



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**LAPORAN TUGAS AKHIR
SPESIFIKASI DESAIN**

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS ANAK TENTANG PENGENALAN
PROFESI SEBAGAI MEDIA EDUKASI INTERAKTIF
DI TK/RA SARI PEMBANGUNAN**



Diajukan sebagai Persyaratan Kelulusan
Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis
Jurusan Teknik Grafika Penerbitan
Politeknik Negeri Jakarta

Oleh:
MUHAMMAD AL-FHATHI
2106421011

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK
2025**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Aktivitas Anak Tentang Pengenalan
Profesi Sebagai Media Edukasi Interaktif Di TK/RA Sari
Pembangunan
Penulis : Muhammad Al-Fhatih
Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan
Program Studi : Desain Grafis

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan melalui proses bimbingan dan telah layak untuk mengikuti Ujian Sidang Tugas Akhir.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Depok, 01 Juli 2025

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Wanda Kusuma Putri, SSn.
NIP. 520000000000000324

Iqbal Yamin, M.T.
NIP. 198909292022031005



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS ANAK TENTANG PENGENALAN
PROFESI SEBAGAI MEDIA EDUKASI INTERAKTIF
DI TK/RA SARI PEMBANGUNAN**

Oleh:

MUHAMMAD AL-FHATHI
2106421011

Disahkan:
Depok, 14 Juli, 2025

Penguji I

Drs. Ade Noor Riyadhi
NIP. 520000000000000323

Penguji II

Saeful Imam, S.T., M.T.
NIP. 198607202010121004

Kepala Program Studi

Dwi Agnes Natalia Bangun, S.Ds., M.Ds.
NIP. 198812152018032001

**Ketua Jurusan
Teknik Grafika Penerbitan**



Dr. Zulkarnain, S.T, M.Eng.
NIP. 198405292012121002



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS ANAK TENTANG PENGENALAN
PROFESI SEBAGAI MEDIA EDUKASI INTERAKTIF
DI TK/RA SARI PEMBANGUNAN**

adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi, dan atau sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya siap menerima sanksi akademik yang berlaku.

Depok, 01 Juli, 2025

Yang menyatakan,



Muhammad Al-Fhatih
2106421011



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRAK

Media edukasi memegang peranan penting dalam mendukung proses belajar anak usia dini agar lebih interaktif dan mudah dipahami. Seiring dengan perkembangan teknologi, pendekatan pembelajaran pun perlu dikembangkan secara lebih kreatif agar anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar. Latar belakang inilah yang menjadi dasar dirancangnya buku aktivitas bertema profesi untuk anak usia 4 – 7 tahun, sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Buku ini dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik serta beragam aktivitas edukatif seperti mewarnai, menghubungkan gambar, dan menebak profesi, untuk mendorong perkembangan kreativitas, kemampuan motorik halus, serta keterampilan berpikir kritis anak. Selain itu, buku ini juga dirancang sebagai alat bantu guru dalam mengenalkan berbagai profesi kepada anak melalui cerita dan aktivitas visual. Proses perancangannya menggunakan metode *design thinking* yang mencakup tahap *empathize* (wawancara, observasi lapangan, studi literatur, dokumentasi), *define* (*creative brief*), *ideate* (*mindmap*, *moodboard*, sketsa, desain komprehensif), *prototype* (*dummy* cetak), dan *test* (uji coba). Diharapkan, perancangan ini dapat menjadi solusi pembelajaran yang lebih optimal dan menyenangkan serta memberikan dampak yang positif bagi perkembangan anak usia dini. Produk tugas akhir yang dihasilkan berupa buku aktivitas anak bertema profesi, yang di dalamnya memuat ilustrasi serta aktivitas menarik, dilengkapi fitur interaktif seperti *flip & flap* dan stiker sebagai alat bantu belajar yang interaktif sekaligus menyenangkan.

Kata kunci: Buku Aktivitas, Media Edukasi, Pembelajaran Interaktif, Profesi

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRACT

Educational media plays a vital role in supporting the learning process of early childhood, making it more interactive and easier to understand. Along with technological advancements, learning approaches must be developed in more creative ways so that children do not merely receive information passively but also engage actively in the learning process. This background underlies the design of a profession-themed activity book for children aged 4–7 years, intended as an interactive and enjoyable learning medium. The book is equipped with engaging illustrations and a variety of educational activities such as coloring, connecting images, and guessing professions to stimulate creativity, fine motor skills, and critical thinking abilities. Moreover, this book is designed to assist teachers in introducing various professions through stories and visual activities. The design process follows the design thinking method, which includes the stages of empathize (interviews, field observations, literature studies, documentation), define (creative brief), ideate (mind map, mood board, sketches, comprehensive designs), prototype (printed dummy), and test (user testing). This design is expected to provide a more effective and enjoyable learning solution while offering a positive impact on early childhood development. The final project output is a profession-themed activity book for children that features engaging illustrations and educational activities, enhanced with interactive elements such as flip & flap features and stickers, serving as an enjoyable and interactive learning tool.

Keywords: Activity Books, Early childhood education, Interactive Learning, Profession

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PRAKATA

Puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “Perancangan Buku Aktivitas Anak Tentang Pengenalan Profesi Sebagai Media Edukasi Interaktif Di TK/RA Sari Pembangunan” dengan sebaik-baiknya, sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Serta tidak lupa ucapan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada orang tua yang selalu memberikan doa, semangat dukungan, dan motivasi hingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi syarat kelulusan Program Studi Sarjana Terapan Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta. Dalam penulisan Tugas Akhir dari awal sampai akhirnya dapat terselesaikan dengan baik, banyak pihak yang telah membantu dan memberi dukungan. Oleh karena itu, Ucapan terima kasih juga disampaikan atas segala bimbingan dan saran yang telah diberikan hingga laporan ini dapat selesai. Dengan segala hormat, pada kesempatan kali ini ucapan terima kasih disampaikan kepada :

1. Bapak Dr. Syamsurizal, S.E., M.M selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Bapak Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan Politeknik Negeri Jakarta.
3. Ibu Dwi Agnes Natalia Bangun, selaku Kepala Prodi Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Jakarta.
4. Ibu Wanda Kusuma, selaku Dosen Pembimbing I Penyusunan Proposal Tugas Akhir
5. Bapak Iqbal Yamin, M.T., selaku Dosen Pembimbing II Penyusunan Proposal Tugas Akhir
6. Ibu Zubaedah selaku Kepala Sekolah sekaligus para Guru dari TK/RA Sari Pembangunan yang telah bersedia menjadi klien dalam pembuatan Buku Aktivitas



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

7. Hakim, Rafli, Tabah, Angga selaku teman dekat di kelas DG8A, yang selalu berbagi canda tawa dan banyak membantu dan memberikan masukan dalam pembuatan Tugas Akhir.
8. Keluarga dan Kerabat yang selalu memberikan dukungan hingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Menyadari bahwa laporan ini masih memiliki berbagai kekurangan dan belum sempurna, baik dari segi materi maupun kelengkapan data, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan sebagai bahan pembelajaran ke depan. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat serta kontribusi positif dalam mengenalkan berbagai profesi kepada anak-anak, sekaligus menjadi referensi yang berguna bagi penelitian dan pengembangan selanjutnya. Akhir kata, mohon maaf atas segala kekurangan dalam penyusunan laporan ini. Terima kasih.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Jakarta, 30 Juni 2025

Muhammad Al-Fhatih



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.5 Sistematika Penyusunan.....	4
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	6
2.1 Media Edukasi.....	6
2.2.1 Jenis Media Edukasi.....	7
2.2 Profesi	8
2.3 Buku Anak	8
2.3.1 Jenis Buku Anak	9
2.4 Buku Aktivitas	13
2.4.1 Tipe-Tipe Buku Aktivitas	14
2.4.2 Karakteristik Buku Aktivitas	15
2.5 Elemen Desain Grafis pada Buku Aktivitas Anak.....	15
2.5.1 Ilustrasi.....	15
2.5.2 Warna	20
2.5.3 Tipografi.....	23
2.5.4 Layout.....	26
2.6 Metode Perancangan <i>Design Thinking</i>	29
BAB III METODE PERANCANGAN.....	32
3.1 Metode Penelitian.....	32
3.1.1 Metode Riset Desain	32
3.1.2 Metode Pengumpulan Data	34
3.2 Data Analisis	43



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.2.1 Profil Klien.....	43
3.2.2 <i>Product Knowledge</i>	45
3.2.3 Buku Sejenis	46
3.2.4 <i>Consumer Insight</i>	48
3.2.5 <i>Positioning</i>	49
3.2.6 Hasil Analisis Data.....	50
3.3 Arahana Kreatif.....	53
BAB IV METODE PERANCANGAN	56
4.1 Konsep <i>Visual</i>	56
4.1.1 <i>Mindmap</i>	56
4.1.2 <i>Moodboard</i>	58
4.2 Proses Desain	60
4.2.1 Sketsa Karakter	60
4.2.2 Sketsa <i>Cover</i>	64
4.2.3 Sketsa <i>Layout</i>	67
4.2.4 Desain Komprehensif.....	67
4.2.5 Testing dan Evaluasi	75
4.2.6 <i>Final Artwork</i>	77
4.3 Media Pendukung.....	80
4.4 Pertimbangan Produksi	81
BAB V KESIMPULAN	83
5.1 Simpulan	83
5.2 Saran.....	85
DAFTAR REFERENSI	83
LAMPIRAN.....	87

