



© 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**LAPORAN TUGAS AKHIR
SPESIFIKASI DESAIN**

**PERANCANGAN *ACTIVITY BOOK* BELANTARA BUDAYA INDONESIA
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BUDAYA NUSANTARA
BAGI ANAK USIA 4-8 TAHUN**



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

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Oleh:

NUR PUTRI HAPSARI

2206421003

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK
2026**



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

**LEMBAR PERSETUJUAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Activity Book* Belantara Budaya Indonesia
sebagai Media Pengenalan Budaya Nusantara bagi Anak
Usia 4-8 Tahun.
Penulis : Nur Putri Hapsari
Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan
Program Studi : Desain Grafis

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

Depok, 3 Juli 2026

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds
NIP. 19881215201832001



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 *ACTIVITY BOOK* BELANTARA BUDAYA INDONESIA
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BUDAYA NUSANTARA
BAGI ANAK USIA 4-8 TAHUN**

Oleh:

NUR PUTRI HAPSARI

2206421003

Disahkan:

Depok, 13 Juli 2026

Penguji I

Annisaa Syifa Aqlina, M.Ds

NIP. 199805142025062012

Penguji II

MRR. Tiya Maheni DK, S.H., M.H

NIP. 197608241999032002

Kepala Program Studi

Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds

NIP. 19881215201832001

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

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

**PERANCANGAN *ACTIVITY BOOK* BELANTARA BUDAYA INDONESIA
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BUDAYA NUSANTARA
BAGI ANAK USIA 4-8 TAHUN**

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, 3 Juli 2026

Yang menyatakan,



Nur Putri Hapsari

2206421003



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

ABSTRAK

Indonesia memiliki keberagaman budaya yang luas, namun pengenalan budaya Nusantara pada anak usia dini masih belum optimal karena keterbatasan media pembelajaran yang terstruktur dan menarik. Pembelajaran di Belantara Budaya Indonesia masih berfokus pada aktivitas praktik, sehingga anak belum sepenuhnya memahami makna budaya dan pemahamannya cenderung bersifat sementara. Penelitian ini bertujuan merancang *activity book* Belantara Budaya Indonesia sebagai media edukasi budaya Nusantara bagi anak usia 4-8 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, serta studi literatur. Proses perancangan dilakukan melalui tahapan *design thinking* sebagai dasar pengembangan desain *activity book*. Hasil perancangan berupa tiga seri *activity book* yang terdiri dari buku narasi budaya, buku aktivitas usia 4-5 tahun, dan buku aktivitas usia 6-8 tahun, serta dilengkapi fitur interaktif berupa *paper doll dress up*. Desain yang dihasilkan mengusung *tone and manner playful*, bernuansa budaya, dan *warm*, dengan konsep visual berbasis eksplorasi yang dikembangkan melalui *mindmap* dan *moodboard*. Visualisasi konsep tersebut diwujudkan melalui penggunaan ornamen Nusantara pada pakaian dan rumah adat, warna *colorful*, tipografi sans serif dan dekoratif, *layout* eksploratif, serta gaya ilustrasi *flat design* yang lucu, kemudian dikembangkan ke dalam sketsa, digitalisasi, hingga *mockup* desain *activity book* tiga seri. Perancangan ini menghasilkan desain *activity book* yang diharapkan dapat mendukung pengenalan budaya Nusantara secara lebih menarik, terstruktur, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia 4-8 tahun.

Kata Kunci: *activity book*, anak usia dini, budaya nusantara.



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

Indonesia has a rich cultural diversity however, the introduction of Nusantara culture to early childhood is still not optimal due to the limited availability of structured and engaging learning media. Learning at Belantara Budaya Indonesia is primarily practice oriented, causing children to have only a limited understanding of cultural meanings and resulting in temporary retention of cultural knowledge. This study aims to design the Belantara Budaya Indonesia activity book as an educational medium for introducing Nusantara culture to children aged 4-8 years. The research employed a descriptive qualitative method with data collected through observation, interviews, and literature studies. The design process was carried out using the design thinking approach as the foundation for developing the activity book design. The design outcome consists of three activity book series, including a cultural narrative book and two activity books for different age groups, complemented by an interactive paper doll dress up feature. The design adopts a playful, cultural, and warm tone and manner with an exploration based visual concept developed through mind mapping and moodboard processes. The concept is visualized through the use of Nusantara ornaments in traditional clothing and traditional house illustrations, colorful color schemes, sans serif and decorative typography, an explorative layout, and cute flat design illustrations, which were further developed into sketches, digital designs, and mockups of the three activity book series. This design process resulted in an activity book that is expected to support the introduction of Nusantara culture in a more engaging, structured, and age appropriate manner for children aged 4-8 years.

Keywords: *activity book, early childhood, nusantara culture.*



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

PRAKATA

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa sehingga dapat terselesaikannya Tugas Akhir ini dengan judul “Perancangan Activity Book Belantara Budaya Indonesia sebagai Media Pengenalan Budaya Nusantara bagi Anak Usia 4-8 Tahun” dengan sebaik-baiknya dan tepat waktu. Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi syarat kelulusan Program Studi Sarjana Terapan Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, tentu tak lepas dari pengarahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka terucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Pihak-pihak yang terkait di antaranya sebagai berikut.

1. Dr. Syamsurizal, S.E., M.M selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng sebagai Kepala Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds., selaku Kepala Program Studi Desain Grafis sekaligus Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta memberikan arahan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Segenap Dosen Teknik Grafika dan Penerbitan, khususnya Dosen Program Studi Desain Grafis yang telah memberikan ilmunya.
5. Diah Kusumawardani Wijayanti, S.Sos. M.Hum selaku Founder Belantara Budaya Indonesia yang telah memberikan kesempatan untuk berkolaborasi dalam proyek perancangan *activity book* untuk Tugas Akhir ini.
6. Kak Marwah selaku Asisten Founder Belantara Budaya Indonesia yang sudah responsif dan komunikatif dalam memberikan penjelasan mengenai proses pembuatan *activity book*.
7. Orang tua, saudara-saudara, atas doa, bimbingan, serta kasih sayang yang telah tercurah selama ini.
8. Teman-teman kelas DG-A, khususnya Farah Indah, Aryani Fajriyati, Arina Nur Hidayah, Haura Nada Zara, Muhammad Ziddan, Nicholas Saputra, dan Faishal



© 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

Faturrahman selaku teman seperjuangan di perkuliahan, teman yang selalu berbagi canda tawa, teman berdiskusi, memberikan semangat, dan apresiasi secara nyata.

Laporan Tugas Akhir ini ditulis untuk memenuhi syarat penyelesaian Penulisan Tugas Akhir pada Program Studi Desain Grafis Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan. Diharapkan laporan ini dapat disetujui dan memberikan manfaat bagi para pembaca. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dan diterima dengan senang hati.

Jakarta, 3 Juli 2026

Nur Putri Hapsari



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 ISI

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
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 Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	7
2.1 Media Edukasi.....	7
2.1.1 Pengenalan Budaya Nusantara pada Anak Usia 4-8 Tahun.....	7
2.2 Buku Anak.....	8
2.3 <i>Activity Book</i>	9
2.3.1 Karakteristik dan Bentuk Aktivitas dalam <i>Activity Book</i>	9
2.3.2 Peran <i>Activity Book</i> dalam Pengenalan Budaya Nusantara.....	13
2.4 Teori Desain Grafis pada <i>Activity Book</i>	14
2.4.1 Elemen Desain Grafis pada <i>Activity Book</i>	14
2.4.2 Prinsip Desain Grafis pada <i>Activity Book</i>	27
2.5 Teori Metode Perancangan.....	30
2.5.1 <i>Design Thinking</i>	30
BAB III METODE PERANCANGAN.....	33
3.1 Metode Penelitian.....	33
3.2 Data dan Analisis.....	36
3.2.1 Profil Klien.....	36
3.2.2 <i>Product Knowledge</i>	37
3.2.3 <i>Target Audience</i>	41
3.2.4 Kompetitor.....	42
3.2.5 <i>Consumer Insight</i>	50



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

3.2.6 Positioning.....	53
3.2.7 Analisis SWOT.....	55
3.3 Arahan Kreatif.....	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN.....	62
4.1 Konsep Visual.....	62
4.1.1 Mind Map.....	62
4.1.2 Moodboard.....	64
4.2 Proses Desain.....	66
4.2.1 Sketsa.....	66
4.2.2 Desain Komprehensif.....	81
4.2.3 Desain Terpilih.....	90
4.2.4 Prototype.....	121
4.2.5 Testing.....	124
4.2.6 Final Artwork.....	140
4.3 Media Pendukung.....	148
4.4 Pertimbangan Produksi.....	149
BAB V PENUTUP.....	153
5.1 Simpulan.....	153
5.2 Saran.....	154
DAFTAR REFERENSI.....	156
LAMPIRAN	

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk Aktivitas Menebalkan.....	10
Gambar 2.2 Bentuk Aktivitas Melingkari.....	10
Gambar 2.3 Bentuk Aktivitas Mewarnai.....	11
Gambar 2.4 Bentuk Aktivitas Mengelompokkan.....	11
Gambar 2.5 Bentuk Aktivitas Bercerita.....	12
Gambar 2.6 Bentuk Aktivitas Berkreasi.....	12
Gambar 2.7 Bentuk Aktivitas <i>Role Play</i>	13
Gambar 2.8 Ilustrasi Naturalis.....	15
Gambar 2.9 Ilustrasi Dekoratif.....	16
Gambar 2.10 Ilustrasi Kartun.....	16
Gambar 2.11 Ilustrasi Doodle.....	17
Gambar 2.12 Bentuk Visual.....	18
Gambar 2.13 Ciri Khas Karakter.....	19
Gambar 2.14 Emosi dan Posisi Karakter.....	19
Gambar 2.15 Penerapan Huruf <i>Serif</i>	20
Gambar 2.16 Penerapan Huruf <i>Sans Serif</i>	21
Gambar 2.17 Penerapan Huruf <i>Script</i>	22
Gambar 2.18 Warna Komplementer.....	23
Gambar 2.19 Warna Analog.....	23
Gambar 2.20 Warna Triadik.....	24
Gambar 2.21 Warna Split Komplementer.....	24
Gambar 2.22 Warna Tetradik.....	25
Gambar 2.23 <i>Modular Grid & Hierarchical Grid</i>	26
Gambar 2.24 Prinsip Desain Grafis Keseimbangan Simetris.....	27
Gambar 2.25 Prinsip Desain Grafis Keseimbangan Asimetris.....	28
Gambar 2.26 Prinsip Desain Grafis Penekanan.....	28
Gambar 2.27 Prinsip Desain Grafis Irama.....	29
Gambar 2.28 Prinsip Desain Grafis Kesatuan.....	30
Gambar 3.1 Logo Belantara Budaya Indonesia.....	36
Gambar 3.2 Bobo x Alunan <i>Activity Book</i>	42
Gambar 3.3 Halaman Tengah dalam Bobo x Alunan <i>Activity Book</i>	43
Gambar 3.4 Halaman Awal dalam Bobo x Alunan <i>Activity Book</i>	43
Gambar 3.5 Ebook Anak Cantiknya 33 Provinsi Indonesiaku.....	45
Gambar 3.6 Halaman Tengah dalam Ebook Anak.....	45
Gambar 3.7 Halaman Awal dalam Ebook Anak.....	46
Gambar 3.8 Baby KU Kidz <i>Activity Book</i> Anak.....	47

