

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS INTERAKTIF KISAH
ALKITAB SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI ANAK
SEKOLAH MINGGU DI GBI FCC MANIK SARIBU

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya



Disusun Oleh:
Samuel Siallagan
NIM: 2390473067

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Aktivitas Interaktif Kisah
Alkitab Sebagai Media Edukasi Bagi Anak Sekolah
Minggu di GBI FCC Manik Saribu

Penulis : Samuel Siallagan

NIM : 2390473067

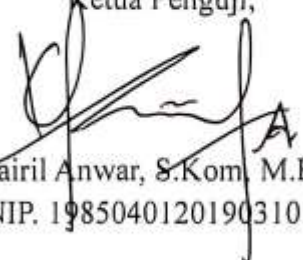
Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada **29 JULI 2026**

Disahkan oleh :

Ketua Penguji,


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

Anggota 1


Efrizal Siregar, S.Pd, M.Pd
NIP. 198708252019031010

Anggota 2


Komda Saharja, S.Kom, M.Pd
NIP. 197712202006041002

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMK


Murtopo, SE, M.Si
NIP. 197205282006041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Aktivitas Interaktif Kisah
Alkitab Sebagai Media Edukasi Bagi Anak Sekolah
Minggu di GBI FCC Manik Saribu
Penulis : Samuel Siallagan
NIM : 2390473067
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Medan, 09 Juli 2026

Pembimbing I



Komda Saharia, S.Kom., M.Pd
NIP. 19771220 200604 1 002

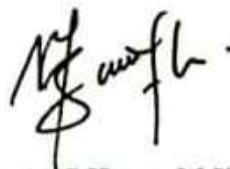
Pembimbing II



Nurianti Sitorus, SS., M.Hum
NIP. 19880222 201903 2 011

Mengetahui,

Koord. Program Studi Desain Grafis



Sudirman, S.Kom., M.Kom
NIP. 19851107 201903 1 004

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Samuel Siallagan
NIM : 2390473067
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul : Perancangan Buku Aktivitas Interaktif Kisah Alkitab Sebagai Media Edukasi Bagi Anak Sekolah Minggu di GBI FCC Manik Saribu **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, 07 Juli 2026

Yang Menyatakan,



Samuel Siallagan
NIM. 2390473067

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Samuel Siallagan
NIM : 2390473067
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 Aktivitas Interaktif Kisah Alkitab Sebagai Media Edukasi Bagi Anak Sekolah Minggu di GBI FCC Manik Saribu.

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, 07 Juli 2026
Yang Menyatakan,



Samuel Siallagan
NIM. 2390473067

ABSTRACT

Sunday School Lessons at GBI FCC Manik is still dominated by storytelling methods, so children's engagement in the learning process has not been optimal. This situation highlights the need for learning materials that are more engaging, interactive, and suited to the characteristics of children aged 6–12 years. The objective of this design project is to produce an interactive activity book based on Bible stories as an educational tool capable of enhancing children's interest in learning and their understanding of Bible stories. The methods used included observation, interviews, and literature review to identify user needs and serve as the basis for developing the design concept. The design process was carried out through the stages of pre-production, production, post-production, and evaluation. The book was designed using a flat design illustration style with bright colors, easy-to-read typography, and various interactive activities, such as coloring, spot-the-difference games, word searches, crossword puzzles, simple puzzles, and picture matching. The design was created using Adobe Illustrator and Adobe Photoshop, with the book formatted in B5 size.

Keywords: *interactive activity book, Bible stories, educational media, Sunday School, graphic design.*

ABSTRAK

Pembelajaran Sekolah Minggu di GBI FCC Manik Saribu masih didominasi metode *storytelling* sehingga keterlibatan anak dalam proses belajar belum optimal. Kondisi tersebut mendorong perlunya media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia 6–12 tahun. Tujuan perancangan ini adalah menghasilkan buku aktivitas interaktif berbasis kisah Alkitab sebagai media edukasi yang mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman anak terhadap kisah-kisah Alkitab. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan menjadi dasar penyusunan konsep perancangan. Proses perancangan dilakukan melalui tahapan praproduksi, produksi, pascaproduksi, dan evaluasi. Buku dirancang menggunakan gaya ilustrasi *flat design* dengan warna-warna cerah, tipografi yang mudah dibaca, serta berbagai aktivitas interaktif, seperti mewarnai, mencari perbedaan gambar, mencari kata, teka-teki silang, puzzle sederhana, dan mencocokkan gambar. Perancangan dilakukan menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop dengan ukuran buku B5.

Kata kunci: *buku aktivitas interaktif, kisah Alkitab, media edukasi, Sekolah Minggu, desain grafis.*

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 ini adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai perancang buku aktivitas interaktif untuk anak sekolah minggu. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Buku Aktivitas Interaktif Kisah Alkitab Sebagai Media Edukasi Bagi Anak Sekolah Minggu di GBI FCC Manik Saribu”.

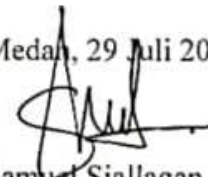
Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada disekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif .
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D. selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Murtopo, SE, M.Si., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Sudirman, S.Kom., M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Syafriandi, S.Pd, M.Sn., selaku Sekretaris Desain Grafis.
7. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd., selaku pembimbing I yang telah membantu dan meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan Tugas Akhir ini.
8. Nurianti Sitorus, SS., M.Hum., selaku pembimbing II yang telah membantu dan meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan Tugas Akhir ini.