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Board Book</i>	9
Gambar 2. 2 <i>Bilingual Book</i>	10
Gambar 2. 3 <i>Pop Up Book</i>	10
Gambar 2. 4 <i>Sound Book</i>	11
Gambar 2. 5 Buku Cerita Bergambar.....	11
Gambar 2. 6 Buku Fabel	12
Gambar 2. 7 Buku Dongeng.....	12
Gambar 2. 8 <i>Activity Book</i>	13
Gambar 2. 9 <i>Realistic Style</i>	17
Gambar 2. 10 <i>Vintage Style</i>	17
Gambar 2. 11 <i>Cartoon Style</i>	18
Gambar 2. 12 <i>Sketches Style</i>	18
Gambar 2. 13 <i>Abstract Style</i>	19
Gambar 2. 14 <i>Exaggerated Style</i>	19
Gambar 2. 15 <i>Line drawings Style</i>	19
Gambar 2. 16 Warna <i>Primer, Sekunder, Tersier</i>	20
Gambar 2. 17 Contoh penggunaan warna <i>primer</i> dalam buku aktivitas.....	21
Gambar 2. 18 Contoh penggunaan warna <i>sekunder</i> dalam buku aktivitas	21
Gambar 2. 19 Contoh penggunaan warna <i>tersier</i> dalam buku aktivitas	22
Gambar 2. 20 Contoh penggunaan <i>Serif</i> dalam isi buku.....	24
Gambar 2. 21 Contoh penggunaan <i>Sans-serif</i> dalam judul buku.....	25
Gambar 2. 22 Contoh penggunaan <i>script</i> dalam <i>headline</i> isi buku	26
Gambar 2. 23 Contoh <i>Full-Bleed Spread</i> dalam buku anak	28
Gambar 2. 24 Contoh <i>Two full-bleed pages</i> dalam buku anak	28
Gambar 2. 25 Contoh <i>Full-bleed page and vignette</i> dalam buku anak.....	29
Gambar 2. 26 Contoh <i>Full-bleed page with spot art</i> dalam buku anak	29
Gambar 2. 27 Lima tahapan Metode <i>Design Thinking</i>	30
Gambar 3. 1 Bangunan TK/RA Sari Pembangunan	38
Gambar 3. 2 Ruang Kelas TK/RA Sari Pembangunan	39
Gambar 3. 3 Buku Aktivitas Tidak Sesuai Tema.....	39
Gambar 3. 4 Buku Anak Tema Profesi	40
Gambar 3. 5 Buku Aktivitas impor Tidak Sesuai Tema	41
Gambar 3. 6 Buku Anak impor Tidak Sesuai Tema	41
Gambar 3. 7 Buku anak jenis <i>Board Book</i>	42
Gambar 3. 8 Buku aktivitas Anak usia dini	42
Gambar 3. 9 Papan Nama TK/RA Sari Pembangunan	43
Gambar 3. 10 Ruang Kelas TK/RA Sari Pembangunan	45
Gambar 3. 11 Buku Seri Aktivitas: Ceria, Cerdas, Dan Kreatif: PROFESI	46
Gambar 3. 12 Buku Aktivitas: Mau Jadi Apa Ya	47
Gambar 3. 13 Buku Mengenal Profesi dan Hewan Asli Indonesia: Udara.....	47
Gambar 3. 14 Buku <i>Whose Hands Are These?</i>	48
Gambar 4. 1 <i>Mindmap</i>	57
Gambar 4. 2 <i>Moodboard Visual</i>	59
Gambar 4. 3 <i>Moodboard Layout</i>	59



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4. 4 <i>Moodboard</i> Karakter	60
Gambar 4. 5 Sketsa karakter alternatif 1	61
Gambar 4. 6 Sketsa karakter alternatif 2	61
Gambar 4. 7 Sketsa karakter alternatif 3	62
Gambar 4. 8 Sketsa karakter alternatif 4	62
Gambar 4. 9 Sketsa karakter alternatif 5	63
Gambar 4. 10 Sketsa karakter terpilih	63
Gambar 4. 11 Sketsa <i>cover</i> alternatif 1	64
Gambar 4. 12 Sketsa <i>cover</i> alternatif 2	65
Gambar 4. 13 Sketsa <i>cover</i> alternatif 3	66
Gambar 4. 14 Sketsa <i>Layout</i>	67
Gambar 4. 15 Desain Komprehensif karakter 1	68
Gambar 4. 16 Desain Komprehensif karakter 2	68
Gambar 4. 17 Desain Komprehensif karakter 3	69
Gambar 4. 18 Desain Komprehensif karakter terpilih	70
Gambar 4. 19 Desain Komprehensif <i>cover</i> 1	71
Gambar 4. 20 Desain Komprehensif <i>cover</i> 2	72
Gambar 4. 21 Desain Komprehensif <i>cover</i> 3	73
Gambar 4. 22 Desain Komprehensif <i>layout</i> 1	74
Gambar 4. 23 Desain Komprehensif <i>layout</i> 2	75
Gambar 4. 24 Guru menjelaskan buku kepada anak-anak	76
Gambar 4. 25 Anak-anak mengerjakan kegiatan aktivitas	77
Gambar 4. 26 Revisi Ilustrasi	77
Gambar 4. 27 Media pendukung Buku Aktivitas Digital	80
Gambar 4. 28 Media pendukung Poster A3	80
Gambar 4. 29 Media pendukung <i>Keychain</i>	81
Gambar 4. 30 Media pendukung stiker	81



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Manfaat & Dampak psikologis warna	22
Tabel 3. 1 Arahkan kreatif	53
Tabel 4. 1 <i>Key Visual</i>	57
Tabel 4. 2 Final Artwork.....	78
Tabel 4. 3 Tabel Pertimbangan Produksi Buku Aktivitas.....	82
Tabel 4. 4 Tabel Pertimbangan Produksi Media turunan.....	82





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 1	87
Lampiran 2 Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 2	88
Lampiran 3 Transkrip Wawancara	89
Lampiran 4 Foto bersama klien.....	100
Lampiran 5 Hasil Cek Plagiarisme	101
Lampiran 6 Daftar Riwayat Hidup.....	102





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam pendidikan anak usia dini, media edukasi berperan penting dalam membantu proses pembelajaran lebih interaktif dan mudah dipahami oleh anak-anak (Nurfadhillah et al., 2021). Media edukasi dapat berbentuk konvensional seperti buku teks, maupun non-konvensional yang lebih interaktif dan menarik untuk anak-anak, seperti buku aktivitas, permainan edukatif dan aplikasi interaktif. Seiring berkembangnya teknologi dan metode pembelajaran, pendekatan yang lebih kreatif dan menarik semakin diperlukan agar anak-anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, namun juga terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Salah satu bentuk media edukasi non-konvensional yang cukup signifikan dalam pembelajaran anak adalah buku aktivitas. Berdasarkan penelitian (Sumiyati, 2017), anak-anak lebih mudah memahami suatu konsep serta meningkatkan prestasi belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Media yang dapat mendukung proses tersebut salah satunya, buku aktivitas yang dirancang secara edukatif dan menyenangkan. Dikutip dari (Putra & Salsabila, 2021) Media pembelajaran yang interaktif, terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, pencapaian akademik, serta keterampilan berpikir kritis. Selain itu, hasil penelitian (Riawan et al., 2020) menunjukkan bahwa penggunaan buku aktivitas sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Tujuan penggunaannya adalah untuk meningkatkan kualitas belajar, keterampilan intelektual, motorik, serta daya imajinasi anak.

Namun dalam praktiknya, penerapan media pembelajaran yang menarik dan interaktif masih menjadi tantangan di TK/RA Sari Pembangunan, atau yang lebih dikenal sebagai TK Amir oleh penduduk sekitar. Khususnya dalam pengenalan profesi kepada anak usia dini, para pendidik telah mencoba berbagai metode, seperti membacakan buku cerita bertema profesi, mengajak anak didiknya mengenakan pakaian profesi dalam kegiatan khusus, hingga melakukan kunjungan ke suatu instansi pekerjaan. Meski demikian, para pengajar merasa memerlukan



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

media tambahan yang lebih variatif untuk membantu anak memahami konsep profesi secara lebih optimal.

Pengenalan profesi sejak usia dini, penting untuk membentuk pemahaman anak tentang berbagai pekerjaan, terutama di masa pertumbuhan mereka yang pesat. Pada masa ini, mereka lebih peka dalam menyerap serta memahami berbagai hal baru di sekitarnya (Dian et al., 2018). Anak-anak cenderung hanya mengenal profesi yang sering mereka temui, seperti guru, dokter, atau polisi, sehingga kurang memahami keberagaman profesi lainnya, yang dapat membatasi wawasan dan pilihan cita-cita mereka di masa depan. Dan salah satu penyebab dari permasalahan tersebut adalah keterbatasan guru dalam menyediakan media literasi yang interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik bagi anak-anak (Maula & Antara, 2024)

Menanggapi hal tersebut, TK/RA Sari Pembangunan yang memiliki tujuan untuk memberikan pendidikan dasar yang berkualitas bagi anak-anak usia dini, berencana untuk menghadirkan sebuah buku aktivitas bertema profesi sebagai media pendukung kegiatan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Buku ini tidak hanya mengenalkan berbagai profesi, tetapi juga dilengkapi dengan ilustrasi menarik dan aktivitas interaktif seperti mewarnai, menebak profesi, serta permainan edukatif lainnya. Dengan pendekatan ini, anak-anak dapat belajar sambil bermain sekaligus mengembangkan kreativitas, motorik halus, dan berpikir kritis mereka. Buku aktivitas dinilai sebagai alternatif, yang mampu meningkatkan ketertarikan anak dalam membaca serta memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif (Rosarineysa et al., 2023).

Selain itu, buku aktivitas ini juga dapat menjadi alat bantu bagi guru dalam permasalahan literasi dan interaksi dalam mengenalkan berbagai pekerjaan serta profesi kepada anak-anak. Melalui cerita, gambar, dan aktivitas di dalam buku ini, guru dapat mengajar dan menceritakan lebih dalam tentang kegiatan dari masing-masing profesi. Dengan begitu, anak-anak tidak hanya memperoleh wawasan baru dari buku, tetapi juga dari interaksi langsung dengan guru yang membimbing mereka dalam proses pembelajaran, terutama untuk anak usia dini dengan rentang usia 4 – 7 tahun.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang tersebut, maka masalah yang diangkat adalah, bagaimana merancang buku aktivitas anak yang interaktif dan edukatif tentang pengenalan profesi kepada anak usia dini, di TK/RA Sari Pembangunan.

