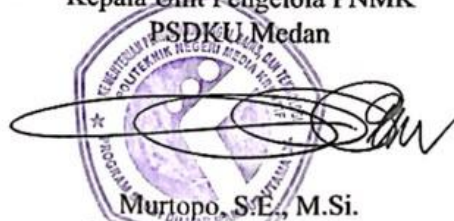
Haryati Ahda Nasution, S.Pd, M.Pd
NIP.198810022024212032

Anggota 2,



Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM
NIP.198006022002121001

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMK
PSDKU Medan



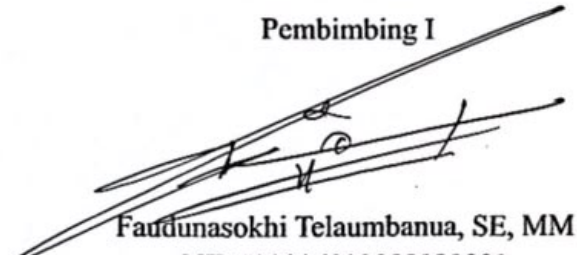
Murtopo, S.E., M.Si.
NIP.197205282006041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Visual Buku Interaktif Anatomi Hewan 2D
Anaglyph Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa
Kelas V Dan VI SD Tri Murni Medan.
Penulis : Dionisius Prasetya Sipahutar
NIM : 2390473020
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

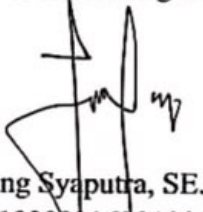
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di
MEDAN, 20 JUNI 2026

Pembimbing I



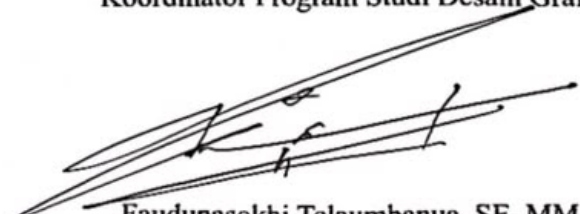
Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM
NIP.198006022002121001

Pembimbing II



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

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM
NIP.198006022002121001

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Dionisius Prasetya Sipahutar
NIM	: 2390473020
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan Visual Buku Interaktif Anatomi Hewan 2D *Anaglyph* Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas V dan VI SD Tri Murni Medan **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.

Medan, 09 Juli 2026

Yang menyatakan,



Dionisius Prasetya Sipahutar
NIM.2390473020

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademica Politeknik Negeri Media Kreatif, Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Dionisius Prasetya Sipahutar
NIM	: 2390473020
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 Visual Buku Interaktif Anatomi Hewan 2D *Analgpyh* Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas V dan VI SD Tri Murni Medan.

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.

Medan, 09 Juli 2026

Yang menyatakan.



Dionisius Prasetya Sipahutar
NIM. 2390473020

ABSTRAK

The development of print media has led to various innovations, one of which is the interactive book, capable of increasing reader engagement in the learning process. This is supported by the fact that children are becoming bored with text-heavy books and that there is currently a lack of diverse interactive book formats, particularly for fifth- and sixth-grade students at Tri Murni Elementary School. This final project aims to describe the process and results of designing a 2D anaglyph-based interactive book on animal anatomy as an effort to increase the reading interest of fifth- and sixth-grade students at Tri Murni Elementary School in Medan. The methods used include observation, interviews, product design, dissemination, and evaluation. The product was designed as an interactive print medium featuring animal anatomy illustrations using 2D anaglyph visual techniques. The results show that the designed medium was able to increase students' interest in reading and help them understand animal anatomy material well. Thus, 2D anaglyph interactive books can serve as an innovative and effective alternative learning medium to support literacy activities and increase reading interest among elementary school students.

Keywords: *interactive, animal anatomy, 2D anaglyph*

ABSTRAK

Perkembangan media cetak telah menghasilkan berbagai inovasi, salah satunya buku interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan pembaca dalam proses belajar. Hal ini didukung karena anak-anak mengalami kejenuhan terhadap buku yang didominasi teks dan belum tersedianya media buku interaktif yang variatif terkhususnya pada anak SD kelas V dan VI Tri Murni. Tugas akhir ini bertujuan mendeskripsikan proses serta hasil perancangan visual buku interaktif anatomi hewan berbasis 2D anaglyph sebagai upaya meningkatkan minat baca siswa kelas V dan VI SD Tri Murni Medan. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, perancangan produk, sosialisasi, dan evaluasi. Produk dirancang dalam bentuk media cetak interaktif yang desain anatomi hewan dengan teknik visual 2D anaglyph. Hasil menunjukkan bahwa media yang dirancang mampu meningkatkan ketertarikan siswa untuk membaca dan membantu siswa memahami materi anatomi hewan dengan baik. Sehingga buku interaktif 2D anaglyph dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam mendukung kegiatan literasi serta meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *interaktif, anatomi hewan, 2D anaglyph*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran 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/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