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 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 3.9 Halaman dalam Baby KU Kidz <i>Activity Book</i> Anak.....	47
Gambar 3.10 Matriks Positioning.....	54
Gambar 4.1 <i>Mind Map</i>	63
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i>	65
Gambar 4.3 Sketsa Karakter Alternatif 1.....	67
Gambar 4.4 Sketsa Karakter Alternatif 2.....	68
Gambar 4.5 Sketsa Karakter Alternatif 3.....	68
Gambar 4.6 Sketsa Karakter Alternatif 4.....	69
Gambar 4.7 Sketsa Karakter Alternatif 5.....	69
Gambar 4.8 Sketsa <i>Cover</i> Buku Narasi Budaya Alternatif 1.....	70
Gambar 4.9 Sketsa <i>Cover</i> Buku Narasi Budaya Alternatif 2.....	71
Gambar 4.10 Sketsa <i>Cover</i> Buku Narasi Budaya Alternatif 3.....	71
Gambar 4.11 Sketsa <i>Cover Activity Book</i> 4-5 Tahun Alternatif 1.....	72
Gambar 4.12 Sketsa <i>Cover Activity Book</i> 4-5 Tahun Alternatif 2.....	73
Gambar 4.13 Sketsa <i>Cover Activity Book</i> 4-5 Tahun Alternatif 3.....	74
Gambar 4.14 Sketsa <i>Cover Activity Book</i> 6-8 Tahun Alternatif 1.....	75
Gambar 4.15 Sketsa <i>Cover Activity Book</i> 6-8 Tahun Alternatif 2.....	75
Gambar 4.16 Sketsa <i>Cover Activity Book</i> 6-8 Tahun Alternatif 3.....	76
Gambar 4.17 Sketsa Halaman Isi Buku Narasi Budaya.....	77
Gambar 4.18 Sketsa Halaman Isi <i>Activity Book</i> 4-5 Tahun.....	78
Gambar 4.19 Sketsa Halaman Isi <i>Activity Book</i> 6-8 Tahun.....	79
Gambar 4.20 Sketsa Imposisi Buku Narasi Budaya.....	79
Gambar 4.21 Sketsa Imposisi <i>Activity Book</i> 4-8 Tahun.....	80
Gambar 4.22 Desain Komprehensif Karakter Alternatif 1.....	81
Gambar 4.23 Desain Komprehensif Karakter Alternatif 2.....	82
Gambar 4.24 Desain Komprehensif Karakter Alternatif 3.....	82
Gambar 4.25 Desain Komprehensif Karakter Alternatif 4.....	82
Gambar 4.26 Desain Komprehensif Karakter Alternatif 5.....	83
Gambar 4.27 Desain Karakter Terpilih.....	83
Gambar 4.28 Desain Komprehensif <i>Cover</i> Narasi Budaya Alternatif 1.....	84
Gambar 4.29 Desain Komprehensif <i>Cover</i> Narasi Budaya Alternatif 2.....	84
Gambar 4.30 Desain Komprehensif <i>Cover</i> Narasi Budaya Alternatif 3.....	85
Gambar 4.31 Desain <i>Cover</i> Narasi Budaya Terpilih.....	85
Gambar 4.32 Desain <i>Cover Activity Book</i> 4-5 Tahun Alternatif 1.....	86
Gambar 4.33 Desain <i>Cover Activity Book</i> 4-5 Tahun Alternatif 2.....	86
Gambar 4.34 Desain <i>Cover Activity Book</i> 4-5 Tahun Alternatif 3.....	87
Gambar 4.35 Desain <i>Cover Activity Book</i> 4-5 Tahun Terpilih.....	87
Gambar 4.36 Desain <i>Cover Activity Book</i> 6-8 Tahun Alternatif 1.....	88



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

Gambar 4.37 Desain <i>Cover Activity Book</i> 6-8 Tahun Alternatif 2.....	88
Gambar 4.38 Desain <i>Cover Activity Book</i> 6-8 Tahun Alternatif 3.....	89
Gambar 4.39 Desain <i>Cover Activity Book</i> 6-8 Tahun Terpilih.....	89
Gambar 4.40 Pallet Warna.....	90
Gambar 4.41 <i>Character Set Font</i> Tradition dan Linotte.....	92
Gambar 4.42 Ilustrasi Kedua Karakter & Baju Rompi.....	93
Gambar 4.43 Ilustrasi Rumah Adat.....	94
Gambar 4.44 Ilustrasi Baju Adat.....	95
Gambar 4.45 Ilustrasi Aksesoris Kepala.....	95
Gambar 4.46 Ilustrasi Pose Karakter.....	96
Gambar 4.47 Ilustrasi Background Alam.....	96
Gambar 4.48 Halaman Nilai Budaya Pada Buku Narasi Budaya.....	97
Gambar 4.49 Halaman Nilai Budaya Pada <i>Activity Book</i> 4-5 Tahun.....	98
Gambar 4.50 Halaman Nilai Budaya Pada <i>Activity Book</i> 6-8 Tahun.....	98
Gambar 4.51 Icon Kaca Pembesar & Elemen Grafis Papan Kayu.....	99
Gambar 4.52 Ornamen Nusantara Pada Baju & Rumah Adat.....	99
Gambar 4.53 <i>Layout Modular Grid & Hierarchical Grid</i>	100
Gambar 4.54 Desain Buku Narasi Budaya Halaman Isi 1.....	101
Gambar 4.55 Desain Buku Narasi Budaya Halaman Isi 2-3.....	102
Gambar 4.56 Desain Buku Narasi Budaya Halaman Isi 4-5.....	102
Gambar 4.57 Desain Buku Narasi Budaya Halaman Isi 6-7.....	103
Gambar 4.58 Desain Buku Narasi Budaya Halaman Isi 8-9.....	104
Gambar 4.59 Desain Buku Narasi Budaya Halaman Isi 10-11.....	105
Gambar 4.60 Desain Buku Narasi Budaya Halaman Isi 12-13.....	105
Gambar 4.61 Desain Buku Narasi Budaya Halaman Isi 14-15.....	106
Gambar 4.62 Desain Buku Narasi Budaya Halaman Isi 16.....	107
Gambar 4.63 Desain <i>Activity Book</i> 4-5 Tahun Halaman Isi 1.....	107
Gambar 4.64 Desain <i>Activity Book</i> 4-5 Tahun Halaman Isi 2-3.....	108
Gambar 4.65 Desain <i>Activity Book</i> 4-5 Tahun Halaman Isi 4-5.....	108
Gambar 4.66 Desain <i>Activity Book</i> 4-5 Tahun Halaman Isi 6-7.....	109
Gambar 4.67 Desain <i>Activity Book</i> 4-5 Tahun Halaman Isi 8-9.....	109
Gambar 4.68 Desain <i>Activity Book</i> 4-5 Tahun Halaman Isi 10-11.....	110
Gambar 4.69 Desain <i>Activity Book</i> 4-5 Tahun Halaman Isi 12-13.....	110
Gambar 4.70 Desain <i>Activity Book</i> 4-5 Tahun Halaman Isi 14-15.....	111
Gambar 4.71 Desain <i>Activity Book</i> 4-5 Tahun Halaman Isi 16.....	111
Gambar 4.72 Desain <i>Activity Book</i> 6-8 Tahun Halaman Isi 1.....	112
Gambar 4.73 Desain <i>Activity Book</i> 6-8 Tahun Halaman Isi 2-3.....	112
Gambar 4.74 Desain <i>Activity Book</i> 6-8 Tahun Halaman Isi 4-5.....	113



© 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 4.75 Desain <i>Activity Book</i> 6-8 Tahun Halaman Isi 6-7.....	113
Gambar 4.76 Desain <i>Activity Book</i> 6-8 Tahun Halaman Isi 8-9.....	114
Gambar 4.77 Desain <i>Activity Book</i> 6-8 Tahun Halaman Isi 10-11.....	114
Gambar 4.78 Desain <i>Activity Book</i> 6-8 Tahun Halaman Isi 12-13.....	115
Gambar 4.79 Desain <i>Activity Book</i> 6-8 Tahun Halaman Isi 14-15.....	115
Gambar 4.80 Desain <i>Activity Book</i> 6-8 Tahun Halaman Isi 16.....	115
Gambar 4.81 Penerapan Keseimbangan Simetris <i>Activity Book</i> 4-5 Tahun.....	117
Gambar 4.82 Penerapan Keseimbangan Asimetris <i>Activity Book</i> 6-8 Tahun.....	117
Gambar 4.83 Penerapan Penekanan Teks Pada <i>Activity Book</i> 4-8 Tahun.....	118
Gambar 4.84 Penerapan Prinsip Penekanan Visual Pada Buku Narasi Budaya..	118
Gambar 4.85 Penerapan Prinsip Irama Pada Buku Narasi Budaya.....	119
Gambar 4.86 Penerapan Prinsip Irama Pada <i>Activity Book</i> 4-5 & 6-8 Tahun.....	120
Gambar 4.87 Penerapan Prinsip Kesatuan Pada Buku.....	121
Gambar 4.88 Dummy Digital & Cetak Buku Narasi Budaya.....	122
Gambar 4.89 Dummy Digital & Cetak <i>Activity Book</i> 4-5 Tahun.....	123
Gambar 4.90 Dummy Digital & Cetak <i>Activity Book</i> 6-8 Tahun.....	123
Gambar 4.91 Testing Buku & <i>Paper Doll Dress Up</i> Dengan Pengguna.....	124
Gambar 4.92 File FAW Tiga Buku.....	147
Gambar 4.93 <i>Color Mode & Hex Code</i>	148
Gambar 4.94 Media Pendukung <i>Paper Doll Dress Up</i>	149

**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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Observasi.....	49
Tabel 3.2 Hasil Wawancara.....	53
Tabel 3.3 Matriks SWOT.....	55
Tabel 3.4 <i>Creative Brief</i>	59
Tabel 4.1 Hasil Testing Buku Narasi Budaya Pada Anak Usia 4-8 Tahun.....	125
Tabel 4.2 Hasil Testing <i>Activity Book</i> Pada Anak Usia 4-8 Tahun.....	127
Tabel 4.3 Hasil Testing <i>Paper Doll Dress Up</i> Pada Anak Usia 4-8 Tahun.....	129
Tabel 4.4 Hasil Testing Buku Narasi Budaya Pada Orang Tua.....	131
Tabel 4.5 Hasil Testing <i>Activity Book</i> Pada Orang Tua.....	132
Tabel 4.6 Hasil Testing <i>Paper Doll Dress Up</i> Pada Orang Tua.....	133
Tabel 4.7 Hasil Testing Buku Narasi Budaya Pada Guru Tari.....	135
Tabel 4.8 Hasil Testing <i>Activity Book</i> Pada Guru Tari.....	136
Tabel 4.9 Hasil Testing <i>Paper Doll Dress Up</i> Pada Guru Tari.....	138
Tabel 4.10 Revisi Hasil Testing Buku Narasi Budaya.....	140
Tabel 4.11 Revisi Hasil Testing <i>Activity Book</i> 4-5 Tahun.....	143
Tabel 4.12 Revisi Hasil Testing <i>Activity Book</i> 6-8 Tahun.....	144
Tabel 4.13 Kisaran Biaya Offset Cetak 500 Buku & <i>Paper Doll Dress Up</i>	151

**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 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
- Lampiran 2. Transkrip Wawancara
- Lampiran 3. Dokumentasi Riset
- Lampiran 4. Hasil Cek Turnitin
- Lampiran 5. Daftar Riwayat Hidup



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

Budaya merupakan salah satu unsur penting yang membentuk identitas sosial sekaligus mencerminkan keberagaman bangsa. Oleh karena itu, pengenalan budaya Nusantara sejak usia dini berperan penting dalam membangun identitas budaya anak. Budaya tidak hanya mencakup pengetahuan mengenai tarian daerah, busana adat, rumah tradisional, atau tradisi tertentu, tetapi juga sistem nilai, simbol, dan praktik sosial yang membentuk pemahaman terhadap keberagaman masyarakat. Pendidikan budaya sejak usia dini dapat menumbuhkan rasa memiliki terhadap lingkungan sosial, menghargai perbedaan, serta membangun fondasi sikap sosial anak (Musa, 2025).

Di sisi lain, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memperluas akses anak terhadap budaya populer global melalui media digital dan audiovisual. Tanpa diimbangi penguatan identitas lokal, paparan budaya global dapat memengaruhi preferensi anak terhadap budaya populer dibandingkan budaya daerahnya sendiri (Naila & Rohimi, 2024). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengenalkan budaya Nusantara melalui pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia 4-8 tahun.

Belantara Budaya Indonesia merupakan ruang kegiatan yang mengenalkan budaya Nusantara melalui seni tari dan busana adat. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pembelajaran yang didominasi kegiatan praktik membuat anak belum sepenuhnya memahami budaya yang dipelajari. Selain itu, aktivitas menggambar dan mewarnai masih menggunakan tema umum sehingga belum mendukung penguatan materi budaya Nusantara. Dari perspektif desain grafis, kondisi tersebut menunjukkan belum tersedianya media pendukung yang terstruktur untuk membantu pemahaman budaya anak. Oleh karena itu, diperlukan media yang menghubungkan kegiatan praktik dengan penguatan visual dan aktivitas interaktif yang dapat digunakan di sekolah maupun di rumah.