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Adapun ruang lingkup pembahasan, agar menghindari pelebaran masalah sehingga diperlukannya batasan dalam masalah yang dibahas yaitu:

1. Bagaimana proses perancangan buku aktivitas anak tentang pengenalan profesi untuk anak usia dini di TK/RA Sari Pembangunan.
2. Bagaimana penerapan prinsip serta elemen desain pada perancangan buku aktivitas anak tentang pengenalan profesi di TK/RA Sari Pembangunan.
3. Bagaimana mengaplikasikan desain buku aktivitas berilustrasi pada media pendukung seperti *merchandise* dan poster.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat yang ingin dicapai dalam proses penulisan tugas akhir tentang perancangan buku aktivitas anak, tentang pengenalan profesi di TK/RA Sari Pembangunan adalah sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari tugas akhir ini:

1. Untuk menerapkan proses perancangan buku aktivitas anak tentang pengenalan profesi untuk anak usia dini di TK/RA Sari Pembangunan.
2. Untuk menerapkan pengaplikasian penerapan prinsip, teori serta elemen desain grafis yang diterapkan dalam buku aktivitas tentang pengenalan profesi kepada anak usia dini
3. Untuk menerapkan hasil desain perancangan buku aktivitas pada media turunan berupa *merchandise*, poster dan lain sebagainya.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat dari penulisan laporan tugas akhir ini:

1. Manfaat bagi Klien (TK Sari Pembangunan)

Dengan dibuatnya buku aktivitas ini, diharapkan dapat menjadi media pembelajaran tambahan yang menarik dan mudah digunakan untuk mengenalkan berbagai profesi kepada anak didik-nya. Dengan adanya buku ini, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, kreatif, dan interaktif.
2. Manfaat bagi Anak-anak (*Target Audience*)

Buku aktivitas ini dirancang untuk anak-anak, agar dapat memperluas wawasan anak-anak tentang berbagai profesi di masyarakat melalui kegiatan yang menyenangkan. Dan diharapkan dapat lebih memahami peran setiap profesi dalam kehidupan sehari-hari dan menumbuhkan tujuan serta cita-cita mereka di masa depan.
3. Manfaat bagi Penulis

Perancangan buku aktivitas ini menjadi salah satu karya yang membanggakan bagi penulis, karena tidak hanya berfungsi sebagai media edukatif bagi anak-anak, tetapi juga sebagai bukti nyata dari pembelajaran dan pengalaman yang telah diperoleh selama empat tahun di bidang desain grafis.
4. Manfaat bagi Akademis

Hasil dari penulisan laporan perancangan buku aktivitas anak tentang pengenalan profesi dapat menjadi referensi bagi mahasiswa Tingkat akhir terkait media pembelajaran interaktif bagi anak usia dini, Terutama mahasiswa di bidang Desain Grafis.

1.5 Sistematika Penyusunan

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memastikan informasi dapat tersampaikan dengan baik. Laporan ini terdiri dari lima bab, dengan penjelasan dari masing-masing bab sebagai berikut:



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, berisikan penjelasan yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat mengenai perancangan buku aktivitas anak tentang pengenalan profesi untuk anak usia dini di TK/RA Sari Pembangunan.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Dalam bab ini, berisi kumpulan data-data yang mencakup teori yang menjadi landasan dalam perancangan buku aktivitas anak, tentang pengenalan profesi. Yang disesuaikan dengan teori dari judul yang akan dibahas dalam perancangan tema laporan tugas akhir

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini mencakup penjelasan dari metode yang akan digunakan untuk pembuatan tugas akhir yang melingkupi pengumpulan data, riset desain, dan analisis data yang menjadi acuan arahan kreatif perancangan buku aktivitas yang interaktif dan edukatif untuk anak usia dini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Pada bab ini menjelaskan dan mencakup tentang konsep *visual* dan proses pengerjaan desain dari karya yang dibuat. Mulai dari pembahasan isi buku, tahapan proses desain, proses pengerjaan yang terdiri dari alternatif hingga desain yang terpilih, pengujian dan evaluasi *prototype*, serta pengaplikasian hasil desain ke media turunan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran berdasarkan hasil-hasil pembahasan dari tugas akhir yang telah disusun dari perancangan buku aktivitas anak tentang pengenalan profesi untuk anak usia dini di TK/RA Sari Pembangunan.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil perancangan Buku Aktivitas Anak tentang Pengenalan Profesi sebagai media edukasi interaktif di TK/RA Sari Pembangunan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Proses perancangan buku aktivitas anak ini menggunakan tahapan metode *Design Thinking*, yang diawali dengan tahapan *empathize*. Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data melalui studi literatur, observasi secara langsung, wawancara dan dokumentasi. Wawancara dilakukan bersama pihak klien, yaitu kepala sekolah dan para guru TK/RA Sari Pembangunan. Selain itu, wawancara juga dilakukan kepada murid-murid TK serta beberapa ilustrator yang telah berpengalaman dalam pembuatan buku anak, untuk memperoleh wawasan dan masukan yang relevan dalam proses perancangan produk buku aktivitas ini. Selanjutnya, observasi dilakukan di TK/RA Sari Pembangunan untuk melihat kegiatan pembelajaran yang berlangsung, termasuk metode dan media pembelajaran yang digunakan. Observasi juga dilakukan ke beberapa toko buku untuk mencari dan menganalisis produk serupa, yang nantinya akan menjadi referensi dalam proses perancangan buku aktivitas ini. Studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan data teori sebagai acuan yang dibutuhkan dalam proses perancangan. Dokumentasi juga menjadi bagian penting sebagai bukti pelaksanaan riset serta sebagai referensi *visual* dalam proses desain. Tahap berikutnya adalah *define*, yaitu proses pembuatan arahan kreatif berdasarkan analisis permasalahan yang telah ditemukan pada tahap sebelumnya. Analisis ini dilakukan melalui metode analisis deskriptif untuk menghasilkan *creative brief*, yang memuat *key message* dan *tone and manner*. Informasi tersebut diolah menjadi *mindmap*, yang kemudian menghasilkan *keyword* dan *key visual* yang disusun ke dalam bentuk *moodboard*, yang dibagi menjadi beberapa kategori, seperti *moodboard visual*, *layout* dan karakter. Tahap selanjutnya adalah *prototype*, yaitu pembuatan sketsa awal yang



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

dilanjutkan ke tahap digitalisasi untuk desain karakter, *cover*, dan *layout*. Setiap elemen dirancang dalam beberapa alternatif sebelum akhirnya terpilih sebagai *final artwork*. Dan tahap terakhir yaitu *testing*, proses evaluasi desain yang telah dicetak dalam bentuk *prototype* atau *dummy*. Evaluasi ini dilakukan secara langsung di TK/RA Sari Pembangunan dengan melibatkan guru dan murid. Berdasarkan hasil *testing*, terdapat beberapa revisi dan penyempurnaan yang diperlukan, sehingga produk akhir dapat lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan klien maupun *target audience*.

2. Buku aktivitas ini menerapkan keseimbangan asimetris untuk menciptakan komposisi *visual* yang dinamis, sekaligus menerapkan prinsip kontras melalui penggunaan warna-warna cerah dan ilustrasi yang mencolok sehingga mampu menarik perhatian anak usia dini. Prinsip repetisi juga diterapkan, terutama pada elemen *visual* seperti gaya ilustrasi, penempatan elemen “peralatan profesi” di bagian bawah setiap halaman, serta penataan teks yang konsisten, sehingga menghadirkan identitas *visual* yang kuat pada buku. Selain itu prinsip *emphasis* atau penekanan pada hirarki informasi diterapkan melalui penggunaan tipografi dan penempatan ilustrasi yang dirancang sedemikian rupa, agar mata pembaca dapat mengikuti alur cerita dengan mudah, mulai dari atas ke bawah, dari teks narasi menuju aktivitas, serta dari bagian instruksi kegiatan ke bagian interaktif. Penggunaan tipografi juga dirancang secara terstruktur, dimana huruf *sans-serif Chelsea market* digunakan sebagai *headline*, sementara isi buku atau *body text* menggunakan *font gaegu* yang ramah dibaca oleh anak-anak. Hal ini memudahkan mereka untuk membedakan antara bagian teks yang bersifat penjelasan dan bagian teks yang merupakan isi utama buku. Terakhir, prinsip kesatuan tampak melalui pemilihan gaya ilustrasi *whimsical* yang konsisten di seluruh halaman. Penggunaan warna yang cerah berpadu dengan tekstur krayon, karakter yang lucu dan ekspresif, serta elemen profesi yang diperkenalkan secara berurutan, semakin memperkuat narasi *visual* buku ini sebagai media edukasi yang ramah dan menyenangkan bagi anak usia 4-7 tahun.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3. Ilustrasi yang telah dirancang kemudian diaplikasikan ke dalam berbagai media turunan. Salah satunya adalah poster berukuran A3 yang menampilkan seluruh karakter profesi yang sebelumnya telah ditampilkan di dalam buku aktivitas. Selain itu, karakter-karakter tersebut juga digunakan sebagai elemen *visual* pada produk *merchandise* seperti stiker dan gantungan kunci, yang dikembangkan sebagai bagian dari media pendukung untuk penunjang perancangan buku aktivitas ini.

5.2 Saran

Berikut merupakan saran yang dapat diberikan selama proses perancangan buku aktivitas yang dapat dijadikan pertimbangan untuk penelitian sejenis kedepannya:

1. Dalam penyusunan naskah, khususnya terkait urutan profesi dalam buku aktivitas, idealnya tidak hanya ditentukan sepenuhnya oleh pihak klien. Namun perancang juga perlu dilibatkan secara aktif dalam proses tersebut untuk memastikan susunan materi dapat disesuaikan dengan alur *visual* dan relevansi profesi terhadap keseharian anak. Agar hasil akhirnya tidak hanya memenuhi kebutuhan klien, tetapi juga optimal dari segi penyajian materi yang edukatif dan mudah dipahami oleh anak-anak.
2. Selain itu, disarankan agar proses persiapan aset ilustrasi dapat disiapkan lebih awal dengan perencanaan yang jelas. Hal ini bertujuan untuk mengoptimalkan efisiensi waktu pengerjaan dan meminimalisir hambatan akibat keterbatasan waktu selama proses perancangan berlangsung.
3. Dalam proses perancangan buku aktivitas anak, sebaiknya tidak terbatas pada kebutuhan satu lembaga pendidikan atau kelompok audiens tertentu. Alangkah lebih baik jika desain dan isi buku ditujukan untuk sasaran yang lebih umum, sehingga dapat diakses dan dimanfaatkan oleh berbagai institusi pendidikan maupun anak-anak dari beragam latar belakang. Pendekatan seperti ini dapat memperluas cakupan penggunaan serta meningkatkan nilai guna pada buku secara menyeluruh.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4. Dalam merancang buku untuk anak-anak, penting untuk memperhatikan ukuran teks yang digunakan. Penggunaan huruf dengan ukuran yang cukup besar akan memudahkan anak-anak, khususnya bagi anak-anak yang masih belum lancar membaca. Selain itu, pemilihan kata-kata yang digunakan sebaiknya sederhana dan familiar agar isi dapat buku mudah dipahami.
5. Dalam perancangan ilustrasi buku anak, disarankan untuk lebih berani mengeksplorasi gaya ilustrasi yang tidak umum dengan memperkaya referensi dari berbagai negara. Dan, jika ilustrasi ditujukan untuk audiens Indonesia, sebaiknya hindari penggunaan bahasa asing dalam ilustrasi agar tetap mudah dipahami dan sesuai dengan konteks budaya pada anak-anak tersebut.
6. Dalam merancang ilustrasi untuk buku aktivitas bertema profesi, sebaiknya disesuaikan dengan jenis profesi yang umum dan relevan di Indonesia. Dengan begitu, anak-anak dapat lebih mudah mengenali isi buku, karena dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka, membuat proses belajar terasa lebih relevan dan tidak membingungkan.
7. Dan disarankan untuk menambah variasi interaktif dalam isi buku guna meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran melalui buku aktivitas ini.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR REFERENSI