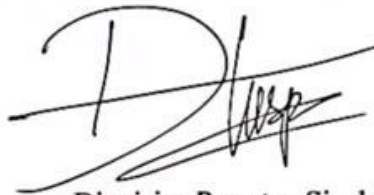
Dalam Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai perancang buku interaktif anatomi hewan 2d *anaglyph* untuk meningkatkan budaya literasi siswa sd terkhususnya kelas v dan vi SD di sekolah Tri Murni Medan. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Visual Buku Interaktif Anatomi Hewan 2D *Anaglyph* Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas V dan VI SD Tri Murni Medan.”. Laporan TA 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.A.K., Ph.D., 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., selaku 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. Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM. Selaku Pembimbing I tugas akhir yang telah meluangkan waktu dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam Tugas Akhir ini.

8. Dadang Syaputra, SE.,M.Si. Selaku Pembimbing II tugas akhir yang telah meluangkan waktu dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam Tugas Akhir ini.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Secara khusus saya menyampaikan terima kasih kepada orangtua tercinta yang telah memberikan dorongan dan bantuan serta pengertian besar kepada penulis, baik selama mengikuti perkuliahan maupun dalam menyelesaikan laporan ini.
11. Secara khusus saya menyampaikan terimakasih kepada teman-teman saya (Monalisa Margareth Manalu, Firman Rajagukguk, dan Della Angelina Sianipar), serta kakak tingkat yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dan mendukung penulis baik selama perkuliahan maupun dalam menyelesaikan laporan ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk laporan ini.

Medan, 20 JUNI 2026



Dionisius Prasetya Sipahutar

NIM. 2390473020

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TA.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TA.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Perancangan	6
B. Desain Grafis	6
C. Pengertian Buku Interaktif.....	12
D. Anatomi Hewan.....	13
E. 2D Anaglyph.....	15
F. Minat Baca Siswa Sekolah Dasar (SD).....	18
G. Tipografi.....	19
H. <i>Software</i> Pendukung.....	20
I. Alat Pendukung.....	21
BAB III METODE PELAKSANAAN	22
A. Data dan Objek Penelitian	22
B. Teknik Pengumpulan Data.....	24
C. Ruang Lingkup	26
D. Langkah Kerja.....	27
E. Jadwal Langkah Kerja	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
A. Proses Pembuatan Buku Interaktif	36
B. Visualisasi Buku Interaktif	75
BAB V KESIMPULAN	83
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Keseimbangan	8
Gambar 2.2 Penekanan.....	8
Gambar 2.3 Ritme	9
Gambar 2.4 Kesatuan	10
Gambar 2.5 Garis	10
Gambar 2.6 Bentuk	11
Gambar 2.7 Ruang.....	11
Gambar 2.7 Ruang.....	11
Gambar 2.9 Warna	12
Gambar 2.9 Warna	12
Gambar 3.1 Logo Sekolah Tri Murni.....	23
Gambar 3.2 Struktur Organisasi SD Tri Murni.....	24
Gambar 4.1 Data Kuesioner Siswa	37
Gambar 4.2 Data Kuesioner Siswa	37
Gambar 4.3 Data Kuesioner Siswa	38
Gambar 4.4 Data Kuesioner Siswa	38
Gambar 4.5 Sketsa Layout Halaman Petunjuk.....	39
Gambar 4.6 Sketsa Layout Halaman Transisi.....	40
Gambar 4.7 Sketsa Layout Halaman Daftar Isi.....	40
Gambar 4.8 Sketsa Layout Halaman Isi.....	41
Gambar 4.9 Sketsa Layout Halaman Funfact.....	41
Gambar 4.10 Sketsa Layout Halaman About Me	42
Gambar 4.11 Sketsa Layout Cover Belakang	42
Gambar 4.12 Sketsa Layout Cover Depan	43
Gambar 4.13 Sketsa Elemen Grafis	43
Gambar 4.14 Sketsa Hewan	44
Gambar 4.15 Sketsa Anatomi Hewan	44
Gambar 4.16 Font Zolla	45
Gambar 4.17 Font HelveticaNeue	46
Gambar 4.18 Font Poppins.....	46
Gambar 4.19 Colour Palette	47
Gambar 4.20 Referensi Elemen Grafis	48
Gambar 4.21 Referensi Elemen Grafis	48
Gambar 4.22 Digitalisasi Konsep Halaman Petunjuk.....	50
Gambar 4.23 Digitalisasi Konsep Halaman Transisi	50
Gambar 4.24 Digitalisasi Konsep Halaman Daftar Isi.....	50
Gambar 4.25 Digitalisasi Konsep Halaman About Me.....	51
Gambar 4.26 Digitalisasi Konsep Halaman Isi	51
Gambar 4.27 Digitalisasi Konsep Halaman Isi	51
Gambar 4.28 Digitalisasi Konsep Cover Depan	52
Gambar 4.29 Digitalisasi Konsep Cover Belakang.....	52
Gambar 4.30 Digitalisasi Konsep Elemen Grafis	52
Gambar 4.31 Pewarnaan Elemen Grafis	53