© 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 visual dan aktivitas interaktif berperan penting dalam pembelajaran anak usia dini. Media berbasis ilustrasi, warna, dan simbol visual membantu anak membangun asosiasi antara objek konkret dan representasi simboliknya (Lubis et al., 2025). Dalam konteks desain grafis, ilustrasi yang mudah dipahami, komposisi sederhana, dan penggunaan warna yang fungsional mendukung keterbacaan visual serta membantu anak memahami informasi (Affandi et al., 2024). Selain itu, aktivitas seperti mencocokkan gambar, mewarnai, mengelompokkan objek, dan melengkapi pola membantu mengembangkan kemampuan motorik halus dan kognitif anak (Wahyuningsih et al., 2025).

Penelitian mengenai *activity book* telah banyak dilakukan sebagai media pembelajaran interaktif bagi anak. *Activity book* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan belajar melalui ilustrasi dan aktivitas yang disajikan (Khowraiva & Streit, 2022). Namun, berdasarkan kajian terhadap penelitian dan media sejenis, *activity book* yang dikaji masih didominasi tema edukasi umum atau sains serta lebih menitikberatkan pada aktivitas dibandingkan penyajian materi sebagai konteks pembelajaran. Selain itu, aktivitas yang disajikan juga masih cenderung bersifat repetitif sehingga belum sepenuhnya memberikan pengalaman belajar yang eksploratif (Wahyuningsih et al., 2025; Kurnia & Arfiyanti, 2021).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan perancangan *activity book* sebagai media pengenalan budaya Nusantara bagi anak usia 4-8 tahun dalam bentuk seri. Berdasarkan studi literatur pada media sejenis, belum ditemukan *activity book* pengenalan budaya Nusantara yang dikembangkan dalam format tersebut. Media terdiri atas buku narasi budaya, *activity book* usia 4-5 tahun, *activity book* usia 6-8 tahun, serta media pendukung *paper doll dress up*. Perancangan menghadirkan aktivitas yang lebih partisipatif, termasuk *roleplay* melalui *paper doll dress up*, sehingga anak dapat mengenal dan mempraktikkan unsur budaya secara langsung. Media juga dirancang dengan memperhatikan keterbacaan visual, konsistensi ilustrasi, kesesuaian warna, serta keterhubungan materi dan aktivitas. Dengan demikian, *activity book* diharapkan dapat mendukung pengenalan budaya Nusantara secara lebih terstruktur sesuai karakteristik belajar anak usia 4-8 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 latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang diangkat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perancangan *activity book* Belantara Budaya Indonesia yang menarik secara visual dan memuat aktivitas interaktif sebagai media pengenalan budaya Nusantara bagi anak usia 4-8 tahun?
2. Bagaimana penerapan teori elemen dan prinsip desain grafis dalam perancangan *activity book* Belantara Budaya Indonesia agar mampu mendukung keterbacaan visual dan pemahaman budaya Nusantara bagi anak usia 4-8 tahun?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Penyusunan penelitian Tugas Akhir ini berfokus pada topik permasalahan yang ada, oleh karena itu ditentukan batasan lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Proses perancangan *activity book* Belantara Budaya Indonesia beserta media turunannya sebagai media pengenalan budaya Nusantara bagi anak usia 4-8 tahun.
2. Penerapan teori elemen dan prinsip desain grafis pada perancangan *activity book* Belantara Budaya Indonesia sebagai media pengenalan budaya Nusantara bagi anak usia 4-8 tahun.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Penyusunan penelitian Tugas Akhir Perancangan *Activity Book* Belantara Budaya Indonesia diharapkan mampu memberikan dampak yang positif, maka terdapat tujuan dan manfaat yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.

1. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian Perancangan *Activity Book* Belantara Budaya Indonesia adalah sebagai berikut:

- a. Merancang *activity book* Belantara Budaya Indonesia yang menarik secara visual dan memuat aktivitas interaktif sebagai media pengenalan budaya Nusantara bagi anak usia 4-8 tahun.
- b. Menerapkan teori elemen dan prinsip desain grafis dalam



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

perancangan *activity book* Belantara Budaya Indonesia agar mampu mendukung keterbacaan visual dan pemahaman budaya Nusantara bagi anak usia 4-8 tahun.

2. Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian Perancangan *Activity Book* Belantara Budaya Indonesia adalah sebagai berikut:

a. Manfaat bagi Belantara Budaya Indonesia

Perancangan *activity book* diharapkan dapat membantu Belantara Budaya Indonesia dalam menghadirkan media pendukung pembelajaran budaya yang lebih terstruktur, menarik, dan sesuai dengan karakter anak usia 4-8 tahun. Media ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana aktivitas kreatif yang mendukung kegiatan pengenalan budaya Nusantara, sehingga proses penyampaian materi budaya menjadi lebih efektif dan variatif.

b. Manfaat bagi Anak Usia 4-8 Tahun

Dengan adanya perancangan *activity book* Belantara Budaya Indonesia, diharapkan anak usia 4-8 tahun dapat mengenal ragam budaya Nusantara seperti tarian daerah, busana adat, serta aksesoris tradisional melalui berbagai aktivitas interaktif yang disusun sesuai tahap perkembangan. Melalui pendekatan ini, proses belajar budaya diharapkan menjadi lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan dapat dilakukan secara mandiri.

c. Manfaat bagi Akademisi

Penulisan perancangan *activity book* Belantara Budaya Indonesia diharapkan dapat memberikan manfaat serta menjadi referensi bagi dunia akademis, khususnya dalam bidang desain grafis, sebagai contoh pengembangan media edukasi berbasis aktivitas untuk anak usia dini. Selain itu, karya ini juga dapat menjadi bahan penelitian lanjutan terkait perancangan media pembelajaran budaya dengan pendekatan visual yang interaktif.



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

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan penelitian Perancangan *Activity Book* Belantara Budaya Indonesia ini, sistematika penulisan dirancang agar pembahasan dapat tersusun secara sistematis dan terstruktur. Sistematika penulisan dibagi menjadi lima bab yang disesuaikan dengan ruang lingkup pembahasan, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang pentingnya perancangan *activity book* sebagai media pengenalan budaya Nusantara bagi anak usia 4-8 tahun untuk Belantara Budaya Indonesia. Selain itu, bab ini juga menjelaskan rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Bab ini berisi teori-teori yang menjadi landasan dalam perancangan *activity book* sebagai media pengenalan budaya Nusantara bagi anak usia 4-8 tahun. Pembahasan meliputi teori desain grafis serta konsep pendukung lainnya yang berkaitan dengan media pengenalan budaya Nusantara. Seluruh teori yang digunakan dikaji secara sistematis dan bersumber dari buku, jurnal ilmiah, artikel akademik serta pendapat para ahli dibidangnya guna memperkuat landasan penelitian.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini berisi metode riset desain dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam proses perancangan *activity book* Belantara Budaya Indonesia. Data tersebut dikumpulkan untuk mendapatkan informasi yang akurat sebagai dasar penyusunan tugas akhir. Selain itu, bab ini juga menjelaskan profil klien dan arahan kreatif yang dirumuskan berdasarkan hasil analisis data, yang kemudian disusun menjadi *creative brief* sebagai dasar dalam pengembangan konsep dan perancangan visual *activity book*.



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 IV

HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Bab ini membahas proses perancangan *activity book* yang dijelaskan melalui tahapan *design thinking*, meliputi tahap *ideate*, *prototype*, *test*, hingga penyelesaian desain akhir.

BAB V

PENUTUP

Bab ini membahas kesimpulan dan saran yang diperoleh dari hasil perancangan *activity book* Belantara Budaya Indonesia sebagai pengenalan budaya Nusantara bagi anak usia 4-8 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

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dari perancangan *activity book* Belantara Budaya Indonesia sebagai media pengenalan budaya Nusantara bagi anak usia 4-8 tahun, simpulannya sebagai berikut:

1. Perancangan *activity book* Belantara Budaya Indonesia dilakukan menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahap *empathize* dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi literatur untuk memahami kebutuhan pengguna, kemudian dilanjutkan dengan tahap *define* untuk merumuskan strategi desain dan *creative brief*. Pada tahap *ideate* dilakukan pengembangan konsep melalui penyusunan *mind map*, *moodboard*, sketsa, dan digitalisasi, yang kemudian diwujudkan dalam bentuk *mockup* digital dan cetak pada tahap *prototype* sebelum diuji kepada anak, orang tua, dan guru tari pada tahap testing. Melalui tahapan tersebut berhasil dirancang media pengenalan budaya Nusantara bagi anak usia 4-8 tahun yang terdiri dari buku narasi budaya, *activity book* usia 4-5 tahun, *activity book* usia 6-8 tahun, serta media pendukung *paper doll dress up*. Ketiga media tersebut memuat berbagai aktivitas interaktif, seperti mewarnai, mencocokkan, *maze*, menggambar, dan mencari kata untuk memperkenalkan rumah adat, pakaian adat, aksesoris, serta tarian tradisional dari 13 daerah di Indonesia. Sebagai media pendukung, *paper doll dress up* digunakan untuk mengenalkan pakaian adat beserta aksesorisnya melalui aktivitas bermain secara langsung.
2. Konsep visual *activity book* Belantara Budaya Indonesia menerapkan *tone and manner playful, warm*, dan bernuansa budaya yang diwujudkan melalui elemen desain berupa ilustrasi bergaya *flat design* kartun dengan



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

karakter yang sederhana dan ekspresif, penggunaan palet warna *earth tone* yang dipadukan dengan warna *colorful* yang cerah, tipografi dekoratif *tradition* untuk memperkuat nuansa budaya serta tipografi *sans serif* linotte yang memiliki tingkat keterbacaan yang baik, supergrafis berupa ikon kaca pembesar dan papan kayu yang memperkuat konsep eksplorasi budaya, serta *layout* menggunakan kombinasi *modular grid* dan *hierarchical grid* agar penyusunan visual, teks, dan aktivitas lebih fleksibel, serta mudah diikuti oleh anak usia 4-8 tahun. Sedangkan prinsip desain grafis yang diterapkan yaitu keseimbangan, penekanan, irama, dan kesatuan. Prinsip keseimbangan menggunakan kombinasi simetris dan asimetris sesuai dengan kebutuhan penyajian setiap halaman. Prinsip penekanan diterapkan melalui kontras warna, perbedaan ukuran tipografi, serta penempatan ilustrasi sehingga perhatian anak terarah pada informasi utama. Prinsip irama diwujudkan melalui pengulangan supergrafis berupa ikon kaca pembesar, papan kayu, daun, serta penggunaan warna yang konsisten pada setiap seri, sedangkan prinsip kesatuan diterapkan melalui konsistensi tema budaya, gaya ilustrasi, warna, tipografi, dan supergrafis sehingga seluruh media memiliki identitas visual yang saling berhubungan. Melalui penerapan elemen dan prinsip desain grafis tersebut, setiap halaman memiliki penyajian visual yang terstruktur, ilustrasi yang merepresentasikan objek budaya sesuai karakteristik masing-masing daerah, tipografi yang mudah dibaca, serta identitas visual yang konsisten sehingga mendukung keterbacaan visual dan membantu anak usia 4-8 tahun mengenali serta memahami materi budaya Nusantara.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan *activity book* yang telah dilakukan, berikut beberapa saran yang dapat diberikan.

1. Dalam proses perancangan media pengenalan budaya Nusantara, diperlukan kajian budaya yang lebih mendalam agar visualisasi rumah adat, pakaian adat, aksesoris, dan tarian tradisional tetap sesuai dengan



© 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

karakteristik budaya daerah. Selain itu, penyusunan aktivitas interaktif perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia 4-8 tahun sehingga media yang dirancang lebih efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran.

2. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan cakupan materi budaya Nusantara yang masih terbatas pada 13 daerah dengan menambahkan daerah maupun unsur budaya lainnya, seperti bahasa daerah, alat musik tradisional, makanan khas, dan permainan tradisional. Selain itu, pengujian media dapat dilakukan dengan jumlah responden yang lebih banyak dan karakteristik yang lebih beragam sehingga hasil evaluasi media menjadi lebih komprehensif.
3. Hasil perancangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dalam pengembangan media edukasi budaya bagi anak usia dini, baik oleh mahasiswa, desainer, maupun guru. Selain itu, media yang dirancang diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pembelajaran budaya Nusantara yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia 4-8 tahun.