- Adwiyah, R., Gunawan, G., Astini, N. B., & Nurhasanah, N. (2022). Pengembangan Media Buku Bergambar Cateba untuk Melatih Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 3(4), 1–23.
- Anggarini, A. (2021). *Desain Layout*. Penerbit PNJ Press.
<https://press.pnj.ac.id/book/Anggi-Anggarini-Desain-Layout/6/>
- Chaerunnisa, S. (2022). *Pengaruh Warna Cat Kamar terhadap Perkembangan Anak*. Ruangguru.Com. <https://www.ruangguru.com/blog/warna-cat-kamar-dan-efeknya-terhadap-perkembangan-anak>
- Dian, D., Nasution, H., & Sukamto, A. S. (2018). Aplikasi Pengenalan Mamapro (Macam-macam profesi) pada Anak Usia Dini. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 6(4), 169. <https://doi.org/10.26418/justin.v6i4.27280>
- Djamaris, A. (2023). *Design Thinking: Menyelesaikan Masalah dengan Kreativitas*. 29. [https://repository.bakrie.ac.id/7760/1/Design Thinking-Menyelesaikan Masalah dengan Kreativitas.pdf](https://repository.bakrie.ac.id/7760/1/Design%20Thinking-Menyelesaikan%20Masalah%20dengan%20Kreativitas.pdf)
- Dyah, R. (2017). Perancangan Warna Dalam Ilustrasi Buku Berjudul “Arafura” Yang Menggunakan Teknik Kinegram. *UMN Universitas Multimedia Nusantara*, 136(1), 23–42.
- Fachrizal, O., Hadiprawiro, Y., & Nurhidayati, A. (2023). Perancangan Buku Ilustrasi Anak Mari Mengenal Ondel-Ondel. *Cipta*, 1(3), 363–372. <https://doi.org/10.30998/cipta.v1i3.1799>
- Fajrina, N., & Postha, K. R. A. (2024). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan Identitas Visual dan Desain Kemasan UMKM SAMBELILER. *Prosiding Seminar Nasional FISIP UNNES*, 59–72.
- Fitri, R. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna melalui Metode Eksperimen pada Anak Usai 5-6 Tahun (Kelompok B). *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 10(2), 95–106. <https://doi.org/10.58230/27454312.85>
- Fitrianingsih, N. (2020). Kesusaian Kalimat dan Gambar dalam Buku Aktivitas Anak Usia Dini dengan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Skripsi Program Studi*.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Humaida, R. T., & Abidin, M. Z. (2021). Penggunaan Media Busy Book Pada Anak Usia Dini dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berhitung. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9(1), 135. <https://doi.org/10.21043/thufula.v9i1.10293>
- Karina, S. (2016). 6 Font Keren dan Gratis untuk Naskah Ceritamu. ANYTHING SITTA KARINA. <https://blog.sittakarina.com/6-font-keren-dan-gratis-untuk-naskah-ceritamu/>
- Kurniawan, I. W., & Patria, A. S. (2019). Analisis Layout Buku Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar Tema 8. *Jurnal Seni Rupa*, 4(7), 1–10. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/31364>
- Lestari, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Sistem Pencernaan pada Kelas X Di Sma Negeri 1 Rambah Samo. 11(2), 14–18.
- Lutfiredesign, lutfiredesign. (2025). Jenis-Jenis Font Populer dan Tips Menggunakannya. Lutfiredesign. <https://lutfiredesign.com/jenis-font-yang-sering-di-gunakan/>
- Marsudi, U., & Nanda, J. (2020). Analisa Desain Ilustrasi Buku Cerita Anak Tema Sains Biologi Berjudul “Laskar Bakteri Baik.” *Narada : Jurnal Desain Dan Seni*, 7(2), 169. <https://doi.org/10.22441/narada.2020.v7.i2.003>
- Maula, I. K., & Antara, P. A. (2024). Buku Interaktif Digital Media Inovatif untuk Meningkatkan Literasi Baca Tulis Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8(2), 252–260. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.77962>
- Mirza, I. M. M. (2022). Efektifitas Implementasi Tipografi dalam Desain Grafis Berdasarkan Perspektif Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia. *Visualideas*, 2(2), 70–75. <https://doi.org/10.33197/visualideas.vol2.iss2.2022.908>
- Mochamad, H. (2022). Pengertian Gambar Ilustrasi: Tujuan, Jenis, Fungsi dan Peran. Design/Branding. <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-gambar-ilustrasi/?srsltid=AfmBOoq2cBzFXxuoY7OQnfmW1Ir3TKLepZqcQ2wXDyv64eapdZViwO3R>



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- muffingraphics. (2022). *Jenis Buku Bacaan untuk Anak*. Muffingraphics.
<https://muffingraphics.com/jenis-buku-bacaan-untuk-anak/>
- Nurdiana, R. (2023). Analisis Pengaruh Lingkungan Fisik Kelas terhadap Minat Aktivitas Belajar Anak Usia Dini. *Thufuli: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.62070/thufuli.v1i1.16>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Paksi, D. N. F. (2021). Warna Dalam Dunia Visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, 12(2), 90–97. <https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>
- Patriansah, M., M. S., & Mubarat, H. (2023). Buku Ensiklopedia Tentang Kidal Sebagai Media Komunikasi Visual Untuk Anak-Anak. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 8(2), 143–150. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i2.3258>
- Puspita, T. A., & Mahatmi, N. (2024). *Perancangan Buku Aktivitas Museum BRI untuk Siswa Sekolah Dasar*. 3(2), 69–77.
- Putra, A. D., & Salsabila, H. (2021). Pengaruh Media Interaktif Dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran Pada Instansi Pendidikan. *Inovasi Kurikulum*, 18(2), 231–241. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i2.36282>
- Rahman, N. N., Irfan, I., & Satriadi, S. (2021). Menumbuhkan Minat Baca Anak Dengan Ilustrasi Pada Buku Cerita. *Academia.Edu*.
https://www.academia.edu/download/67405576/MENUMBUHKAN_MINA_T_BACA_ANAK_DENGAN_ILUSTRASI_PADA_BUKU_CERITA.pdf
- Riawan, M. R. I., Sukamto, S., & Subekti, E. E. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Buku Aktivitas Peta Si Pintar dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 4(2), 95. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v4i2.193>
- Rosarineysa, M. A. D., Utami, B. S., & Maharani, P. (2023). *Buku Aktivitas Anak tentang Pendidikan Karakter dengan Tokoh*. 5(2), 74–84.
<https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i2.1>
- Rustini, D., & Setiadi, A. (2018). *Media Interaktif Pengenalan Profesi Untuk*



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Anak Usia Dini. IV(1), 99–104.

Sabar, & Fhatrina, M. (2023). Desain Buku Aktivitas Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality. *IPTEK : Seminar Nasional Inovasi Dan Pengembangan Teknologi Pendidikan, 1(1), 2–5.*

<https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/siptek/article/view/199>

Sahaka, A. (2019). *Profesi, profesional dan pekerjaan. 2, 61–69.*

<https://doi.org/10.5281/zenodo.2575110>

Santika, R. (2024). *Apapun, 12 Jenis Jenis Font Paling Populer Untuk Desain.*

Blog Sribu. <https://www.sribu.com/id/blog/jenis-jenis-font/>

Sapriyah, sapriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR*

MENGAJAR, 2(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>

Savitri, F. A., & Setiawan, D. (2018). Pengembangan Buku Menggambar

Ilustrasi. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar, 9(1), 58–63.*

Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI), 4(02 Desember), 162–175.*

<https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>

Sumiyati, E. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas Vi pada Pelajaran PKN SD Negeri 09 Kabawetan. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10(2), 66–72.*

Vitale, B. (2023a). *19 Best Children's Book Illustration Styles for Your Book.*

Brookevitale. <https://brookevitale.com/blog/childrens-book-illustration-style>

Vitale, B. (2023b). *A Template for Children's Book Layout, Pagination & Design.*

Children's Book Editorial Services. <https://brookevitale.com/blog/childrens-book-layout#what-is-childrens-book-layout>



LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 1

	A	B	C	D	E
1	LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR				
2	PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS				
3	JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN				
4	POLITEKNIK NEGERI JAKARTA				
5					
6		NAMA MAHASISWA	Muhammad Al-Fatih		
7		NAMA PEMBIMBING	Ibu Wanda Kusuma		
8		JUDUL TUGAS AKHIR	PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS ANAK TENTANG PENGENALAN PROFESI SEBAGAI MEDIA EDUKASI INTERAKTIF DI TK/RA SARI PEMBANGUNAN		
9					
10	KETERANGAN:				
11	1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa				
12	2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing				
13	3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang				
14					

	BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
17				
18	1	02/22/2025	- Revisi Outline T.A - Perubahan project yang sebelumnya buku cerita, menjadi buku aktivitas - Dalam Outline harus menjabarkan maksud dari pembuatan project tersebut - Mencari tujuan utama atau urgensi dalam pembuatan project tersebut - Serta menjelaskan output apa yang akan ada di dalam buku tersebut	- Mengubah project untuk klien TK Sari Pembangunan menjadi buku aktivitas - Menjabarkan maksud dan tujuan dari pembuatan project tersebut, yaitu sebagai pendukung kegiatan belajar menjadi lebih interaktif dan kreatif. - Output dalam buku aktivitas tersebut, akan memiliki berbagai macam jenis kegiatan. Sesuai dengan profesi yang ada dalam buku tersebut
19	2	02/28/2025	- Pembuatan Abstrak : - Arahan Revisi untuk Latar belakang cukup 2 halaman saja harus singkat namun padat, - Kerjakan tiap bab di file terpisah untuk menghindari error file secara keseluruhan, file terhapus, dan musibah lainnya.	- Melakukan pembuatan Abstrak Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris - Me-revisi latar belakang sesuai dengan arahan yang diberikan - Memisahkan bagian-bagian tiap bab untuk menghindari kerusakan pada file
20	3	03/06/2025	- Terdapat revisi di bagian urutan abstrak - Terdapat revisi di paragraf ke 2 dan 3 latar belakang - Adanya revisi minor pada rumusan masalah - Kurangnya "manfaat bagi penulis" di tujuan dan manfaat	- Melakukan revisi di bagian abstrak sesuai dengan arahan yang diberikan - Mengerjakan revisi di paragraf ke 2 dan 3 latar belakang - Melakukan revisi minor pada rumusan masalah - Menambahkan bagian kurangnya "manfaat bagi penulis" di tujuan dan manfaat
21	4	03/19/2025	- Revisi Bab 1 (Latar belakang, rumusan masalah, dan ruang lingkup masalah) - Revisi Bab 2 (Mengubah beberapa urutan sub bab yang melingkupi media edukasi, profesi, dll.)	- Melakukan revisi untuk bab 1 - Melakukan revisi untuk bab 2
22	5	03/24/2025	- Revisi Bab 2 (menambahkan gambar contoh dalam sub bab font) - Revisi Bab 3 (Mengaitkan design thinking seputar klien dengan projek dan menghapus sitasi yang dilakukan di bab 3)	- Melakukan revisi untuk bab 2 - Dan melakukan revisi untuk bab 3
23	6	04/02/2025	- Revisi pada Bab 1 (Bagian Latar Belakang) - Revisi pada Bab 2 (Merapihkan urutan sub bab dan menambahkan sub bab 2.6 Metode Perancangan) - Revisi pada Bab 3 (Perubahan urutan Sub bab dan perubahan analisis data)	- Melakukan revisi untuk bab 1 - Melakukan revisi untuk bab 2 - Dan melakukan revisi untuk bab 3 sesuai dengan arahan yang diberikan
24	7	04/08/2025	- Revisi pada sub bab yang memiliki 4 angka - Revisi untuk template sempro	- Melakukan revisi untuk sub bab pada bab 2 & 3 - Menambahkan daftar isi, gambar, tabel, lampiran - Menambahkan template sempro
25	8	04/25/2025	- Revisi pada design tone and manner di creative brief - Revisi pada mindmap - Revisi pada acuan ukuran buku	- Melakukan revisi atau perbaikan yang telah disarankan
26	9	05/14/2025	- Revisi pada Mindmap - Revisi pada key word	- Melakukan revisi pada mindmap dan keyword sesuai anjuran
27	10	05/22/2025	- Revisi pada key visual - Revisi pada moodboard visual	- Melakukan revisi pada keyvisual dan moodboard visual
28	11	05/26/2025	- Revisi abstrak untuk Semnas pengumpulan seminar nasional	- Melakukan revisi pada abstrak untuk pengumpulan seminar nasional
29	12	06/14/2025	- Revisi minor pada moodboard visual - Revisi karakter pada ilustrasi buku	- Melakukan revisi pada moodboard visual dan karakter pada ilustrasi buku sesuai yang telah disarankan
30	13	05/15/2025	- Revisi pada desain banner untuk pengumpulan seminar nasional	- Melakukan revisi pada desain banner untuk pengumpulan seminar nasional sesuai yang telah disarankan
31	14	05/17/2025	- Revisi hasil testing pada produk	- Melakukan revisi pada testing pada produk
32	15	05/23/2025	- Revisi pada bab 5 kesimpulan untuk spok dan penggunaan tanda baca	- Melakukan revisi pada bab 5 kesimpulan untuk spok dan penggunaan tanda baca
33	16	05/24/2025	- Revisi penambahan alternatif sketsa - Revisi menjelaskan perubahan pada testing & FAW - Revisi pada Saran	- Melakukan revisi sesuai dengan arahan yang diberikan

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 2 Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 2

1	LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
2	PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
3	JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
4	POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
5				
6	NAMA MAHASISWA	Muhammad Al-Fatih		
7	NAMA PEMBIMBING	Bapak Iqbal Yamin, M.T		
8	JUDUL TUGAS AKHIR	PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS ANAK TENTANG PENGENALAN PROFESI SEBAGAI MEDIA EDUKASI INTERAKTIF DI TK/RA SARI PEMBANGUNAN		
9				
10	KETERANGAN:			
11	1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
12	2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
13	3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
14				
15				
16				
17	BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
18	1	03/10/2025	- Revisi di judul tambahkan goals dan untuk "menyelesaikan apa laporan tersebut" - Nanti tanyakan kembali, kenapa pengenalan profesi diperlukan oleh klien. - tambahkan kata kunci dari metode design thinkingnya. - Miringkan abstract inggris - kalau ada "dan" jangan pake koma, kalau ada gelar pada sitasi, tidak usah dimasukkan - "saran" memasukan metode dalam latar belakang (jika diperlukan/opsional) - hapus tulisan 'penulisan laporan' di tujuan	- Melakukan revisi pada abstrak - Melakukan revisi pada latar belakang - Melakukan revisi pada beberapa bagian di BAB 1
19	2	03/12/2025	- Revisi mengubah opsi poin dalam sub bab untuk menyelaraskan dengan sub bab lainnya - Mengoreksi beberapa sitasi jurnal yang belum lengkap - Merapihkan beberapa paragraf yang diarahkan	- Melakukan revisi atau perbaikan yang telah disarankan
20	3	04/25/2025	- Revisi pada (Bullets) dalam sub bab - Terdapat perubahan ukuran pada daftar isi	- Melakukan revisi atau perbaikan yang telah disarankan
21	4	05/12/2025	- Revisi pada penulisan dalam daftar referensi - Revisi pada "sumber pribadi" yang dapat dihilangkan	- Melakukan revisi atau perbaikan yang telah disarankan
22	5	06/23/2025	- Revisi pada lembar persetujuan - Terdapat perubahan pada BAB 1	- Melakukan revisi atau perbaikan yang telah disarankan
23	6	06/24/2025	- Revisi pada penggunaan kata (-) - Revisi pada Saran	- Melakukan revisi atau perbaikan yang telah disarankan
24	7	06/26/2025	- Revisi Minor pada isi bab 2 dan 3 laporan	- Melakukan revisi atau perbaikan yang telah disarankan
25	8	07/01/2025	- Tanda tangan Pembimbing	- Melakukan tanda tangan



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3 Transkrip Wawancara

Narasumber : Ibu Zubaedah (TK Amir)

Jabatan : Kepala Sekolah TK/RA Sari Pembangunan

Q : Jadi bu, dari artikel ilmiah yang saya baca. Tingkat literasi atau minat baca anak-anak di Indonesia semakin rendah. jadi apakah di tk amir ini, mendapat kurikulum atau pembelajaran yang meningkatkan minat baca pada anak tk seperti membaca buku cerita anak dan sebagainya?

A : Menurut bu dede sih iya, Tingkat literasi anak-anak di Indonesia semakin rendah belakangan ini. Dan menurut beliau, cara meningkatkannya terutama pada TK Sari Pembangunan yaitu melalui membaca buku cerita anak yang bergambar. Karena anak-anak tk, jauh lebih semangat Ketika mereka membaca buku cerita yang memiliki gambar atau ilustrasi di dalamnya.

Q : Dan menurut ibu, dari hal tersebut seberapa efektif meningkatkannya minat baca tersebut. jika diambil dari 3 level, kurang efektif, efektif, sangat efektif?

A : Menurut ibu, untuk seberapa efektif penggunaan buku bergambar dari 3 level yaitu level 2 (Efektif) karena selain membaca buku bergambar, pembelajaran dan interaksi yang sesuai antara guru dan murid pun dapat meningkatkan minat atau keinginan baca untuk para murid.

Q : Menurut ibu, Seberapa penting sih sebuah buku, sebagai media edukasi terutama untuk anak usia dini?

A : Menurut ibu, buku itu sangat penting. Karena anak usia dini, terutama anak didik ibu. Sedang berada di fase emas perkembangan mereka, di mana apapun yang mereka lihat, dengar, dan lakukan akan sangat berpengaruh pada pertumbuhan kognitif dan motorik mereka. Sebuah buku anak, terutama buku aktivitas, bisa membantu mereka belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, buku juga bisa jadi sarana bagi orang tua dan guru untuk mengenalkan konsep-konsep dasar seperti angka, huruf, warna, bentuk, dan keterampilan sosial. Jadi, buku menurut bu dede, bukan sekedar alat belajar, tapi juga media untuk membangun kebiasaan membaca mereka, sejak usia dini.

Q : Menurut ibu, Seberapa penting pengenalan suatu profesi/cita-cita terutama untuk anak didik ibu? dan seberapa pengaruh hal tersebut bagi mereka?

A : Pengenalan profesi atau cita-cita itu sangat penting, karena anak-anak itu masih dalam tahap eksplorasi. Jadi, mereka sering kali meniru atau memperhatikan orang dewasa di sekitar mereka, dan menurut bu dede, melalui pembelajaran dalam buku ataupun aktivitas yang memperkenalkan berbagai profesi, mereka bisa mulai memahami dunia kerja. Misalnya, dengan mengenalkan profesi seperti polis, dokter, guru, atau seperti profesi yang lebih modern. Misalnya desainer grafis, anak-anak jadi punya gambaran tentang apa yang bisa mereka lakukan di masa depan. Ini juga membantu meningkatkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar mereka sejak masih kanak-kanak.

Q : Apakah penting, untuk mengajari mereka profesi yang tidak mereka terlalu kenali sebelumnya?



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

A : Iya, tentu penting dong. Anak-anak biasanya kan, hanya mengenal profesi yang mereka lihat sehari-hari, seperti dokter ataupun polisi. Padahal, ada banyak profesi lain yang bisa mereka pelajari, seperti arsitek, ilmuwan, animator, atau bahkan profesi di bidang teknologi yang mungkin belum mereka ketahui. Maka dari itu, ibu dan juga para guru lain, suka menghadirkan berbagai kegiatan yang dapat menunjang hal tersebut, seperti misalnya seperti mengadakan hari khusus tiap minggu seperti mengenakan pakaian bertema profesi, mengajarkan berbagai macam profesi baik dari buku ataupun kegiatan lain seperti berkunjung ke suatu instansi pekerjaan. Dengan mengenalkan profesi yang lebih beragam, kita membantu mereka memahami bahwa ada banyak pilihan karier di masa depan. Selain itu, ini juga bisa membuka wawasan mereka dan mengajarkan bahwa setiap profesi punya peran penting dalam kehidupan sehari-hari.

