

**PERANCANGAN BUKU POP-UP INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
BELAJAR MEMBACA UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi Jenjang
Program Diploma III

Oleh :

Nama : Nur Liesia

NIM : 21120001

**PROGRAM STUDI DIII DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA TEGAL**

2024

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nur Liesia

NIM : 21120001

adalah mahasiswa Program Studi D III Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama, dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir yang berjudul :

“PERANCANGAN BUKU POP-UP INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA BELAJAR MEMBACA UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN”

merupakan hasil pemikiran sendiri secara orisinil dan saya susun secara mandiri dengan tidak melanggar kode etik hak karya cipta. Pada laporan Tugas Akhir ini juga bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik tertentu di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata Laporan Tugas Akhir ini terbukti melanggar kode etik karya cipta atau merupakan karya yang dikategorikan mengandung unsur plagiarisme, maka saya bersedia untuk melakukan penelitian baru dan menyusun laporannya sebagai laporan Tugas Akhir, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, 17 Oktober 2024

Yang membuat pernyataan,



Nur Liesia

21120001

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademika Politeknik Harapan Bersama Tegal, Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nur Liesia

NIM : 21120001

Program Studi : Desain Komunikasi visual

Jenis Karya : Ilustrasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Harapan Bersama Tegal Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (Non Exclusive Royalty Free Right) atas tugas akhir saya yang berjudul :

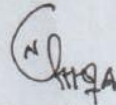
“PERANCANGAN BUKU POP-UP INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA BELAJAR MEMBACA UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Politeknik Harapan Bersama Tegal berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasi Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, 17 Oktober 2024

Yang membuat pernyataan,



Nur Liesia

21120001

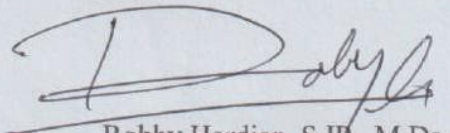
HALAMAN PERSETUJUAN

Pembimbing Tugas Akhir memberikan rekomendasi kepada :

Nama : Nur Liesia
NIM : 21120001
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN BUKU POP-UP
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA BELAJAR
MEMBACA UNTUK ANAK USIA 4-6
TAHUN

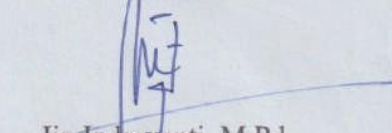
Mahasiswa tersebut telah dinyatakan selesai melaksanakan bimbingan dan dapat mengikuti Ujian Tugas Akhir pada tahun akademik 2024.

Pembimbing I,


Robby Hardian, S.IP., M.Ds.
NIPY. 07.019.416

Tegal, 17 Oktober 2024

Pembimbing II,


Lin Indrayanti, M.Pd.
NIPY. 09.020.456

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Nur Liesia
NIM : 21120001
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN BUKU POP-UP
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA BELAJAR
MEMBACA UNTUK ANAK USIA 4-6
TAHUN

Telah dipertahankan dan dipertanggungjawabkan dihadapan penguji dan diterima sebagai persyaratan mendapat gelar A.md.Ds.

Tegal, 17 Juli 2024

Dewan Penguji :

Nama
1. Ketua : Nadia Safina Faradis, S.Ds., M.I.Kom.
2. Anggota I : Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds.
3. Anggota II : Robby Hardian, S.IP., M.Ds.

Tanda Tangan

1.
2.
3.

Mengetahui,

Ketua Program Studi D III Desain Komunikasi Visual



Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds.

NIPY. 05.015.272

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Gagal satu kali bukan berarti akan gagal selamanya. Selama masih ada niat untuk mencoba dan keberanian untuk berusaha, kata terlambat tidak pernah benar-benar ada”

(Penulis, 2024)

“Allah menaruhmu di tempatmu yang sekarang bukan karena kebetulan tapi Allah telah menentukan jalan terbaik untukmu”

Ustadzah Halimah Alaydrus

Tiada lembar Tugas Akhir yang paling indah dalam laporan Tugas Akhir ini kecuali lembar persembahan.

Bismillahirrahmanirrahim Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua dan kaka saya yang telah membantu serta mendoakan.
2. Keluarga besar DKV dan teman-teman yang telah kebersamai dalam penyelesaian Tugas Akhir
3. Almamaterku, Politeknik Harapan Bersama Tegal.

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU POP-UP INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA BELAJAR MEMBACA UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN

Dalam dunia Pendidikan, media pembelajaran sangat penting, salah satunya buku pop-up. Tujuan perancangan buku pop-up ini adalah untuk menciptakan media belajar interaktif untuk membantu anak usia 4-6 tahun belajar membaca. Metode penelitian melibatkan pengumpulan data primer melalui wawancara, observasi, dan kuesioner, serta data sekunder dari studi literatur. Penelitian ini juga menggunakan metode kuantitatif untuk mengukur efektivitas buku pop-up terhadap kemampuan membaca dan keterampilan motorik halus anak. Hasil penelitian adalah buku pop-up interaktif berjudul “Menenal Hewan Ternak” yang dirancang menggunakan *Adobe Illustrator*, yang membantu anak dalam belajar membaca dan melatih keterampilan motorik halus mereka. Memiliki fitur- fitur menarik yang dapat memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif bagi anak-anak.