**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

DAFTAR REFERENSI

- Affandi, A., Ekohariadi, E., & Buditjahjanto, I. G. P. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Infografis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas & Hasil Belajar Siswa di SMKN 6 Surabaya. *Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia*, 9(11). <http://dx.doi.org/10.36418/syntax-literate.v9i11>
- Anggarini, A. (2023). *Desain layout*. Politeknik Negeri Jakarta Press. <https://bit.ly/AnggiDesainLayoutPNJPress>
- Anisah, H. U., Ningsih, S. R., & Faradhiga, A. A. (2025). *Desain komunikasi visual (teori dan praktik)*. CV. Literaksi Press.
- Badri, A. K., & Rakhman, R. T. (2024). Penerapan doodling motif ragam hias pada hewan endemik yang terdapat di relief Candi Borobudur melalui activity book untuk anak usia 14-25 tahun. *Qualia: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(2), 21-30. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/qualia/article/view/54410>
- Bangun, D. A. N. (2023). *Dasar-dasar desain grafis*. Politeknik Negeri Jakarta Press. <https://bit.ly/DDDGPNJPress>
- Bintoro, N. Y. (2023). *Perancangan activity book upaya melatih sensor motorik halus bagi anak-anak usia 3-5 tahun* [Skripsi, Universitas Dinamika]. Repository Universitas Dinamika. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/7295/5/18420100089-2023-UNIVERSITASDINAMIKA.pdf>
- Budiarta, I. G. M., Witari, N. N. S., & Sutrisno, L. B. (2023). Penerapan elemen tipografi pada desain logo karya mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa dalam kuliah desain komunikasi visual. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(1), 60-69. <https://ejournal.undiksha.ac.id/>
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (n.d.). *What is design thinking and why is it so popular?* Interaction Design Foundation. Retrieved April 11, 2026, from <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-design-thinking-and-why-is-it-so-popular>
- Endarto, I. A., & Martadi, M. (2022). Analisis potensi implementasi metaverse pada media edukasi interaktif. *Jurnal Barik*, 4(1), 37-51.
- Hafiza, H., Fitriani, W. R., & Mariyani, T. (2024). Peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui berbagai macam media pembelajaran. *ABATA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 154-167. <https://doi.org/10.32665/abata.v4i2.3391>



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

- Hasian, I., Putri, I., & Ali, F. (2021). Analisis elemen desain grafis dari visual konten Instagram Indonesia Tanpa Pacaran ditinjau dari teori retorika. *Jurnal Magenta*, 5(1), 726-738.
- Hudha, M., & Haryono, K. (2025). Perancangan desain UI/UX website e-learning berbasis learning management system dengan metode design thinking. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi (JIMIK)*, 6(1), 598-608. <https://journal.stmiki.ac.id/index.php/jimik/>
- Iswanto, R. (2023). Perancangan buku ajar tipografi. *Nirmana: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 23(2), 123-129. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- Khowraiva, A., & Streit, A. K. (2022). Perancangan buku aktivitas mengenai ilmu astronomi untuk anak umur 9-12 tahun. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(4), 559-569.
- Kurnia, M. D., & Arfiyanti, R. (2021). Desain activity book dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana pada siswa tunarungu SLB Beringin Bhakti. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 5, 127-134. <https://jpkk.ppj.unp.ac.id/index.php/jpkk/article/view/589>
- Kurniawan, G. D. C., Japa, F. Z. M., & P. B. H. (2025). Perancangan visual activity book “Petualangan Tutud di Laut Lepas” sebagai upaya meningkatkan literasi dan aktivitas edukatif bagi anak-anak. *Sanggita Rupa: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 5(2), 88-96. <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/sanggitarupa/article/view/6206>
- Kusuma, L., Sukartiningsih, W., & Syafruddin, S. (2024). Pengaruh strategi membaca nyaring berbantuan buku anak berjenjang terhadap minat dan keterampilan membaca siswa. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 8(3), 399-405.
- Lubis, F. W., Fadilah, N., Sarah, J. S., & Marlina. (2025). Media visual sebagai alat komunikasi dalam pembelajaran anak usia dini: Sebuah kajian pustaka. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(6), 279-289.
- Mahdani, L. O., & Roosandriantini, J. (2025). Penerapan elemen dan prinsip desain Richard Poulin studi kasus: Mountain Dwellings. *Anggapa: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4, 35-46. <https://ojs.widyakartika.ac.id/index.php/anggapa/article/view/815>
- Meranti, R. E. (2023). Upaya guru dalam meningkatkan minat membaca buku anak sekolah dasar di era digitalisasi. *CERDAS: Jurnal Pendidikan*, 2(2), 40-48.
- Modeong, S. M. (2025). *Desain grafis*. Tahta Media. <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/1660>



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

- Musa, H. (2025). Pentingnya pendidikan seni & budaya dalam pembentukan identitas siswa sekolah dasar. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education (JHUSE)*, 1(4), 13-23.
- Naila, T. M., & Rohimi, P. (2024). Konsumsi media dan identitas budaya di kalangan remaja Juwana, Kabupaten Pati. *Al-Jamahiriah: Jurnal Komunikasi dan Dakwah Islam*, 2(2), 137-146. <http://dx.doi.org/10.30983/al-jamahiria.v2i2.8867>
- Pitriyana, S., & Lathiifah, I. J. (2025). Interactive mathematics activity books: A strategy to boost students' interest and arithmetic abilities. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 86-95. <https://riset.unisma.ac.id/index.php/jpm/article/view/23383>
- Rahmadani, N. K. A., Tasuah, N., Nugroho, R. A. A. E., Alianda, D., & Cahyaningrum, D. E. (2023). Implementasi pengenalan budaya lokal di sentra seni pada anak usia 4–6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5359-5368. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4272>
- Rizkiyani, F., & Sari, D. Y. (2022). Pengenalan budaya Sunda pada anak usia dini: Sebuah narrative review. *Al-Tsaqafa: Jurnal Ilmiah Peradaban Islam*, 19(1), 32-45. <https://doi.org/10.15575/al-tsaqafa.v19i1.18292>
- Rosarineysa, M. A. D., Utami, B. S., & Maharani, P. I. (2023). Buku aktivitas anak tentang pendidikan karakter dengan tokoh wayang punakawan untuk kelas 2 SD. *Jurnal Desain Komunikatif Kreatif*, 5(2), 74-84.
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media pembelajaran anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49-58. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.48199>
- Sabar, S., & Fhatrina, M. (2023). Desain buku aktivitas anak usia dini berbasis augmented reality. *SIPTE: Seminar Nasional Inovasi dan Pengembangan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1-10.
- Saqinah, F., & Yuliantina, I. (2024). Pengaruh pembelajaran berbasis proyek dengan buku aktivitas interaktif terhadap kemampuan literasi dan numerasi. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7(12), 14281-14287.
- Saputra, R. H., & Kesuma, M. E. (n.d.). *Teori desain grafis*. <https://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/penerbitmmd/article/view/150>
- Silvia, E., Aulia, N., Sulistyaningtyas, T., Saepudin, E., & Maslan, R. (2026). Seeing culture: Engaging children with Indonesia's diversity through visual literacy picture books. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(1), 123-131. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/dinamisia/article/view/29294/9128>



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

- Sungkono, A. V. (2025). Design of activity book for study tour for 12-year-old children at the Loka Jala Crana Museum. *Visiora: Journal of Visual Communication Design*, 1(1), 25-36.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/visiora/article/view/45864>
- Ummah, R., & Nisak, N. M. (2025). Busy book for fun hijaiyah letter learning. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 20(2).
<https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i2.924>
- Usman, Z. (2023). Analisis desain sampul buku ajar bahasa Indonesia kelas 1 SD. *JEaC: Journal of Education and Culture*.
<https://journals.ubmg.ac.id/index.php/JEaC/article/view/1063>
- Utami, K., Rahayu, D., Saputra, E. R., & Indonesia, U. P. (2023). Pengembangan activity book berbasis STEAM sebagai media pembelajaran abad 21 di kelas 1 SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 81-87.
https://journal.um-surabaya.ac.id/pgsd/article/view/13673?utm_source
- Wahyuningsih, E. N., Istikhomah, I., Putri, B. N., Zarkasih, E., & Haerani, E. (2025). Penerapan 3M (mewarnai, menggunting, dan menempel) terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini RA Al-Muminun Lebak. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 186-197.
<https://doi.org/10.47861/khirani.v3i1.159>

**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

Lampiran 1. Lembar Bimbingan Tugas Akhir

LOGBOOK TUGAS AKHIR NUR PUTRI HAPSARI

Aa Name	Tahap Penelitian	Materi yang dibahas	Status	Tanggal Bimbingan	Catatan Pembimbing	To-do
Bimbingan ke-1	Bab 1 Pendahuluan	Latar Belakang Tujuan penelitian Rumusan Masalah Ruang Lingkup dan Batasan	Done	February 28, 2026	Pada bimbingan pertama dilakukan secara daring. Bu Agnes sebagai dosen pembimbing memberikan arahan terkait sistematika penulisan pada setiap bab dan sub bab. Pada Bab I, terdapat masukan untuk menghapus paragraf pertama pada bagian latar belakang untuk mempersingkat pembahasan serta memfokuskan isi pada pengenalan budaya sejak dini, bukan pada karakteristik target pengguna. Selain itu, menambahkan satu rumusan masalah yang berkaitan dengan penerapan teori elemen dan prinsip desain grafis. Revisi juga dilakukan pada bagian tujuan penelitian agar selaras dengan rumusan masalah.	1. Persiapan Literatur (wajib sebelum mulai bab 1 dan 2) 2. Cek kembali Bab I yang sudah direvisi 3. Persiapan Bab 2 4. Membuat list pertanyaan untuk wawancara
Bimbingan ke-2	Bab 2 Landasan Perancangan	Penulisan Bab 2 Kerangka teori	Done	March 6, 2026	Pada bimbingan kedua yang dilakukan secara daring. Bu Agnes memberikan beberapa masukan terkait revisi pada Bab I dan penyusunan Bab II. Pada Bab I bagian latar belakang, paragraf pertama yang sebelumnya membahas karakteristik target pengguna kembali direvisi untuk dipersingkat. Penjelasan mengenai budaya yang sebelumnya terlalu panjang kemudian dipisahkan menjadi dua paragraf, yaitu paragraf yang menjelaskan mengenai budaya dan paragraf yang menjelaskan pentingnya paparan global terhadap budaya lokal. Selanjutnya, paragraf yang menjelaskan mengenai klien dipindahkan ke bagian atas setelah pembahasan mengenai paparan global tersebut. Pada Bab II, bagian 2.1 yang sebelumnya menggunakan istilah media pengenalan direvisi menjadi media edukasi. Selain itu, kalimat yang menjelaskan mengenai berbagai macam activity book dihilangkan karena output akhir tidak lagi menggunakan berbagai jenis buku interaktif. Hal ini mempertimbangkan proses produksi buku serta penyesuaian dengan biaya agar harga tetap terjangkau. Revisi juga dilakukan pada bagian visual pendukung. Gambar layout manuscript grid diganti dengan contoh gambar buku yang menggunakan layout tersebut agar lebih relevan dengan konteks perancangan. Pada bagian layout juga tidak perlu menjelaskan mengenai prinsip layout karena pembahasannya sudah terdapat pada bagian prinsip desain grafis. Selain itu, pada bagian prinsip keseimbangan asimetris, contoh gambar diganti karena sebelumnya dinilai kurang asimetris.	1. Cek kembali Bab 2 yang sudah direvisi dan sudah lengkap 2. Persiapan Bab 3
Bimbingan ke-3	Bab 2 Landasan Perancangan Bab 3 Metode Perancangan		Done	April 1, 2026	Pada bimbingan ketiga yang dilakukan secara offline, Bu Agnes memberikan beberapa masukan terkait revisi pada bab 3. Pada Bab 3 bagian metode penelitian, sub bab 3.1 direvisi karna memisahkan lagi pembahasan menjadi metode riset dan pengumpulan data, selain itu yang awalnya pembahasan mengenai wawancara, observasi, dan studi literatur ada di pengumpulan data diarahkan untuk dipindahkan ke tahap empathize agar alur metode lebih sesuai dengan proses perancangan. Selanjutnya, pada bagian konten activity book, penjelasan yang sebelumnya terlalu panjang diminta untuk disusun kembali secara lebih terstruktur menggunakan pembagian poin seperti a, b, dan c. Pada bagian competitor, diminta untuk menambahkan jumlah activity book yang telah diobservasi agar data lebih jelas. Pada bagian consumer insight, diminta untuk mencantumkan jumlah responden wawancara serta menambahkan variabel wawancara pada akhir penjelasan. Revisi juga dilakukan pada bagian analisis SWOT, baik pada isi SWOT maupun strategi yang dihasilkan. Selain itu, pada bagian creative brief, Bu Agnes memberikan arahan untuk merevisi key message dan tone and manner, dengan catatan bahwa tone and manner sebaiknya dibuat lebih umum dan tidak terlalu spesifik.	1. Cek kembali Bab 3 yang sudah direvisi