Q : kalau boleh tau, apakah kurikulum yang diajarkan oleh tk amir ini kurikulum merdeka bu? kalau boleh tau pelajaran yang diajarkan apa saja ya bu?

A : Untuk kurikulum yang digunakan yaitu, kurikulum Merdeka dicampur dengan kurikulum tiga belas, dan untuk kurikulum Merdeka jauh lebih menggunakan pembelajaran praktik.

Q : dan menurut ibu, apakah literasi atau minat membaca itu termasuk salah satu kendala yang dialami saat mengajar?

A : Minat membaca di TK Sari Pembangunan sedang ditekankan, terutama tiap pagi setiap hari senin-rabu. Anak-anak diajar dan diarahkan untuk gemar membaca guna meningkatkan minat baca dan daya literasi anak-anak sejak usia dini.

Q : di TK ini, disediakan buku cerita anak untuk anak-anaknya membaca di waktu luang bu?

A : Disediakan, bahkan disediakan lemari khusus. karena buku tersebut dapat meningkatkan minat baca anak-anak terutama siswa di tk Sari Pembangunan ini.

Q : saya izin balik ke topik sebelumnya, yang dimana saya ingin membuat buku aktivitas untuk anak-anak. Saya kebetulan ingin mengambil topik tentang profesi/cita-cita. dan kemarin saya menemukan buku pedoman dari kemdikbud tentang pengembangan anak usia dini melalui pengenalan profesi. jika saya membuat buku aktivitas tentang tema tersebut, apakah ibu sebagai guru tk amir ini, bersedia jika seandainya nanti buku aktivitas yang saya berikan tentang profesi? Dan Menurut ibu, jika saya membuat buku aktivitas dengan tema profesi ini, apakah akan membantu sebagai media edukasi di tk ini bu?

A : Kalau ibu sih setuju ya, jika kamu ingin membuat buku aktivitas anak, terutama dengan tema cita-cita atau profesi, kalau dibilang membantu, tentu saja akan membantu ya. Karena salah satu kegiatan di TK tersebut yaitu, mengenalkan cita-cita atau profesi, terutama profesi yang tidak terlalu diketahui anak-anak, seperti pemadam kebakaran, desainer dll. (Dan beliau juga akan membantu dalam pembuatan naskah dan arahan dalam pembuatan buku anak bertemakan profesi atau cita-cita tersebut.)



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Q : Kalau boleh tahu, menurut ibu dede. Fitur interaktif apa saja yang diperlukan untuk dimasukkan kedalam buku aktivitas yang akan saya buat?

A : Kalau ibu sebetulnya terserah kamu, namun anak-anak didik ibu banyak yang suka fitur yang bisa dibuka-buka di dalam buku itu (Flip-flap) kata mereka sih seru, kalau ada hal seperti itu di dalam buku. Yang pasti, mudah untuk dicorat-coret saja untuk bukunya. Kalau ada fitur stiker dan semacamnya juga sepertinya menarik. Jika tidak merepotkan kamu nantinya.

Q : baik terimakasih bu, sekarang saya izin bertanya beberapa tentang tk amir ini bu, sebenarnya nama tk ini sari pembangunan atau tk amir ya bu dan sudah dari tahun berapa tk ini berdiri?

A : Alasan kenapa TK Sari Pembangunan memiliki nama (Amir) yaitu, karena anak-anak sulit mengucapkan nama tk Sari Pembangunan, dan nama dari pemilik tk ini (Yayasan) yaitu Pak haji Amir. TK ini sudah berdiri dari tahun 1984 dan Kembali mendapatkan penilaian assessor di tahun 2016. Dengan memiliki jumlah kurang lebih 20-an murid di tahun ini.

Q : saya ingin tahu, apa itu visi, misi dan tujuan utama dari terbangun atau berdirinya tk sari pembangunan ini bu

A : **Visi** : Mewujudkan generasi yang Islami, cerdas dan kreatif.

Misi :

- a. membentuk anak menjadi insan yang beriman dan bertaqwa kepada Allah swt.
- b. mengembangkan kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual.
- c. membentuk anak kreatif melalui belajar yang menyenangkan.

Tujuan utama :

Meningkatkan mutu Pendidikan dan prestasi anak didik serta kualitas dan kuantitas Pendidikan untuk membentuk anak kreatif.

Q : Nama lengkap ibu, sebagai kepala sekolah siapa ya bu, dan sudah berapa tahun ibu mengajar sebagai guru?

A : Nama lengkap ibu, ibu zubaedah. Ibu ini sudah menjadi guru selama 45 tahun, dan saat ini, umur ibu itu 65 tahun.

Q : saya izin minta kontak resmi dari tk ini bu, seperti nomor telpon dan juga emailnya?

A : Nomor : 085133142266 (kontak sekolah sekaligus kontak ibu dede)

Email : rasaripembangunan@gmail.com

Narasumber : Ibu Sarpiah (TK Amir)

Jabatan : Guru TK/RA Sari Pembangunan

Q : Menurut ibu, Seberapa penting sih sebuah buku, sebagai media edukasi terutama untuk anak usia dini?

A: sangat penting, karena sebuah buku merupakan media yang bisa, mengembangkan pengetahuan pola pikir anak, dalam menceritakan hal yang di dengar dan mempelancar literasi anak, pada kehidupan sehari hari.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Q : Menurut ibu, Seberapa penting pengenalan suatu profesi/cita-cita terutama untuk anak didik ibu? dan seberapa pengaruh hal tersebut bagi mereka?

A: menurut bu piah, mengenalkan profesi itu penting, ya. Dari situ, anak-anak bisa mulai mengenal berbagai pekerjaan dan memahami apa yang mereka minati. Hal ini sangat berpengaruh karena bisa membantu mereka membayangkan dan merancang cita-cita untuk masa depan.

Q : Apakah penting, untuk mengajarkan mereka profesi yang tidak mereka terlalu kenali sebelumnya?

A: Menurut ibu, pengenalan profesi itu memang penting. Dan sudah ada dalam pembelajaran juga. Anak-anak dikenalkan satu per satu dengan berbagai profesi, lalu dijelaskan juga apa saja kegiatannya dan tugas-tugas yang sesuai dengan profesi tersebut. Dengan begitu, mereka jadi lebih paham dan bisa mengenali lebih banyak pilihan profesi di masa depan.

Q : (Menunjukkan buku aktivitas) Sebelumnya ibu, pernah mengajarkan anak didik atau anak ibu sendiri menggunakan media edukasi buku aktivitas seperti ini bu? (Yang didalamnya banyak kegiatan atau aktivitas di dalamnya?)

A: Hal pertama kali, yang di ajar kan kepada anak2 di tk, menggunakan media buku dan di praktek kan juga. Atau di beri contoh dengan alat media dan edukasi buku jg, Buku aktivitas seperti yang kamu tunjukkan ini juga membantu mereka belajar sambil bermain, jadi pembelajaran lebih menyenangkan.

Q : Menurut ibu, jika saya membuat buku aktivitas dengan tema profesi apakah akan membantu sebagai media edukasi di tk ini bu?

A: Iya, kalau menurut ibu sih, dapat membantu dalam media edukasi. Ditambah, jika sesuai dengan tema Pelajaran yang sedang ingin diangkat.

Q : Jadi, kalau dari yang saya dapat infonya dari bu dede di wawancara prtama kali, disini para gurunya suka mengajarkan anak didiknya ttg profesi. apakah ibu boleh sebutkan hal-hal dari kegiatan atau media pembelajaran yang dilakukan ketika mengajarkan tentang profesi tersebut.

A: Kita sebagai guru, biasanya kami menjelaskan satu per satu tentang profesi, misalnya profesi guru. Biasa kita mengenalkan tugas-tugasnya dan alat-alat yang digunakan saat mengajar di kelas. Selain itu, kami juga mengajarkan profesi lain, seperti polisi, dokter, masinis, dan masih banyak lagi. Biasanya, kami menggunakan buku bergambar sebagai media pembelajaran, supaya anak-anak lebih mudah memahami. Kami juga menjelaskan tugas masing-masing profesi, misalnya polisi bekerja di mana dan apa saja yang mereka lakukan. Anak-anak bisa bertanya, lalu guru memberikan contoh agar mereka bisa lebih mengerti.

Q : Apakah memberikan edukasi tentang mengenal cita-cita dan profesi melalui buku edukasi/aktivitas bergambar kepada anak-anak menjadi salah satu cara yang efektif?



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

A: Iya, sangat efektif. dengan buku bergambar, anak-anak jadi lebih mudah memahami berbagai profesi. Mereka juga bisa mulai membayangkan cita-cita mereka di masa depan dan ingin menjadi apa saat sudah dewasa.

Q : Jadi ketika ibu sedang mengajar, terutama yang menggunakan sebuah buku. Anak-anak cenderung lebih suka buku yang lebih banyak gambar atau teks?

A: iya, mereka lebih suka yang banyak gambarnya. Sebelum kita mengajar, terlebih dahulu kita bercerita2 dulu, jgn kita langsung ngasih pelajaran di buku saja. Kepada anak-anak supaya tdk cendrung kita ksh lagu-lagu atau menyanyi kan bersama 2 sesuai lagu seorang polisi atau seorang nelayan. Dan kita ksh gambaran setelah anak2 mengerti atau sudah paham br kuta ksh media buku nya.

Q : menurut ibu, jika saya memasukkan profesi yang sekiranya kurang dikenal oleh mereka apakah diperbolehkan? semisal saya memasukan desainer baju, astronot, nelayan atau bahkan petugas sampah.

A: Boleh saja, malah bagus. Agar anak-anak jauh lebih eksplor tentang pekerjaan yang jarang mereka dengar sebelumnya.

Q : Untuk kemendikbudnya, kan ganti ya bu, apakah sistem kurikulum nya masih sama seperti yang pernah dibilang bu dede. yaitu gabungan dari kurikulum merdeka dan kurtilas?

A: Iya, untuk tahun ini masih dengan kurikulum yang sama.

Q : kalo boleh tahu Karakteristik anak TK terutama murid didik ibu disini itu seperti apa?

A: Anak-anak, biasanya ceria ya. Dan mereka juga gemar atau suka dengan buku, karena memang jadwal pembelajar literasi/membaca buku tiap pagi setelah apel pagi, diwajibkan untuk tiap murid.