Kata kunci: buku pop-up, buku interaktif, membaca permulaan

ABSTRACT

INTERACTIVE POP-UP BOOK DESIGN AS A READING LEARNING MEDIA FOR CHILDREN AGED 4-6 YEARS

In the world of education, learning media is very important, one of which is pop-up books. The aim of designing this pop-up book is to create interactive learning media to help children aged 4-6 years learn to read. The research method involves collecting primary data through interviews, observations, and questionnaires, as well as secondary data from literature studies. This research also uses quantitative methods to measure the effectiveness of pop-up books on children;s reading abilities and fine motor skills. The result of the research is an interactive pop-up book entitled “Getting to Know Farm Animals” designed using Adobe Illustrator, which helps children learn to read and practice their fine motor skills. It has interesting features that can facilitate fun and effective learning for children.

Keywords: pop-up book, interactive book, beginning reading

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul "Perancangan Buku *Pop-Up* Interaktif sebagai Media Belajar Membaca untuk Anak Usia 4-6 Tahun" ini dengan baik. Saya berharap laporan tugas akhir ini dapat media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak usia dini, sehingga dapat membantu mereka dalam proses belajar membaca.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah S.W.T yang telah memberikan karunia, pertolongan, serta limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan lancar.
2. Cinta pertama dan Pintu Surgaku, Bapak Julius dan Ibu Sainah. Terima kasih sudah menjadi rumah paling aman di hidupku. Terima kasih untuk setiap doa yang diam-diam kalian panjatkan, setiap perjuangan yang mungkin tak pernah aku lihat sepenuhnya, dan setiap keyakinan yang kalian tanamkan saat saya sendiri merasa ragu. Kalian memang tidak sempat merasakan Pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun kalian mampu mendidik, membimbing, dan membesarkan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai mendapatkan gelar Ahli Madya Desain. Semoga Allah SWT senantiasa menjaga kalian sampai melihatku berhasil dengan keputusanku sendiri. Hidup lebih lama.
3. Terima kasih kepada saudara kandungku Teguh Julianto yang tak kalah penting kehadirannya dan selalu sabar membantu dan membimbing penulis. Terima kasih telah menjadi bagian hidup penulis. Berkontribusi dalam penyelesaian Tugas Akhir ini baik tenaga, materi, maupun waktu dan telah mendukung setiap langkah yang saya pilih.
4. Kepada sahabat-sahabat saya Aisyatun, Atikah, Fadila, dan Subhan. Terima kasih atas waktu dan tenaga yang selalu ada di saat penulis butuhkan dan selalu ada di saat penulis dalam kesusahan.

5. Bapak Agung Hendarto, S.E., M.A. selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal.
6. Bapak Ahmad Ramadhani, S.Kom., M.Ds. selaku Ketua Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal.
7. Bapak Robby Hardian, S.IP., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing 1 Tugas Akhir
8. Ibu Iin Indrayanti, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 Tugas Akhir
9. Ibu Neti Sumaroh, S.Pd. selaku Guru TK Pertiwi Suradadi
10. Terima kasih kepada seluruh dosen, staf, dan teman-teman di Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmu, inspirasi, serta pengalaman berharga selama masa perkuliahan. Semoga kebersamaan dan semangat kreatif kita terus terjaga.
11. Terima kasih kepada Taylor Swift terkhusus kepada lagu-lagu yang setiap malam ku putar tanpa henti. Untuk setiap perjuangan yang tidak selalu terlihat, untuk malam-malam panjang penuh keraguan, dan untuk diriku sendiri yang tetap bertahan sampai akhir. Hingga kelak, lagu ini akan mengiringi langkahku di hari wisuda sebagai pengingat bahwa aku pernah berjuang dan berhasil melewatinya. “you’re On Your Own, Kid”
12. Untuk diri saya Nur Liesia, terima kasih karena sudah mau untuk mencoba semua hal yang sebelumnya sempat tertinggal dengan anak-anak seusia penulis. Terima kasih sudah bertahan, tidak menyerah, dan tetap melangkah meski sering merasa lelah dan ragu. Terima kasih telah percaya bahwa kamu mampu sampai di titik ini. Terima kasih diriku semoga tetap rendah hati.
13. Semua pihak yang telah mendukung membantu serta mendoakan penyelesaian penelitian ini.

Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tegal, 17 Juli 2024

Penulis



Nur Liesia

DAFTAR ISI

PERANCANGAN BUKU POP-UP INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA BELAJAR MEMBACA UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Batasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah.....	5
1.5. Tujuan Penelitian	6
1.6. Manfaat Perancangan.....	6
1.7. Sistematika Penulisan	7
BAB II.....	9
TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Penelitian Sejenis.....	9
2.2. Landasan Teori	11
BAB III.....	20
METODE PENELITIAN	20
3.1. Waktu dan Tempat Penelitian.....	20

3.2. Bahan Penelitian	22
3.3. Alat Penelitian.....	22
3.4. Prosedur Penelitian	23
3.5. Kerangka Berpikir.....	24
BAB IV	26
PERANCANGAN DAN DESAIN VISUAL.....	26
4.1. Objek Penelitian.....	26
4.2. Konsep Dasar Perancangan	26
4.3. Proses Perancangan.....	31
4.4. Hasil Perancangan.....	42
BAB V.....	52
PENUTUP	52
5.1. Kesimpulan	52
5.2. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Observasi.....	20
Tabel 3. 2 Waktu Penelitian	20

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Teknik V-Folding	12
Gambar 2. 2 Teknik Internal Stand	12
Gambar 2. 3 Teknik Mouth	12
Gambar 2. 4 Teknik Rotary	13
Gambar 2. 5 Teknik Paralel Slide	13
Gambar 2. 6 Teori Taksonomi Bloom.....	17
Gambar 3. 1 TK Pertiwi Suradadi	21
Gambar 4. 1 <i>Font Comic Sans MS</i>	29
Gambar 4. 2 <i>Font Marko One</i>	29
Gambar 4. 3 <i>Font Lucky Goldfish Demo Regular</i>	30
Gambar 4. 4 Warna	30
Gambar 4. 5 <i>Storyboard</i>	34
Gambar 4. 6 Sketsa Kasar Lembar Pembuka	34
Gambar 4. 7 Sketsa Kasar Lembar Bebek.....	35
Gambar 4. 8 Sketsa Kasar Lembar Kuda	35
Gambar 4. 9 Sketsa Kasar Lembar Ayam	35
Gambar 4. 10 Proses <i>Tracing</i>	36
Gambar 4. 11 Sketsa Halus <i>Cover</i>	36
Gambar 4. 12 Sketsa Halus Pembuka.....	37
Gambar 4. 13 Sketsa Halus Halaman Angsa	37
Gambar 4. 14 Sketsa Halus Halaman Kambing	37
Gambar 4. 15 Sketsa Halus Halaman Domba	38
Gambar 4. 16 Sketsa Halus Halaman Lebah	38
Gambar 4. 17 Sketsa Halus Halaman Sapi	38
Gambar 4. 18 Sketsa Halus Halaman Ayam	39
Gambar 4. 19 Sketsa Halus Halaman Bebek.....	39
Gambar 4. 20 Sketsa Halus Halaman Kuda.....	39
Gambar 4. 21 Sketsa Halus Halaman Penutup	40
Gambar 4. 22 Proses <i>Dummy</i>	40

Gambar 4. 23 Proses Cetak	41
Gambar 4. 24 Proses Pemotongan Pola.....	41
Gambar 4. 25 Pemasangan <i>Pop-Up</i>	42
Gambar 4. 26 Sampul Belakang.....	43
Gambar 4. 27 Sampul Depan.....	43
Gambar 4. 28 Hasil Halaman Pembuka.....	43
Gambar 4. 29 Halaman Angsa.....	44
Gambar 4. 30 Halaman Kambing.....	44
Gambar 4. 31 Halaman Domba	44
Gambar 4. 32 Halaman Lebah.....	45
Gambar 4. 33 Halaman Sapi.....	45
Gambar 4. 34 Halaman Ayam	45
Gambar 4. 35 Halaman Bebek.....	46
Gambar 4. 36 Halaman Kuda	46
Gambar 4. 37 Halaman Penutup.....	46
Gambar 4. 38 Desain Poster	47
Gambar 4. 39 Stiker	47
Gambar 4. 40 Kaos.....	48
Gambar 4. 41 <i>Puzzle</i>	48
Gambar 4. 42 <i>Wrapper Pattern</i>	49
Gambar 4. 43 Sharing Session Pameran.....	49
Gambar 4. 44 Tanggapan Mahasiswa DKV	50
Gambar 4. 45 Interaksi dengan Pengunjung.....	50
Gambar 4. 46 Pengunjung Menyelesaikan Permainan	50
Gambar 4. 47 Pengunjung berhasil mendapatkan <i>puzzle mini</i>	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kesepakatan Pembimbing 1.....	56
Lampiran 2. Kesepakatan Pembimbing 2.....	57
Lampiran 3. Form Pembimbing 1	58
Lampiran 4. Form Pembimbing 2	60
Lampiran 5. Kuesioner	62
Lampiran 6. Wawancara.....	63
Lampiran 7. Feedback Produk.....	65
Lampiran 8. Dokumentasi	66
Lampiran 9. Tanda Terima Penyerahan TA	68
Lampiran 10. Lembar penilaian Bimbingan TA Pembimbing 2.....	69
Lampiran 11. Penilaian Ujian TA	70
Lampiran 12 Lembar Perbaikan Ujian TA.....	71