© 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

Bimbingan ke-4	Bab 3 Metode Perancangan		Done	April 7, 2026	Pada bimbingan keempat yang dilakukan secara online, Bu Agnes memberikan beberapa masukan terkait revisi pada Bab 3. Pada Bab 3 bagian 3.1 tahap empathize, penjelasan diminta untuk disusun kembali dan dibagi menjadi poin a, b, dan c agar isi pembahasan lebih jelas serta tidak terlalu panjang. Selain itu, pada strategi SO poin kedua diminta untuk dihapus karena dinilai masih terlalu umum dan belum mengarah secara spesifik pada strategi desain. Oleh karena itu, Bu Agnes memberikan arahan untuk menambahkan strategi SO yang membahas ukuran buku sebagai bagian dari strategi perancangan. Selanjutnya, pada bagian kesimpulan analisis SWOT, harus merevisi dengan menambahkan penjelasan mengenai gaya atau tema desain yang digunakan, serta menjelaskan bentuk script atau narasi yang akan diterapkan dalam activity book.	1. Cek kembali struktur bagian poin abc pada empathize 2. Cek kembali strength dan kesimpulan analisis swot
Bimbingan ke-5	Bab 1 Pendahuluan Bab 2 Landasan Perancangan Bab 3 Metode Perancangan	Rumusan Masalah Analisis SWOT Metode Penelitian	Done	April 21, 2026	Pada bimbingan kelima yang dilakukan secara online, revisi utama difokuskan pada perbaikan sub Bab I, Bab II, serta Bab III agar isi proposal lebih menekankan konteks desain dan sistem perancangan activity book. Pada Bab I bagian latar belakang, diarahkan agar narasi tidak terlalu dominan membahas edukasi budaya secara umum, melainkan lebih menekankan permasalahan dari sisi desain. Media pembelajaran yang sudah ada perlu dijelaskan seperti apa bentuknya, apa kekurangannya dari aspek visual, serta dampak dari kekurangan tersebut, misalnya media yang terlalu verbal, terlalu umum, tidak sesuai perkembangan motorik anak, terlalu ramal secara visual, atau belum memiliki sistem visual yang konsisten. Selain itu, pada bagian state of the art, diminta untuk memperjelas penelitian-penelitian terkait activity book yang sudah ada, serta menjelaskan kebaruan yang ingin diangkat dalam perancangan ini. Selanjutnya, pada rumusan masalah harus disusun lebih spesifik pada konteks perancangan desain. Rumusan masalah disarankan mencakup penerapan ilustrasi, warna, tipografi, dan layout yang sesuai untuk anak usia 4-8 tahun, serta dapat ditambahkan rumusan terkait perancangan aktivitas interaktif yang mampu menghubungkan visual dengan penguatan materi budaya.	1. Konfirmasi mengenai target audience setelah itu susun kembali dan sesuaikan dengan target audience yg direvisi. 2. Buat Mindmap
Aa Name	Tahap Penelitian	Materi yang dibahas	Status	Tanggal Bimbingan	Catatan Pembimbing	To-do
					Pada Bab II bagian kerangka teori, pembahasan karakteristik anak usia 4-8 tahun perlu diperluas, terutama aspek kognitif, bahasa, dan motorik yang berkaitan langsung dengan strategi penyampaian media visual. Selain itu, pada teori media cetak diminta untuk menjelaskan relevansi media cetak di tengah media digital, termasuk kelebihan media cetak interaktif dibanding audiovisual dalam mendukung fokus dan ritme belajar anak. Pada teori activity book, diminta untuk memperjelas keunggulan activity book sebagai media yang menggabungkan visual dan instruksi dalam satu sistem, fleksibel untuk pengulangan belajar, serta dapat didukung media turunan seperti roleplay. Sementara itu, pada teori elemen dan prinsip desain grafis, diminta untuk menjelaskan penerapan prinsip desain secara spesifik dalam konteks activity book anak, seperti keseimbangan, penekanan, irama, dan kesatuan. Pada Bab III bagian metode perancangan, terdapat beberapa revisi pada pengumpulan data dan analisis. Diarahkan agar jumlah responden wawancara anak ditambah karena rentang usia 4-8 tahun cukup luas sehingga membutuhkan perbandingan lebih beragam. Selain itu, observasi kompetitor juga diminta untuk ditambahkan agar analisis lebih kuat. Pada bagian product knowledge, diminta untuk menjelaskan provinsi atau budaya daerah yang dipilih, jumlah daerah yang masuk, serta memastikan sistem perancangan buku sesuai dengan kebutuhan usia anak, termasuk	



© 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Aa	Name	Tahap Penelitian	Materi yang dibahas	Status	Tanggal Bimbingan	Catatan Pembimbing	To-do
						beberapa revisi pada pengumpulan data dan analisis. Diarahkan agar jumlah responden wawancara anak ditambah karena rentang usia 4-8 tahun cukup luas sehingga membutuhkan pembimbing lebih beragam. Selain itu, observasi kompetitor juga diminta untuk ditambahkan agar analisis lebih kuat. Pada bagian product knowledge, diminta untuk menjelaskan provinsi atau budaya daerah yang dipilih, jumlah daerah yang masuk, serta memastikan sistem perancangan buku sesuai dengan kebutuhan usia anak, termasuk kemungkinan diferensiasi level aktivitas. Pada bagian target audience, sasaran usia 4-8 tahun dibagi menjadi dua kelompok, yaitu usia 4-5 tahun dan 6-8 tahun, dengan penjelasan implikasi desain berdasarkan perbedaan kemampuan membaca, daya fokus, dan koordinasi motorik. Terakhir, pada bagian creative brief penyusunan sudah baik, namun tone and manner perlu diperjelas dengan kata kunci desain yang lebih spesifik namun tetap umum, seperti playful, ceria, hangat, dan eksploratif, serta dapat dikaitkan dengan penggunaan ilustrasi kartun dan aksesoris motif budaya. Selain revisi tersebut juga terdapat catatan teknis penulisan, seperti merapikan alignment dan indentasi poin agar tidak terlalu menjorok, serta memperbaiki penulisan daftar referensi yang masih belum rapi dan kurang lengkap pada beberapa sumber.	
	Bimbingan ke-6	Bab 4 Hasil dan Pembahasan Desain		Done	April 28, 2026	Pada bimbingan keenam, dilakukan revisi pada konsep visual yang terdapat pada mind map. Bu Agnes memberikan arahan bahwa kata kunci simetris yang sebelumnya digunakan untuk menggambarkan layout perlu dihapus, karena apabila seluruh halaman dibuat simetris maka tampilan buku berisiko terlihat monoton. Awalnya diarahkan untuk menambahkan kata kunci asimetris sebagai penyeimbang, namun kemudian disimpulkan bahwa konsep eksplorasi sudah dapat mewakili pengembangan layout yang lebih dinamis dan variatif. Selain itu, kata kunci ekspresif juga direvisi agar tidak hanya dimaknai sebagai ekspresi karakter, tetapi turut merepresentasikan desain secara keseluruhan, termasuk gaya visual yang lebih hidup dan komunikatif.	1. Buat Moodboard
	Bimbingan ke-7	Bab 4 Hasil dan Pembahasan Desain		Done	April 30, 2026	sudah aman dan oke moodboardnya	1. Buat Sketsa Karakter, cover, & Halaman spread 2. Digitalisasi
	Biml OPEN ke-8	Bab 4 Hasil dan Pembahasan Desain		Done	June 8, 2026	Pada design komprehensif karakter, cover, dan isi halaman warna rambut diganti menjadi warna hitam kecoklatan, cover depan pada activity book usia 6-8 tahun elemen jalannya diperlebar, selain itu cover depan pada buku narasi budaya bagian bawahnya direvisi, rumputnya jangan menumpuk lebih baik diganti rumah adat dan elemen lainnya diturunkan sedikit ke bawah.	Melanjutkan revisi desain 3 buku
	Bimbingan ke-9	Bab 4 Hasil dan Pembahasan Desain		Done	June 12, 2026	Revisi keseluruhan 3 buku dan design paper doll sudah oke	Melanjutkan design isi halaman buku narasi budaya
	Bimbingan ke-10	Bab 4 Hasil dan Pembahasan Desain		Done	June 16, 2026	Pada design buku narasi budaya, tambahkan kata pengulangan untuk menekankan nama baju adat, nama tarian, dan nama rumah adat. Selain itu elemen peta pada background di take out saja karena pesannya tidak tersampaikan	Merevisi design buku narasi budaya
	Bimbingan ke-11	Bab 4 Hasil dan Pembahasan Desain		Done	June 17, 2026	Teks pendukung nama tarian yang ada di dekat karakter di take out (design buku narasi budaya)	Cetak 3 buku seri + paper doll untuk testing
	Bimbingan ke-12	Bab 4 Hasil dan Pembahasan Desain		Done	June 26, 2026	Spesifikasi bagian prototype dipersingkat jelaskan materialnya saja, dan letakkan gambar dummy cetaknya	1. Melanjutkan revisi design hasil testing 2. Melanjutkan sampai bab 5
	Bimbingan ke-13	Bab 4 Hasil dan Pembahasan Desain Bab 5 Penutup		Done	July 1, 2026	Revisi Bagian Moodboard dan Simpulan, harus lebih di spesifikasikan lebih detail, halaman isi di pindah ke bagian elemen desain karena halaman isi ga ada komprehensifnya	Melanjutkan revisi dan melengkapi lampiran
	Bimbingan ke-14	Bab 3 Metode Perancangan Bab 4 Hasil dan Pembahasan Desain Bab 5 Penutup		Done	July 3, 2026	Bagian bab 3 harus dijelaskan juga bagian digitalisasi, dan lengkapi lampiran yang belum	done



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. Transkrip Wawancara

Wawancara Wali Murid 1

Nama : Ruth

Hari, tanggal : Jumat, 13 Maret 2026

Mekanisme : Tatap Muka/ Luring

Lokasi : Kelas Tari Aeon Mall Tanjung Barat

Topik : Pandangan Orang Tua terhadap Edukasi Budaya Nusantara dan Media Belajar Anak di Rumah

Hapsari : Selamat sore Bu, terima kasih sudah meluangkan waktunya. Hari ini saya ingin menggali informasi seputar kebutuhan media edukasi *activity book* untuk Belantara Budaya Indonesia, boleh cerita sedikit tentang Ibu? misalnya usia Ibu, pekerjaannya apa, dan anak Ibu sekarang usianya berapa?

Bu Ruth : Nama saya Ibu Ruth umur saya 42 tahun kerjanya ibu rumah tangga anak saya saat ini berusia 7 tahun.

Hapsari : Anaknya biasanya suka pakai buku aktivitas nggak Bu? Misalnya buku mewarnai atau buku yang ada permainannya. Buku tersebut biasanya dipakai di rumah atau di sekolah Bu?

Bu Ruth : Iya suka, dirumah ada banyak bukunya. Sebelum anak saya sekolah juga saya kenalin seperti buku dari abjad, menggambar, nah menggambar itu dari hewan yang menarik lah pokoknya banyak warna. Awalnya dirumah lebih ke individu sih mba.

Hapsari : Biasanya di dalam bukunya ada kegiatan apa saja Bu? Dan anak biasanya paling suka yang seperti apa?