Narasumber : Kak Cindy

Jabatan : Ilustrator buku anak Kemdikbud Banten

Q: Pada saat pembuatan buku anak, aspek warna, jenis, layout, font, tekstur apa yang menurut kak cindy cocok untuk buku anak?

A: Sebenarnya tergantung pada kategori/jenjang buku tersebut. Kebetulan aku pernah buat yang untuk jenjang B1 (6-8 th) dan B2 (7-9 th). Aspek yang penting dalam pembuatan buku anak biasanya pemilihan warna yang cerah dan jelas kontrasnya, ditentukan juga layout dan arah bacanya. Font yang dipakai tentu yang sejenis sans serif dan memiliki karakteristik bulat dan yang mudah dibaca untuk anak usia dini. Untuk tekstur maksudnya mungkin gaya gambarnya ya? Tidak ada batasan gaya gambar, namun kebanyakan memilih gaya gambar dengan bentuk yang mudah dipahami oleh anak kecil seperti kartun

Q: menurut kak cindy. Apakah buku aktivitas masih efektif di zaman sekarang, terutama untuk anak tk?

A: menurutku masih efektif dengan adanya aktivitas fisik seperti buku interaktif yang menarik agar anak usia dini tersebut tidak terlalu bergantung dengan gadget.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Q: dan Apakah penggunaan fitur interaktif berpengaruh pada buku anak? Misalnya kayak kalo di buku aktivitas kita bisa ngasih stiker agar anak-anaknya bisa nempel-nempel di buku tersebut atau adanya fitur "flip-flap" atau AR dsb.

A: penggunaan fitur interaktif akan berpengaruh karena bisa meningkatkan fokus anak dan lebih memahami isi dari buku cerita tersebut.

Q: Dalam buku anak pasti kita menyisipkan karakter ilustrasi, nah cara merancang karakter ilustrasi yang cocok untuk anak itu bagaimana ya? menurut kak cindy

A: tentu sesuaikan dahulu dengan naskahnya. Biasanya kalau cerita buku anak pemeran utamanya tidak jauh dengan anak-anak agar diharapkan anak tersebut, berasa adanya kesamaan/attachment feeling. Kalau dirasa ingin ditambahkan maskot, biasanya maskotnya punya siluet yg gampang dikenal/familiar oleh anak-anak.

Q: Elemen-elemen terpenting dalam buku anak usia dini terutama anak-anak tk menurut kakak apa ya?

A: elemen terpenting dalam buku anak menurutku yaitu amanat/intisari dari cerita tersebut. Cerita yang disampaikan kepada anak diharapkan dapat menjadi sebuah pelajaran dalam tumbuh kembang anak apalagi pada usia dini

Q: Kalau boleh tau tools/aplikasi apa saja yang kakak gunakan saat membuat buku maupun ilustrasi dan juga tips agar warna yang dicetak bisa bagus menurut Kakak?

A: menurutku pakai tools apa saja bisa. Yang terpenting hasilnya. Kebetulan aku pakai software Procreate + Photoshop dan Layoutnya pakai *Adobe Indesign*. Tips agar warna yg dicetak sesuai dengan yg kita mau tentu settingnya pakai CMYK, minimal 300/400dpi. Kalau bisa coba test print dahulu selembat-dua lembar sebelum turun cetak.

Narasumber : Kak Ruri

Jabatan : Ilustrator buku anak Penerbit Duta dan Majalah Irfan

Q: Pada saat pembuatan buku anak, aspek warna, jenis, *layout*, *font*, tekstur apa yang menurut kak ruri cocok untuk buku anak?

A: Soal warna, nih. Dulu pas gue masih freelance di penerbit Penebar Swadaya, gue pernah dikomplain. Katanya, warna yang gue pakai kurang mencolok dibanding temen gue yang pakai warna lebih terang. Nah, kalau berdasarkan ilmu yang gue tahu, pemakaian warna di buku anak itu bisa beda-beda, tergantung lokasi atau negara. Contohnya, di Indonesia yang iklimnya tropis, warna-warna cerah lebih sering dipakai. Sementara di Eropa, yang punya empat musim, warna yang dipakai cenderung lebih dark atau cool tone. Kalau lo sering main ke BBW, coba perhatiin deh gimana style warna yang mereka pakai. Bisa keliatan bedanya tuh. Terus, satu hal lagi. Pemilihan warna juga disesuaikan sama usia anak. Karena mata anak balita kan belum sempurna anak yang lebih besar. Range warna yang bisa mereka lihat masih terbatas. Makanya, buku atau mainan anak kecil cenderung pakai warna bold kayak RGB. Kalau soal layout, dulu pas gue di majalah islami buat anak SD, karena teksnya lebih



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

banyak, jadi ilustrasi yang gue buat sekitar 30% dari area halaman. Sedangkan soal tekstur, menurut gue itu balik lagi ke style ilustratornya masing-masing.

Q: menurut kak ruri. Apakah buku aktivitas masih efektif di zaman sekarang, terutama untuk anak tk?

A: Balik lagi ke sistem parenting masing-masing. Kalau buat balita sih masih sangat efektif, soalnya mereka lagi di masa-masa belajar sensorik, motorik, dan lain-lain. Tapi kalau dibilang masih efektif atau enggak buat anak TK, gue kurang tahu juga ya. Terakhir gue lihat, keponakan gue yang masih balita masih suka banget kalau dikasih buku interaktif.

Q: dan Apakah penggunaan fitur interaktif berpengaruh pada buku anak? Misalnya kayak kalo di buku aktivitas kita bisa ngasih stiker agar anak-anaknya bisa nempel-nempel di buku tersebut atau adanya fitur "flip-flap" atau AR, dsb?

A: Gue aja sebagai orang dewasa seneng lihat buku flip-flap, pop-up, AR. Menurut gue, fitur-fitur kayak gitu menarik banget. Kalau buat anak-anak, pastinya bisa bantu ningkatin imajinasi mereka juga.

Q: Dalam buku anak pasti kita menyisipkan karakter ilustrasi, nah cara merancang karakter ilustrasi yang cocok untuk anak itu bagaimana ya? menurut kak ruri

A: Sesuaikan umur karakter dengan target pembaca, terus bikin karakter dengan indra yang lengkap dan jelas. Dulu tuh gue jarang banget bikin hidung, tapi temen gue pernah nyaranin kalau sebaiknya tetap ada. Sekalian memperkenalkan ke anak kalau manusia memang seperti itu. Terus, bikin karakter yang ekspresif, soalnya secara visual jadi lebih menarik. Dua poin terakhir ini juga bisa jadi bahan interaksi orang tua ke anak pas lagi nemenin belajar.

Q: Elemen-elemen terpenting dalam buku anak usia dini terutama anak-anak tk menurut kakak apa ya?

A: Yang pertama harus diperhatikan itu tema dan karakter yang relate sama target pembaca, biar anak-anak lebih gampang memahami. Terus, komposisi warna yang menarik, bahasa yang sederhana, dan cerita yang jelas. Soalnya, bikin buku pasti ada tujuannya, kan? Mau nyampein pesan apa di akhir atau target pembelajaran apa yang mau dicapai.

Q: Kalau boleh tau tools/aplikasi apa saja yang kaka gunakan saat membuat buku maupun ilustrasi dan tips agar warna yang dicetak bisa bagus menurut Kakak?

A: Dulu sih gue masih pakai Photoshop + Wacom Bamboo. Setelan warna gue pake CMYK (Tapi kalau sekarang lebih sering gambar pakai CSP). Sebenarnya, warna pas dicetak itu bisa naik-turun, tergantung mesin cetaknya. Beda mesin, beda hasil juga. Makanya, bagusnya bikin dummy dulu buat jadi standar atau patokan warna pas proses cetak.

Narasumber : Bagus (7 Tahun)

Jabatan : anak-anak didik TK Amir usia (4-7 tahun)

Q: Kamu suka buku gak?

A: Lumayan suka.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Q. Seberapa sering kamu baca buku?

A: Kadang-kadang, kalau lagi di rumah

Q: Kalau tiap baca buku kamu lebih suka sendiri atau ada yang temenin?

A: Suka ada yang temenin

Q: Kamu suka buku yang kaya gimana? (Yang lebih banyak di gambar atau yang lebih banyak di teksnya saja?)

A: Suka yang banyak gambarnya. Kalau tulisan doang, gak seru.

Q: Kalau lihat buku baru, kamu lihat apa dulu, sampulnya atau isinya?

A: Sampulnya dulu

Q: Sebelumnya, kamu tahu gak buku aktivitas nggak?

A: Tahu, Bu Guru pernah ngajarin kita pakai itu. Itu yang ada ngewarnainya kan?

Q: Kamu pernah di kasih buku aktivitas gak sama mama, papa atau kakanya?

A: Pernah

Q: Kalau boleh pilih, kamu lebih suka mewarnai, menggambar, atau menempel stiker di buku aktivitas?

A: Nempel stiker. Soalnya seru cari tempat yang pas buat stikernya

Q: Kamu tahu enggak apa itu profesi?

A: Pekerjaan kan, bang? Kayak dokter atau guru?

Q: Kamu pernah dikasih atau pernah membaca buku tentang pengetahuan profesi gak?

A: Pernah, sama Bu Guru. Yang ada gambar dokter sama pemadam kebakarannya

Q: Kamu punya cita-cita enggak? Kalau boleh tahu, kamu mau jadi apa kalau sudah besar?

A : Kalo aku mau jadi polisi bang

Narasumber : Adilla (5 Tahun)

Jabatan : anak-anak didik TK Amir usia (4-7 tahun)

Q: Kamu suka buku gak?

A: Kalau aku suka. Yang gambarnya banyak, aku suka banget

Q. Seberapa sering kamu baca buku?

A: Kalau mama bacain, aku dengerin. Kadang di sekolah juga baca sama bu guru.

Q: Kalau tiap baca buku kamu lebih suka sendiri atau ada yang temenin?

A: Sukanya ada yang temenin, kalau sendiri suka bingung bacanya.

Q: Kamu suka buku yang kaya gimana? (Yang lebih banyak di gambar atau yang lebih banyak di teksnya saja?)

A: Yang gambarnya banyak, kalau aku.

Q: Kalau lihat buku baru, kamu lihat apa dulu, sampulnya atau isinya?