Gambar 4.32 adjusment hewan	54
Gambar 4.33 Thresold Karakter	54
Gambar 4.34 Adjusment Kembali Hewan	55
Gambar 4.35 Pengaplikasian Warna Red Anaglyph	55
Gambar 4.36 Pengaplikasian Warna Blue Anaglyph	56
Gambar 4.37 Perpaduan Gambar 2D Anaglyph	56
Gambar 4.38 Modifikasi dan Pembuatan Tipografi	57
Gambar 4.39 Modifikasi dan Pembuatan Tipografi Cover	57
Gambar 4.40 Desain Cover Depan	58
Gambar 4.41 Desain Cover Belakang	59
Gambar 4.42 Desain Halaman Daftar Isi	60
Gambar 4.43 Desain Halaman Petunjuk	61
Gambar 4.44 Desain Halaman Anatomi Hewan Darat	62
Gambar 4.45 Desain Halaman Anatomi Hewan Air	62
Gambar 4.46 Desain Halaman Aanatomi Hewan Udara	63
Gambar 4.47 Desain Halaman Anatomi Hewan Amfibi	63
Gambar 4.48 Desain Halaman Isi	64
Gambar 4.49 Desain Halaman Isi	65
Gambar 4.50 Desain Halaman Isi	65
Gambar 4.51 Desain Halaman Isi	66
Gambar 4.52 Desain Halaman Isi	66
Gambar 4.53 Desain Halaman Isi	67
Gambar 4.54 Desain Halaman Isi	67
Gambar 4.55 Desain Isi Halaman	68
Gambar 4.56 Desain Halaman Isi	69
Gambar 4.57 Desain Halaman Isi	69
Gambar 4.58 Desain Halaman Isi	70
Gambar 4.59 Desain Halaman Isi	70
Gambar 4.60 Desain Halaman Isi	71
Gambar 4.61 Desain Halaman About Me	72
Gambar 4.62 Kertas Hardcover	73
Gambar 4.63 Kertas Tik	74
Gambar 4.64 Data Kuesioner Siswa	75
Gambar 4.65 Data Kuesioner Siswa	75
Gambar 4.66 Data Kuesioner Siswa	76
Gambar 4.67 Data Kuesioner Siswa	76
Gambar 4.68 Revisi dan Final	77
Gambar 4.69 Tampak Depan	78
Gambar 4.70 Tampak Belakang	78
Gambar 4.71 Tampak Samping	79
Gambar 4.72 Alat Interaktif	79
Gambar 4.73 Kacamata Anaglyph	80
Gambar 4.74 Tampak Samping	80
Gambar 4.75 Tampak Depan	81
Gambar 4.76 Loop Alat Bantu	81
Gambar 4.77 Penglihatan Loop	82

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal Langkah Kerja Pra Produksi	34
Tabel 2. Jadwal Langkah Kerja Produksi.....	35
Tabel 3. Jadwal Langkah Kerja Pasca Produksi	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	88
Lampiran 2 Lembar Pembimbing I	89
Lampiran 3 Lembar Pembimbing II.....	90
Lampiran 4 Surat Pengantar	91
Lampiran 5 Surat Balasan	92
Lampiran 6 Surat Pernyataan	93
Lampiran 7 Transkrip wawancara 1	94
Lampiran 8 Transkrip wawancara 2.....	97
Lampiran 9 Bukti Pengerjaan.....	99
Lampiran 10 Dokumentasi Kegiatan	100