Bu Ruth : Di dalamnya bermacam macam ya, menebalkan, melingkari, mewarnai, kadang ada juga saya pernah beli contoh alat transportasi jadi dia tuh menarik transportasi ke stasiun, atau misal tempatnya taman mini tapi dia dalam



© 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

bentuk buku mini gitu nah isinya rumah adat apa kira kira seperti itulah. Semuanya hampir suka sih anak saya, menebalkan, melingkari, mewarnai apalagi. Tergantung apa yang dia kerjain hari itu, kalo jaman saya dulu kan ada tuh yang gambar terus nanti ditempelin matanya, bajunya, kegiatan menempelkan, melingkari juga bisa. Malah anak saya dirumah itu kegiatannya yang pasang-pasang baju dan masih banyak yang jual disini juga tapi dalam bentuk kertas bukan dalam buku. Disekolah ada juga kegiatan menempelkan kadang biasanya ada aktivitas tertentu nanti dibuat di halaman kegiatan itu nanti ditempel di bagian halaman paling belakang, anak gunting nanti tempel disitu disekolah masih ada. Anak-anak sekarang tuh cenderung sukanya yang kuromi, seperti menempelkan gitu. Namnya juga orang tua ya awal-awal kita mau kenalin yang budaya tapi mungkin karna dari gedjet tontonan dia lebih tertarik ya kayak gitu namanya juga anak zaman sekarang.

Hapsari : Kalau menurut Ibu, penting nggak sih anak dikenalkan dengan budaya Indonesia sejak kecil? Misalnya seperti pakaian adat, rumah adat, atau tarian daerah. Dan selama ini biasanya anak mengenal hal-hal seperti itu dari mana Bu? Dari sekolah, tv, buku, atau cerita dari Ibu sendiri?

Bu Ruth : Menurut saya sih penting sekali apalagi akhir-akhir ini anak sekarang kan budaya itu bisa terbilang hilang maksudnya kurang tertarik, malah anak-anak suka yang seperti saya bilang tadi tontonan sekarang di youtube. Kalo pengenalnya sih paling gini ikut nari atau kadang saya sendiri kan orang Batak ya kadang ada acara acara keluarga kita bernyanyi terus mengenalkan panggilan ini siapa, terus kalo melakukan adat ini acaranya namanya apa, jadi anak-anak awalnya bosan ya tapi dengan berjalannya waktu suatu saat dia akan inget itu dan tertanam di diri dia, jadi secara tidak langsung adat istiadat ga begitu hilang. Cuman kalo anak sekarang gimana ya mungkin mereka melihat juga adat budaya tuh agak kaku juga terus makanya kurang menarik. Cuman kalo ini kegiatan tari saya seneng sih soalnya kegiatan langsung terus dia ga monoton harus satu tari dia banyak tari.



© 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

Hapsari : Kalau mengenalkan hal seperti pakaian adat, rumah adat, atau tarian daerah ke anak, menurut Ibu lebih menarik kalau lewat apa Bu? Misalnya lewat gambar di buku, permainan, cerita, atau yang lainnya?

Bu Ruth : Oh itu sangat menarik kebetulan sekolah anak saya itu setiap minggu ke empat sekolahnya disuruh pake pakaian adat, jadi anak saya itu saya pakaikan beberapa pakaian adat dari Indonesia bukan dari batak aja dari jawa dan lain-lain, pengenalnya salah satunya dengan cara seperti itu menggunakan baju adat, kadang di pelajaran juga kan mempelajari itu kebetulan kalo kelas 1 itu masih pengenalan adat Betawi nanti kalo udah jenjang berikutnya baru pengenalan adat adat lain.

Hapsari : Kalau Ibu lagi milih buku buat anak, biasanya apa yang paling Ibu perhatikan dulu? Gambarnya, isi ceritanya, atau jenis aktivitasnya?

Bu Ruth : Pertama pastinya kan anak melihat gambarnya ya, kadangkala isinya kalo bagus pun tapi visualnya kurang anak-anak itu ga ada rasa tertarik ya, anak pertama kali lihat apa? covernya kan, gambarnya dulu jadi sebisa mungkin saya mencari buku yang gambarnya menarik dan isinya juga menarik, dan bahasanya juga gampang mudah dicerna buat anak-anak.

Hapsari : Kalau anak lihat gambar di buku, biasanya lebih suka gambar yang seperti apa Bu? Yang bentuknya sederhana dan lucu, atau yang lebih mirip dengan aslinya?

Bu Ruth : Saya lebih lihat anak saya sih ke yang realistis, kadang tergantung gambarnya sebetulnya dua-duanya pun bisa tapi tergantung menarik apa enggak ya gambar itu, kembali lagi ke yang tadi apakah warnanya menarik atau anaknya suka.

Hapsari : Menurut Ibu, untuk anak usia sekitar 4-8 tahun lebih cocok gambar yang sederhana atau yang banyak detailnya?



© 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

Bu Ruth : Yang sederhana dan menarik warnanya, kadang kalo banyak detailnya juga jadi jelimet buat dilihat, kadang ada juga anak-anak yang suka, tapi untuk di umur umur 4-8 tahun yang sederhana aja.

Hapsari : Anak biasanya lebih tertarik dengan gambar yang warnanya cerah dan banyak warna, atau yang warnanya lebih sedikit?

Bu Ruth : Warna yang cerah, kalo anak saya sih yang warnanya lebih sedikit, yang ga jelimet lah.

Wawancara Wali Murid 2

Nama : Claudi

Hari, tanggal : Jumat, 13 Maret 2026

Mekanisme : Tatap Muka/ Luring

Lokasi : Kelas Tari Aeon Mall Tanjung Barat

Topik : Pandangan Orang Tua terhadap Edukasi Budaya Nusantara dan Media Belajar Anak di Rumah

Hapsari : Selamat sore Bu, terima kasih sudah meluangkan waktunya. Hari ini saya ingin menggali informasi seputar kebutuhan media edukasi *activity book* untuk Belantara Budaya Indonesia, boleh cerita sedikit tentang Ibu? misalnya usia Ibu, pekerjaannya apa, dan anak Ibu sekarang usianya berapa?

Bu Claudi : Nama saya Claudi, usia saya 35 sebagai ibu rumah tangga, anak saya umur 5 tahun.

Hapsari : Anaknya biasanya suka pakai buku aktivitas nggak Bu? Misalnya buku mewarnai atau buku yang ada permainannya. Buku tersebut biasanya dipakai di rumah atau di sekolah Bu?

Bu Claudi : Sering-sering, biasanya diluar rumah bisa juga di sekolah, tapi kadang di mall sepulang sekolah pokonya bisa dilakukan secara individu deh.



© 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

Hapsari : Biasanya di dalam bukunya ada kegiatan apa saja Bu? Dan anak biasanya paling suka yang seperti apa?

Bu Claudy : Ini sih mewarnai, terus kayak game gitu. Dibuku itu paling suka ya mewarnai sama menggambar sih Mba. Mengelompokkan pasang-pasang aksesoris dia juga. Pokoknya dari buku itu dia kayak langsung mengikuti lagi dibuku yang kosong.

Hapsari : Kalau menurut Ibu, penting nggak sih anak dikenalkan dengan budaya Indonesia sejak kecil? Misalnya seperti pakaian adat, rumah adat, atau tarian daerah. Dan selama ini biasanya anak mengenal hal-hal seperti itu dari mana Bu? Dari sekolah, tv, buku, atau cerita dari Ibu sendiri?

Bu Claudy : Oh penting banget itu supaya dia tau kan juga buat pelajaran sekolah. Dari sekolah, tv, sama orang tua dari youtube dikenalkan, penting buku sih dari pada dia harus melihat hp.

Hapsari : Kalau mengenalkan hal seperti pakaian adat, rumah adat, atau tarian daerah ke anak, menurut Ibu lebih menarik kalau lewat apa Bu? Misalnya lewat gambar di buku, permainan, cerita, atau yang lainnya?

Bu Claudy : Gambar dibuku sih karna lebih menarik, soalnya kan pasti ada warna-warninya berbeda tuh, dia kayak bakal lebih tertarik dengan warna yang ada di dalam buku itu dan dia pasti penasaran anak seusia ini kan mereka lebih penasaran sama warna ya, gambarnya ini apa jadi mereka tau, anak saya gitu dia lebih seneng dibuku yang warnanya yang menarik, dia jadi nanya ih ini apa bun.

Hapsari : Kalau Ibu lagi milih buku buat anak, biasanya apa yang paling Ibu perhatikan dulu? Gambarnya, isi ceritanya, atau jenis aktivitasnya?

Bu Claudy : Isinya sih sama cover juga.



© 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

Hapsari : Kalau anak lihat gambar di buku, biasanya lebih suka gambar yang seperti apa Bu? Yang bentuknya sederhana dan lucu, atau yang lebih mirip dengan aslinya?

Bu Claudy : Kayaknya mereka lebih suka yang lucu deh, lucu dan unik kayak gapernah ada, jadi kalo misalkan yang aslinya dia kayak ohh udah pernah liat, tapi kalo yang lucu yang beda dia penasaran, ini kenapa kok berbeda gitu.

Hapsari : Menurut Ibu, untuk anak usia sekitar 4-8 tahun lebih cocok gambar yang sederhana atau yang banyak detailnya?

Bu Claudy : Sederhana supaya dia lebih mengerti, dari pada kayak banyak detailnya, mereka kan lebih seneng ke gambar ya dari pada kata-kata, intinya gambar terus kata-kata sedikit udah mengerti dia.

Hapsari : Anak biasanya lebih tertarik dengan gambar yang warnanya cerah dan banyak warna, atau yang warnanya lebih sedikit?

Bu Claudy : Cerah banyak warna Mba.

Wawancara Guru

Nama : Ismi

Hari, tanggal : Jumat, 13 Maret 2026

Mekanisme : Tatap Muka/ Luring

Lokasi : Kelas Tari Aeon Mall Tanjung Barat

Topik : Minat Anak terhadap Budaya Nusantara dan Preferensi Aktivitas dalam Activity Book

Hapsari : Selamat sore Kak Ismi, terima kasih sudah meluangkan waktunya. Hari ini saya ingin menggali informasi seputar kebutuhan media edukasi *activity book* untuk Belantara Budaya Indonesia, boleh cerita sedikit tentang Kakak? misalnya udah berapa lama mengajar di BBI dan biasanya mengajar anak usia berapa saja?



© 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

Kak Ismi : Nama saya ismi, umur saya 28 tahun, aku di Belantara Budaya Indonesia dari 2022.

Hapsari : Selama mengajar di BBI, biasanya kegiatan belajar seperti apa yang dilakukan dengan anak-anak? Apakah lebih banyak praktik langsung seperti menari, atau ada juga kegiatan lain?

Kak Ismi : Kalo di BBI itu kan basiclly nya ada sastra jepang sama menari, aku pribadi lebih ke konsernya di tari jadi dalam 1 tempat kelas bbi itu ada 2 guru, jadi 2 gurunya itu punya cara sendiri untuk ngajar. Kalo aku pribadi Latihan bareng bareng awal abis itu dibagi 2 kelas, kelas kecil sama kelas dewasa, kelas kecil itu dari tk sampai sd kelas 3 dan kelas dewasa sd kelas 4 sampai dewasa.

Hapsari : Kalau mengenalkan budaya seperti tarian daerah, pakaian adat, atau rumah adat ke anak-anak, biasanya Kakak menjelaskannya dengan cara seperti apa? Misalnya lewat cerita, contoh gerakan, gambar, atau cara lainnya.

Kak Ismi : Pertama kita kenalkan budaya itu dengan cara fun, jadi anak-anak itu jangan sampai bete apalagi anak-anak itu kalo kita tanya secara sistematis dia kan ga ngerti ya, kek ngapain si. Jadi kita menjelaskannya dari permainan, jadi dengan permainan yang berhubungan sama budaya atau dengan tarian yang berhubungan dengan budaya. Kayak tadi aku ngajarin tari manuk dadali sebelum kita mengajarkan tari manuk dadali atau sesudah mengajarkannya kita jelaskan tau ga manuk dadali dari mana dari jawa barat, nah jawa barat ciri khasnya apa angklung misalkan kayak gitu jadi bisa nyamber lah. Menurut aku itu penting juga sih apalagi yang berbentuk visual karna anak anak itu termasuk sayap pribadi, maksudnya kalo jadi orang tua ngeliat anak baca buku tok rasanya bosen, dibuku pun pasti ada gambar visual yang bikin anak ga bosen atau mungkin pertanyaan seru yang bikin kita mikir oh iya ya jadi memang harus ada sedikit bumbu di dalam sebuah buku atau sebuah lietrasi, jadi anak anak lebih paham dan lebih ngerti, kadang kalo baca buku yaudah baca buku aja tapi masuk kuping kiri keluar kuping kanan, jadi biar dia mudeng dibikin permainan atau mungkin dbikin visualnya lebih menarik.