A: Sampulnya dulu aku, kalau gambarnya bagus, aku mau lihat dalemnya

Q: Sebelumnya, kamu tahu gak buku aktivitas nggak?

A: Tahu, Itu yang ada mewarnain sama tempel-tempelnya, kan? Ada disini bukunya.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Q: Kamu pernah di kasih buku aktivitas gak sama mama, papa atau kakanya?

A: Enggak pernah

Q: Kalau boleh pilih, kamu lebih suka mewarnai, menggambar, atau menempel stiker di buku aktivitas?

A: Aku suka mewarnain, seru

Q: Kamu tahu enggak apa itu profesi?

A: Itu pekerjaan kan?

Q: Kamu pernah dikasih atau pernah membaca buku tentang pengetahuan profesi gak?

A: Pernah, di lemari situ, ada buku tentang polisi sama dokter.

Q: Kamu punya cita-cita enggak? Kalau boleh tahu, kamu mau jadi apa kalau sudah besar?

A : Kalau aku sih, mau jadi dokter

Narasumber : Saiif (5 Tahun)

Jabatan : anak-anak didik TK Amir usia (4-7 tahun)

Q: Kamu suka buku gak?

A: Kalau sekarang, suka

Q: Seberapa sering kamu baca buku?

A: Kalau di sekolah sama ibu guru, tiap pagi

Q: Kalau tiap baca buku kamu lebih suka sendiri atau ada yang temenin?

A: Sukanya, ada yang temenin. Kalau sendiri bosen, belum lancar.

Q: Kamu suka buku yang kaya gimana? (Yang lebih banyak di gambar atau yang lebih banyak di teksnya saja?)

A: Yang gambarnya banyak

Q: Kalau lihat buku baru, kamu lihat apa dulu, sampulnya atau isinya?

A: Kadang sampul, kadang isi

Q: Sebelumnya, kamu tahu gak buku aktivitas nggak?

A: Aku tau bang

Q: Kamu pernah di kasih buku aktivitas gak sama mama, papa atau kakanya?

A: Pernah, waktu itu pas ulang tahun. Dikasih sama kakak

Q: Kalau boleh pilih, kamu lebih suka mewarnai, menggambar, atau menempel stiker di buku aktivitas?

A: Mewarnai

Q: Kamu tahu enggak apa itu profesi?

A: Tahu, kata bu guru, itu pekerjaan gitu

Q: Kamu pernah dikasih atau pernah membaca buku tentang pengetahuan profesi gak?

A: Pernah waktu itu, yang cerita pemadam.

Q: Kamu punya cita-cita enggak? Kalau boleh tahu, kamu mau jadi apa kalau sudah besar?

A : Mau jadi pilot, tapi tentara juga mau



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Narasumber : Besta (6 Tahun)

Jabatan : anak-anak didik TK Amir usia (4-7 tahun)

Q: Kamu suka buku gak?

A: Kurang suka sih, kalau aku

Q: Seberapa sering kamu baca buku?

A: Tiap hari di sekolah, baca sama bu guru

Q: Kalau tiap baca buku kamu lebih suka sendiri atau ada yang temenin?

A: Kadang suka sendiri, kadang suka ditemenin

Q: Kamu suka buku yang kaya gimana? (Yang lebih banyak di gambar atau yang lebih banyak di teksnya saja?)

A: Yang gambarnya banyak

Q: Kalau lihat buku baru, kamu lihat apa dulu, sampulnya atau isinya?

A: Sampulnya dulu sih, kalau gambarnya lucu, baru aku buka dalemnya

Q: Sebelumnya, kamu tahu gak buku aktivitas nggak?

A: Tahu. Yang bisa ngewarnain itu, kan bang?

Q: Kamu pernah di kasih buku aktivitas gak sama mama, papa atau kakanya?

A: Pernah, sama ayah dikasihnya

Q: Kalau boleh pilih, kamu lebih suka mewarnai, menggambar, atau menempel stiker di buku aktivitas?

A: Suka nempelin stiker sih, tapi mewarnai juga seru

Q: Kamu tahu enggak apa itu profesi?

A: Kayak kerjaan guru, polisi, dokter gitu kan bang?

Q: Kamu pernah dikasih atau pernah membaca buku tentang pengetahuan profesi gak?

A: Pernah, baca buku cerita tentang dokter

Q: Kamu punya cita-cita enggak? Kalau boleh tahu, kamu mau jadi apa kalau sudah besar?

A : Kalau aku mau jadi guru

Narasumber : Rama (5 Tahun)

Jabatan : anak-anak didik TK Amir usia (4-7 tahun)

Q: Kamu suka buku gak?

A: Suka, soalnya aku sudah bisa baca

Q: Seberapa sering kamu baca buku?

A: Kalau di sekolah baca sama ibu guru, di rumah kadang sama mama baca juga

Q: Kalau tiap baca buku kamu lebih suka sendiri atau ada yang temenin?

A: Sukanya, ada yang temenin

Q: Kamu suka buku yang kaya gimana? (Yang lebih banyak di gambar atau yang lebih banyak di teksnya saja?)

A: Yang gambarnya banyak sih



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Q: Kalau lihat buku baru, kamu lihat apa dulu, sampulnya atau isinya?

A: Isinya dulu kadang-kadang, tapi lebih sering sampulnya dulu

Q: Sebelumnya, kamu tahu gak buku aktivitas nggak?

A: Tau, yang bisa digambar-gambar kan

Q: Kamu pernah di kasih buku aktivitas gak sama mama, papa atau kakanya?

A: Pernah, waktu itu beli sama mama

Q: Kalau boleh pilih, kamu lebih suka mewarnai, menggambar, atau menempel stiker di buku aktivitas?

A: Menggambar, aku suka ngegambar

Q: Kamu tahu enggak apa itu profesi?

A: Tahu, kalau kata ibu guru. Profesi itu kayak pekerjaan

Q: Kamu pernah dikasih atau pernah membaca buku tentang pengetahuan profesi gak?

A: Pernah, buku tentang koki sama pemadam kebakaran

Q: Kamu punya cita-cita enggak? Kalau boleh tahu, kamu mau jadi apa kalau sudah besar?

A : Mau jadi guru, atau enggak pilot



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 4 Foto bersama klien



NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5 Hasil Cek Plagiarisme



iThenticate®

Similarity Report ID: oid:3618:102550029

9% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

- 8% Internet database
- 3% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	repository.pnj.ac.id	<1%
	Internet	
2	id.scribd.com	<1%
	Internet	
3	digilib.uinsby.ac.id	<1%
	Internet	
4	docplayer.info	<1%
	Internet	
5	repository.its.ac.id	<1%
	Internet	
6	123dok.com	<1%
	Internet	
7	e-theses.iaincurup.ac.id	<1%
	Internet	
8	journal.widyatama.ac.id	<1%
	Internet	

Sources overview



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 6 Daftar Riwayat Hidup



MUHAMMAD AL-FHATIH

085717254202 | muhammadfathih113@gmail.com | <https://www.linkedin.com/in/al-fhatih-6ab697297/> | <https://www.behance.net/gallery/185270367/Muhammad-Al-Fhatih-Portofolio>

Jl. Gintung 1, No. 75, RT 06/006, Tanjung Barat, Jakarta Selatan

Hello, I am Fhatih. A creative illustrator and graphic design student. I have an experience in graphic design, both for print and digital media. I have good communication skills and can work in a team or independently. I always strive to improve my skills and knowledge in graphic design. I am a diligent, punctual, and dedicated person in every project that I work on. And I have a hobby of drawing and watching movies.

Education Level

Politeknik Negeri Jakarta - Jl. Prof. DR. G.A. Siwabessy, Kampus Universitas Indonesia, Depok, 16425

Sep 2021 - Aug 2025

Bachelor Graphic Design, 3.79/4.00

- Become the Chairman of KSM Comic Club organization (Des 2022-Des 2023)
- International Best Writer Winner of the Antero Literacy Writer Competition

SMK Islam PB Soedirman 1 - Jl. Raya Bogor, Cijantung, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 13770

Jul 2019 - Jun 2021

Graduated in Graphic Design student

- Top 5 paralel ranking
- Best Student of the year 2021.

Work Experiences

PT Master Bagasi Indonesia - Pejaten Barat, West Jakarta

May 2025 - Present

Graphic Design Internship (Bentala Project)

Master Bagasi is a logistics and e-commerce company focused on shipping goods from Indonesia to various countries, primarily serving the needs of the Indonesian diaspora abroad. Through its digital platform, Master Bagasi offers convenient, fast, and affordable delivery services for packages, food, and local MSME (Micro, Small, and Medium Enterprises) products to international destinations. The company also plays an active role in supporting the export of local products and strengthening the connection between Indonesians at home and those living overseas.

- Designed social media feed layouts for Instagram to maintain visual consistency and brand identity.
- Created custom logo designs based on requests from MSME (UMKM) clients.
- Produced short-form video content (Reels) to increase engagement and audience reach.
- Acted as event photographer, capturing documentation during Bentala Project events.

Hezee Indonesia - Ciracas, East Jakarta

Oct 2024 - Jan 2025

Graphic Designer Staff

Hezee Indonesia is an SME (UMKM) brand specializing in carbonated herbal beverages. This brand was born from the WMK program and has consistently grown over time, bringing innovation to the herbal beverage industry.

- Designed a logo to represent the identity and branding of Hezee.
- Created four mascots themed around herbal ingredients, aligned with the values and concept of the Hezee brand.
- Developed and managed promotional content and social media, particularly on Instagram, to enhance engagement and brand visibility.
- Designed creative merchandise such as stickers, pins, and more, to strengthen brand recognition for Hezee.

PT Trans Retail Indonesia - Cempaka Putih, Central Jakarta

Feb 2024 - Jun 2024

Graphic Designer staff Internship

Trans Retail, part of CT Corp, is a leading Indonesian retail company operating hypermarkets, supermarkets, and convenience stores under brands like Transmart and Carrefour. It offers a wide range of products and focuses on quality, customer service, and innovation.

- Work as Graphic Design Staff (MSIB Internship)
- Responsible for the design of the Trans Hardware business unit
- Person in charge of design for the Promo Sepuh Transmart

PT Percetakan Gramedia - Bekasi, West Java

Jan 2020 - Mar 2020

Graphic Designer Internship

Gramedia Printing is one of the business units of Kompas Gramedia engaged in printing services for newspapers, tabloids, books, magazines, promotional materials and paper packaging.

- Work as a replacement Graphic Designer
- Become a helper assistant to one of the main staff