9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Pdp. Rudin Sinaga, S.Th., selaku gembala sidang di GBI FCC Manik Saribu yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian tugas akhir.
11. Bapak Preston Siallagan dan Ibu Lina Manurung sebagai orang tua penulis yang selalu memberikan doa, dukungan, dan kepercayaan yang tiada henti.
12. Eklesia Kristi Siallagan selaku saudara kandung penulis yang sudah memberikan dukungan doa dan dana dalam penyelesaian tugas akhir ini.
13. Roni, Efraim, Elchi, Jon, Frans, Josua dan Leo selaku teman penulis yang telah memberikan dukungan dan menemani selama masa perkuliahan.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam Laporan Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Tugas Akhir ini.

Medan, 29 Juli 2026



Samuel Siallagan
NIM. 2390473067

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Perancangan.....	6
B. Media Edukasi	7
C. Desain Grafis	8
D. Prinsip-prinsip Desain	8
E. Elemen-elemen Desain	10
F. Buku Aktivitas Interaktif	12
G. Bentuk Aktivitas Interaktif	13

H. Perangkat Lunak Desain Grafis.....	17
1. Adobe Illustrator.....	17
2. Adobe Photoshop	18
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	20
A. Data/Objek Penulisan	20
1. Profil Objek Penelitian	20
2. Objek dan Spesifikasi Karya	20
B. Teknik Pengumpulan Data	22
1. Observasi.....	22
2. Studi Pustaka	22
3. Wawancara	23
C. Ruang Lingkup	23
1. Peran Penulis	23
2. Kategori Karya	24
3. Ide Kreatif	24
D. Langkah Kerja	25
1. Praproduksi (Persiapan)	26
2. Produksi (Pelaksanaan)	26
3. Pascaproduksi (Penyempurnaan)	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
A. Tahap Praproduksi (Persiapan).....	28
1. Riset.....	28
2. Konsep Perancangan	29
3. Sketsa Perancangan	32
B. Tahap Produksi (Pelaksanaan).....	35
1. Digitalisasi Ilustrasi	35

2. Proses Pewarnaan	39
3. <i>Layouting</i>	42
C. Tahap Pascaproduksi (Penyempurnaan)	54
1. Proses Cetak Buku	54
2. Finishing	57
3. Evaluasi	58
BAB V PENUTUP	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Spesifikasi Karya	21
Tabel 2. Praproduksi	26
Tabel 3. Produksi.....	27
Tabel 4. Pascaproduksi.....	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	61
Lampiran 2. Lembar Pembimbingan I	62
Lampiran 3. Lembar Pembimbingan II	64
Lampiran 4. Surat Pengantar	66
Lampiran 5. Surat Balasan	67
Lampiran 6. Transkrip Wawancara	68
Lampiran 7. Bukti Pengerjaan	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Mewarnai.....	14
Gambar 2. Cari Perbedaan	14
Gambar 3.Puzzle	15
Gambar 4. Mencocokkan Gambar	15
Gambar 5. Teka-teki Silang	16
Gambar 6.Mencari Kata	17
Gambar 7. Adobe Illustrator.....	18
Gambar 8. Adobe Photoshop	19
Gambar 9. Moodboard	30
Gambar 10. Palet Warna	30
Gambar 11. Font Fredoka.....	31
Gambar 12. Font Comic Sans MS.....	31
Gambar 13. Font Vito Bold.....	32
Gambar 14. Ilustrasi karakter	33
Gambar 15. Ilustrasi Hewan.....	33
Gambar 16. Ilustrasi Tumbuhan.....	34
Gambar 17. Ilustrasi Background.....	34
Gambar 18. Perancangan Layout	35
Gambar 19. Tracing Sketsa	37
Gambar 20. Pengelompokkan Bagian.....	37
Gambar 21. Digitalisasi Background	38
Gambar 22. Digitalisasi Aset Pendukung	39
Gambar 23. Pewarnaan Karakter	40
Gambar 24. Pewarnaan Aset Pendukung	40
Gambar 25. Teknik Shape Builder Tool	41
Gambar 26. Swatches	42
Gambar 27. Artboard Cover.....	43
Gambar 28. Penempatan Aset Visual.....	44
Gambar 29. Finishing Cover Buku	45

Gambar 30. Penambahan Outline Karakter.....	46
Gambar 31. Finishing Aktivitas Mewarnai	46
Gambar 32. Cari Perbedaan Gambar.....	47
Gambar 33. Menyusun Perbedaan Gambar.....	48
Gambar 34. Finishing Cari Perbedaan	48
Gambar 35. Membuat Word Search.....	49
Gambar 36. Memasukkan Word Search	50
Gambar 37. Finishing Word Search	50
Gambar 38. TTS	51
Gambar 39. Finishing Teka-teki Silang	52
Gambar 40. Penempatan Labirin.....	52
Gambar 41. Finishing Labirin	53
Gambar 42. Menghubungkan Gambar	54
Gambar 43. PDF Cetak 1	55
Gambar 44 PDF Cetak 2	56
Gambar 45. PDF Cetak 3	56
Gambar 46. Hasil Cetak	57