© 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

Hapsari : Menurut Kakak, apakah media seperti buku aktivitas yang berisi gambar dan permainan bisa membantu anak mengenal budaya Indonesia? Jika iya kegiatan seperti apa yang kira-kira cocok untuk anak usia 4-8 tahun di dalam buku aktivitas?

Kak Ismi : Kalo untuk usia 4-8 tahun literasi mereka udah bisa ya tapi yang udah aku jelasin jadi mereka harus make bentuk visualisasi gambar, jadi mungkin cerita bergambar, atau dongeng bergambar, dan kata kata atau Bahasa yang di ambilnya ga terlalu sulit jadi bahasanya jangan yang sistematis tapi mudah dipahami dan ceritanya jangan yang panjang lebar tapi visual gambarnya yang banyak, tapi ada poin poinnya.

Hapsari : Kalau menurut Kakak, media seperti apa yang bisa membantu anak lebih mudah mengenal budaya seperti tarian daerah, pakaian adat, atau rumah adat?

Kak Ismi : Kalo media sih lebih ke dalam bentuk panggung karna satu anak terjun langsung, kalo media yang lain dari digital anak akan sulit untuk terjun langsung jadi mencernanya akan lebih lama. Tapi kalo media panggung mereka akan merasakan momen budayanya disitu, otomatis ketika dia dikasih panggung dia akan pakai bajunya, akan menari tariannya, dan dia akan tau kan ga mungkin pas dia tampil mc ga nanya kamu narinya dari daerah mana otomatis dia akan jawab ini tarian tari piring, bajunya baju adat piring, properti piring, dan dia akan jawab ini dari mana ini dari Sumatra Barat gitu. Tanpa dia sadari dia sudah mengenalkan. Tapi terakhir tampil yang dibogor anak-anak tuh masih banyak yang gatau mereka pake baju adat dari mana, pas ngambil aksesoris juga gatau pasangannya yang mana, mungkin kalo yang dewasa sih udah tau ya nah untuk yang anak usia dini masih minim banget untuk mengenal itu tarian apa, kostum dan atributnya apa, berasal dari mana, kadang kan kita tampil biar mandiri dan ga ricuh itu ga di dampingi sama orang tua, orang tua boleh ikut nonton, tapi orang tua gaboleh masuk ruang kostum karna akan penuh dan ricuh.



© 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

Hapsari : Kalau ada media belajar baru untuk anak, biasanya hal apa yang paling Kakak perhatikan? Misalnya dari cara penyampaiannya, gambarnya, atau jenis aktivitasnya.

Kak Ismi : Kalo untuk pengajaran baru lebih ke awal dulu, jadi anak-anak itu kadang fokusnya suka lari, kita bebaskan nanti lama kelamaan mereka akan berpikir kok ini terus sih ada apasih, akhirnya mereka interest, Ketika mereka interest mereka akan dengan sendirinya belajar, jadi jangan pernah kita memaksa anak kita belajar, tapi kita menggiring anak kita untuk belajar, kalo kita memaksa anak itu ga akan masuk, tapi kalo kita menggiring mau gamau mereka akan belajar.

Hapsari : Kalau memberi instruksi ke anak saat kegiatan, biasanya Kakak menjelaskan dengan cara seperti apa supaya anak langsung mengerti harus melakukan apa?

Kak Ismi : Kalo aku sih biasanya pendekatan ya, pendekatan aku dengan anak, aku memposisikan diriku sebagai anak anak, tergantung misal dia anak tk aku memposisikan diriku jadi kayak anak tk, kalo aku bertemu sama yang anak remaja aku juga bisa memposisikan diriku dengan jadi anak remaja. jadi karna kita gabisa anak anak itu mengikuti car akita karna kita lebih tua, kita yang harus mengikuti anak anak. Anak anak itu sukanya apa di usia tk, itu kan 4,5,6 tahun, apa nih yang biasanya mereka gemarin misalkan mereka bermain yaudah kita ikut main walaupun efortnya luar biasa kan karna tenaganya anak anak kan gapernah habis ya, biasanya aku ngajar di tk pun aku ajarin seperti itu biasanya kita kasih iming-iming kita kasih reward supaya mereka semangat.

Hapsari : Kalau misalnya di buku aktivitas ada instruksi untuk anak, menurut Kakak instruksi seperti apa yang paling mudah dipahami anak? Apakah cukup kalimat singkat, atau perlu juga contoh gambar?

Kak Ismi : Kalo aku lebih kepada praktik, tadi aku menyarankan kalo untuk anak anak itu harus ada visualnya ya jadi kalo kita kasih buku kita bacakan dlu



© 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

apasih isi bukunya baru anak anak akan punya imajinasi di dalam gambar, kan ada instruksinya misalkan gambarnya ini jadi teman teman bisa liat ya gambar disini sesuai dengan apa yang dikatakan, terus penyampaiannya juga fun sih jadi ga text book banget.

Hapsari : Kalau untuk anak usia 4-8 tahun, menurut Kakak tulisan di media belajar sebaiknya seperti apa supaya mudah dibaca? Misalnya dari ukuran huruf atau jumlah kata dalam satu instruksi.

Kak Ismi : Kalo untuk anak usia 4-8 tahun aku lebih prefernya satu tulisannya lebih besar, kedua maknanya jangan terlalu sulit misalkan kayak kalo kita kan membaca buku kan bacalah buku ini kalo anak anak baca buku gitu aja, kalo anak anak suruh ngapalin bacalah buku karna mereka kan kosa kata vocab bahasanya belum banyak kan jadi cukup kasih yang singkat singkat aja tapi nyampe ke anak anak.

Hapsari : Kalau anak mengerjakan kegiatan di buku atau lembar aktivitas, biasanya lebih mudah kalau tampilannya seperti apa? Apakah yang sederhana dan tidak terlalu ramai, atau yang banyak gambar?

Kak Ismi : Kalo aku lebih banyak yang berwarna, karna anak anak itu suka warna. Kadang aku suka lihat guru tk cuman pake hitam putih aja anak anak itu kadang bosan jadi walaupun gambar banyak tapi cuman hitam putih itu menurut aku kecuali memang yang mewarnai ya kalo mewarnai kan memang hitam putih, tapi kalo basic nya yang mengisi kata hitam putih anak anak akan bosan untuk menjawab sampai akhir palingan jawab 1,2 udah gitu. Jadi kalo aku prefer yang berwarna sedikit tapi banyak warnanya anak anak pasti juga akan suka.

Hapsari : Menurut Kakak, dalam satu halaman aktivitas sebaiknya cukup satu kegiatan saja supaya anak fokus, atau boleh beberapa kegiatan sekaligus?

Kak Ismi : Kalo untuk anak 4-8 tahun aku prefer untuk satu halaman satu kegiatan jadi biar dia fokus dlu biar terarah baru kita ganti ke yang lain. Karna



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

kadang anak anak itu kan moddy nya gampang berubah, trs gampang lupa, nah jadi kita fokuskan dulu anaknya ke satu titik baru kita pindah ke yang selanjutnya.

Wawancara Anak 1

Nama : Natania

Hari, tanggal : Jumat, 13 Maret 2026

Mekanisme : Tatap Muka/ Luring

Lokasi : Kelas Tari Aeon Mall Tanjung Barat

Topik : Minat Anak terhadap Budaya Nusantara dan Preferensi Aktivitas dalam Activity Book

Hapsari : Halo ade, kakak boleh kenalan dulu ya. Nama ade siapa, umurnya berapa? Sekarang sekolah di mana?

Natania : Namanya Nia, umurnya lima, sekolah nya masih TK di dekat rumah.

Hapsari : Biasanya anak-anak suka main buku yang ada gambarnya atau ada permainannya. Kamu juga pernah main buku seperti itu? Biasanya kamu main buku itu di rumah atau di sekolah?

Natania : Pernah, main buku gambar, sama yang diwarnain, di rumah kadang di sekolah juga.

Hapsari : Di buku permainan biasanya ada kegiatan seperti Menebalkan, melingkari, mewarnai, mengelompokkan, bercerita, berkreasi, role play. Kamu pernah main kegiatan seperti itu? Biasanya kamu paling suka kegiatan yang mana?

Natania : Pernah mewarnai, yang aku suka yang ini mewarnai, soalnya bagus banyak warna, sama menggambar sih.

Hapsari : Biasanya buku kegiatan yang bisa dimainkan seperti mewarnai atau menggambar itu terasa lebih seru tau. Kamu juga merasa begitu?



© 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

Natania : Iya seru, suka gambar terus diwarnain.

Hapsari : Kalau di buku ada gambar orang memakai baju adat atau gambar tarian daerah biasanya terlihat menarik. Kalau kamu lihat gambar seperti itu, kamu suka nggak?

Natania : Suka kalau bajunya bagus warnanya banyak.

Hapsari : Biasanya kalau anak melihat buku, yang membuat tertarik itu karena gambarnya bagus atau karena ada permainannya. Kalau kamu biasanya tertarik karena apa?

Natania : Yang gambarnya lucu kayak ini yang warnanya banyak.

Wawancara Anak 2

Nama : Cia

Hari, tanggal : Jumat, 13 Maret 2026

Mekanisme : Tatap Muka/ Luring

Lokasi : Kelas Tari Aeon Mall Tanjung Barat

Topik : Minat Anak terhadap Budaya Nusantara dan Preferensi Aktivitas dalam Activity Book

Hapsari : Halo ade, kakak boleh kenalan dulu ya. Nama ade siapa, umurnya berapa? Sekarang sekolah di mana?

Cia : Namanya Cia, umur tujuh tahun, aku sekolahnya di Penabur.

Hapsari : Biasanya anak-anak suka main buku yang ada gambarnya atau ada permainannya. Kamu juga pernah main buku seperti itu? Biasanya kamu main buku itu di rumah atau di sekolah?

Cia : Pernah, aku punya buku yang ada gambarnya sama ada permainannya, biasanya aku pakai di rumah, tapi di sekolah juga kok diajarin sama guru aku.



© 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

Hapsari : Di buku permainan biasanya ada kegiatan seperti Menebalkan, melingkari, mewarnai, mengelompokkan, bercerita, berkreasi, role play. Kamu pernah main kegiatan seperti itu? Biasanya kamu paling suka kegiatan yang mana?

Cia : Iya pernah, kayak mewarnai, mencocokkan, sama gambar juga, aku paling suka mewarnai sama mencocokkan, soalnya seru.

Hapsari : Biasanya buku kegiatan yang bisa dimainkan seperti mewarnai atau menggambar itu terasa lebih seru tau. Kamu juga merasa begitu?

Cia : Iya, lebih seru yang bisa dimainkan daripada cuma lihat aja.

Hapsari : Kalau di buku ada gambar orang memakai baju adat atau gambar tarian daerah biasanya terlihat menarik. Kalau kamu lihat gambar seperti itu, kamu suka nggak?

Cia : Suka, apalagi kalau bajunya beda-beda sama warnanya bagus.

Hapsari : Biasanya kalau anak melihat buku, yang membuat tertarik itu karena gambarnya bagus atau karena ada permainannya. Kalau kamu biasanya tertarik karena apa?

Cia : Aku biasanya lihat gambarnya dulu, kalau bagus sama banyak warna aku jadi mau.

Wawancara Anak 3

Nama : Aira

Hari, tanggal : Selasa, 21 April 2026

Mekanisme : Tatap Muka/ Luring

Lokasi : Kelas Tari Aeon Mall JGC

Topik : Minat Anak terhadap Budaya Nusantara dan Preferensi Aktivitas dalam *Activity Book*



© 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

Hapsari : Halo ade, kakak boleh kenalan dulu ya. Nama ade siapa, umurnya berapa? Sekarang sekolah di mana?

Aira : Aira, umurnya empat, sekolah TK.

Hapsari : Biasanya anak-anak suka main buku yang ada gambarnya atau ada permainannya. Kamu juga pernah main buku seperti itu? Biasanya kamu main buku itu di rumah atau di sekolah?

Aira : Pernah, di rumah sama mama.

Hapsari : Kalau di buku ada kegiatan kayak mewarnai, menebalkan garis, mencocokkan gambar, atau tempel-tempel stiker kayak contoh ini, Aira suka yang mana?

Aira : Suka ini mewarnai sama tempel-tempel.

Hapsari : Kenapa suka tempel-tempel?

Aira : Itu lucu kayak aira gampang juga loh.

Hapsari : Kalau lihat gambar baju adat atau orang lagi nari kayak gini, Aira suka nggak?

Aira : Suka, bajunya cantik.

Hapsari : Biasanya Aira tertarik buku karena gambarnya lucu kayak gini atau karena ada permainannya kayak gini?

Aira : Karena gambarnya lucu pokonya aku suka yang gemas.

Wawancara Anak 4

Nama : Raka

Hari, tanggal : Selasa, 21 April 2026

Mekanisme : Tatap Muka/ Luring

Lokasi : Kelas Tari Aeon Mall JGC



© 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

Topik : Minat Anak terhadap Budaya Nusantara dan Preferensi Aktivitas dalam Activity Book

Hapsari : Halo ade, kakak boleh kenalan dulu ya. Nama ade siapa, umurnya berapa? Sekarang sekolah di mana?

Raka : Nama aku Raka, umur enam tahun, sekolah SD kelas satu.

Hapsari : Raka pernah main buku yang ada gambarnya dan ada aktivitasnya nggak? Biasanya mainnya di rumah atau di sekolah?

Raka : Pernah, aku punya buku latihan sama buku gambar. Biasanya di rumah.

Hapsari : Di buku permainan biasanya ada kegiatan seperti Menebalkan, melingkari, mewarnai, mengelompokkan, bercerita, berkreasi, role play. Kamu pernah main kegiatan seperti itu? Biasanya kamu paling suka kegiatan yang mana?

Raka : Aku suka mencocokkan sama yang kayak teka-teki, kayak seru ga sih kak.

Hapsari : Kenapa suka mencocokkan?

Raka : Soalnya kayak main game, jadi menantang aja.

Hapsari : Kalau di buku ada gambar tarian daerah atau baju adat, menurut Raka menarik nggak?

Raka : Menarik, soalnya beda-beda, kayak dari daerah lain.

Hapsari : Biasanya kalau lihat buku, Raka tertarik karena gambarnya atau karena aktivitasnya?

Raka : Dua-duanya, tapi kalau ada aktivitasnya aku lebih mau ngerjain.



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

Wawancara Anak 5

Nama : Nauli

Hari, tanggal : Selasa, 21 April 2026

Mekanisme : Tatap Muka/ Luring

Lokasi : Kelas Tari Aeon Mall JGC

Topik : Minat Anak terhadap Budaya Nusantara dan Preferensi Aktivitas dalam Activity Book

Hapsari : Halo ade, kakak boleh kenalan dulu ya. Nama ade siapa, umurnya berapa? Sekarang sekolah di mana?

Nauli : Nama aku Nauli, umur delapan tahun, aku SD kelas dua.

Hapsari : Nauli pernah pakai activity book atau buku aktivitas yang ada permainannya nggak? Biasanya dipakai di rumah atau di sekolah?

Nauli : Pernah kak, biasanya di sekolah, tapi aku juga punya di rumah.

Hapsari : Di buku aktivitas biasanya ada kegiatan seperti mewarnai, mencocokkan, membuat kerajinan, menebalkan, sampai role play. Nauli suka yang mana?

Nauli : Aku suka yang mencocokkan sama yang bikin-bikin, kayak gunting tempel gini kak.

Hapsari : Kalau ada aktivitas role play seperti main boneka kertas atau paper doll dress up, menurut Nauli seru nggak?

Nauli : Seru, aku dirumah punya soalnya tapi yang magnet bukan kertas bisa main sambil ganti baju-bajuannya.

Hapsari : Kalau di buku ada gambar baju adat atau tarian daerah, menurut Nauli menarik nggak?



© 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

Nauli : Menarik kayaknya kak, karena aku biasanya belajar adat itu cuma dari tari doang, jadi kalo aku punya buku gambar baju adat kayaknya aku jadi tahu itu dari daerah mana.

Hapsari : Biasanya Nauli tertarik sama buku karena gambarnya bagus atau karena aktivitasnya banyak?

Nauli : Aku lebih tertarik karena aktivitasnya kayak gini kak, tapi gambarnya juga harus bagus soalnya kadang bikin bosan.

Wawancara Testing

Responden : Tika (4 Tahun), Naura (5 Tahun), Zahra (6 Tahun), Kayla (7 Tahun), Aqma (8 Tahun)

Hari, tanggal : Jumat, 19 Juni 2026

Mekanisme : Tatap Muka/ Luring

Lokasi : Kelas Tari Aeon Mall Tanjung Barat

Topik : Preferensi terhadap *activity book* sebagai media pengenalan budaya Nusantara bagi anak usia 4-8 tahun

Tabel Hasil Wawancara Testing Anak Usia 4-5 & 6-8 Tahun.

Prinsip Layout	5 responden menyampaikan bahwa penyusunan halaman mudah diikuti. Responden usia 6-8 tahun cenderung membaca petunjuk terlebih dahulu sebelum mengerjakan aktivitas, sedangkan responden usia 4-5 tahun lebih dahulu memperhatikan ilustrasi kemudian mengikuti arahan aktivitas. Hal ini menunjukkan bahwa tata letak buku membantu anak memahami urutan membaca dan mengerjakan aktivitas.
Daya Tarik Visual	Seluruh responden anak menyatakan bahwa ilustrasi, karakter, pakaian adat, serta penggunaan warna pada media terlihat menarik. Sebagian besar responden pertama kali memperhatikan ilustrasi dan pakaian adat karena dianggap



© 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

	lucu, cantik, dan berwarna cerah sehingga menimbulkan rasa ingin tahu untuk melihat isi media lebih lanjut.
Keterbacaan	5 responden anak menunjukkan bahwa teks narasi, instruksi, dan pendukung lainnya mudah dipahami. Responden usia 6-8 tahun dapat membaca sebagian atau seluruh isi buku secara mandiri, sedangkan responden usia 4-5 tahun memahami isi buku melalui pendampingan saat narasi dibacakan.
Pemahaman Pesan	Seluruh responden anak menyatakan bahwa setelah menggunakan media mereka mengetahui bahwa Indonesia memiliki rumah adat, pakaian adat, aksesoris, dan tarian yang berbeda di setiap daerah. Responden usia yang lebih besar juga mampu menyebutkan bahwa setiap budaya memiliki ciri khas dan asal daerah yang berbeda.
Kemudahan Penggunaan	5 responden menilai aktivitas dalam <i>activity book</i> maupun <i>paper doll dress up</i> mudah digunakan. Responden usia 6-8 tahun mampu mengerjakan aktivitas secara mandiri, sedangkan responden usia 4-5 tahun hanya memerlukan pendampingan ringan pada beberapa aktivitas. Seluruh responden juga menyatakan bahwa pakaian pada <i>paper doll</i> mudah dilepas dan dipasang.
Keterpahaman Ilustrasi	5 responden menunjukkan bahwa ilustrasi mudah dikenali dan membantu mereka memahami materi budaya yang disampaikan. Ilustrasi pakaian adat menjadi elemen yang paling mudah diingat karena bentuk, warna, dan motifnya terlihat jelas.
Daya Tahan Perhatian	Seluruh responden anak menunjukkan ketertarikan untuk melanjutkan aktivitas hingga selesai. Beberapa responden bahkan meminta membuka halaman berikutnya atau ingin kembali memainkan media setelah kegiatan selesai. Hal ini



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

	menunjukkan bahwa media mampu mempertahankan perhatian anak selama proses penggunaan.
Respons Emosional	Secara keseluruhan anak memberikan respon positif terhadap media. Responden menyampaikan bahwa media terasa seru, menyenangkan, dan membuat mereka tertarik untuk bermain sekaligus belajar mengenai budaya Nusantara.
Saran	Seluruh responden menyatakan tidak ada bagian yang perlu diperbaiki. Responden menilai tampilan media, aktivitas, maupun <i>paper doll dress up</i> sudah menarik dan menyenangkan untuk digunakan.

Sumber: Data yang Diolah, 2026

Responden : Ibu Claudi (34 Tahun), Ibu Rina (37 Tahun), Ibu Dewi (38 Tahun)

Hari, tanggal : Jumat, 19 Juni 2026

Mekanisme : Tatap Muka/ Luring

Lokasi : Kelas Tari Aeon Mall Tanjung Barat

Topik : Preferensi terhadap *activity book* sebagai media pengenalan budaya Nusantara bagi anak usia 4-8 tahun

Tabel Hasil Wawancara Testing Orang Tua.

Prinsip Layout	3 responden menilai bahwa <i>layout</i> pada buku narasi budaya, <i>activity book</i> , dan <i>paper doll dress up</i> tersusun dengan baik. Penempatan ilustrasi, teks, serta area aktivitas dianggap proporsional sehingga halaman terlihat rapi, nyaman dilihat, dan membantu anak memahami urutan membaca maupun mengerjakan aktivitas.
Daya Tarik Visual	Seluruh responden orang tua menyampaikan bahwa ilustrasi, karakter, pakaian adat, dan penggunaan warna yang cerah menjadi bagian yang pertama kali menarik



© 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

	perhatian. Menurut responden, tampilan visual yang menarik mampu membangkitkan rasa ingin tahu serta meningkatkan minat anak untuk membaca maupun mengerjakan aktivitas hingga selesai.
Keterbacaan	Seluruh responden menilai bahwa penggunaan bahasa, panjang kalimat, serta petunjuk aktivitas mudah dipahami sesuai dengan karakteristik anak usia 4-8 tahun. Teks informasi pada <i>paper doll dress up</i> juga dinilai singkat, jelas, dan membantu orang tua saat mendampingi anak belajar.
Pemahaman Pesan	Mayoritas orang tua menyampaikan bahwa media mampu membantu orang tua sebagai pendamping dan anak mengenal keberagaman budaya Nusantara secara lebih dalam.
Kemudahan Penggunaan	Seluruh responden menilai bahwa media mudah digunakan oleh orang tua untuk mendampingi anak. Aktivitas dalam <i>activity book</i> sesuai dengan kemampuan anak sehingga hanya memerlukan sedikit pendampingan, sedangkan <i>paper doll dress up</i> mudah dimainkan karena pakaian dapat dilepas dan dipasang tanpa mengalami kesulitan.
Keterpahaman Ilustrasi	3 responden berpendapat bahwa ilustrasi pada seluruh media mudah dipahami dan mampu mendukung penyampaian informasi budaya. Ilustrasi dinilai konsisten antar media sehingga membantu mengenali kembali karakter maupun materi budaya yang telah diperkenalkan sebelumnya.
Daya Tahan Perhatian	Seluruh orang tua mengamati bahwa anak mampu mempertahankan perhatian selama menggunakan media. Anak terlihat antusias menyelesaikan aktivitas, meminta membuka halaman berikutnya pada saat pendampingan,



© 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

	serta menunjukkan keinginan untuk kembali memainkan <i>paper doll dress up</i> setelah kegiatan selesai.
Respons Emosional	Seluruh responden memberikan respon positif terhadap media yang diuji. Media dinilai menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan karena anak dapat belajar sambil bermain. Dua dari tiga responden juga menyampaikan bahwa <i>paper doll dress up</i> membangkitkan rasa nostalgia terhadap permainan boneka kertas yang pernah dimainkan semasa kecil, sehingga menciptakan interaksi dan momen kebersamaan antara orang tua dan anak selama proses belajar.
Saran	Seluruh orang tua menyatakan tidak terdapat bagian yang perlu diperbaiki pada media. Salah satu responden berharap <i>paper doll dress up</i> sebagai permainan edukatif tradisional dapat lebih banyak diperkenalkan kembali kepada anak-anak karena dinilai mampu mengenalkan budaya sekaligus mempererat interaksi antara orang tua dan anak.

Sumber: Data yang Diolah, 2026

Responden : Kak Nur (31 Tahun), Ibu Ranti (50 Tahun)

Hari, tanggal : Jumat, 19 Juni 2026

Mekanisme : Tatap Muka/ Luring

Lokasi : Kelas Tari Aeon Mall Tanjung Barat

Topik : Preferensi terhadap *activity book* sebagai media pengenalan budaya Nusantara bagi anak usia 4-8 tahun

Tabel Hasil Wawancara Testing Guru Tari.

Prinsip Layout	Kedua responden guru tari menilai bahwa <i>layout</i> pada buku narasi budaya, <i>activity book</i> , dan <i>paper doll dress up</i>
-----------------------	--



© 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

	sudah tersusun dengan baik. Penempatan ilustrasi, teks, serta aktivitas dinilai proporsional sehingga informasi mudah diikuti dan mendukung proses pembelajaran budaya.
Daya Tarik Visual	Kedua responden menyampaikan bahwa ilustrasi, karakter, penggunaan warna, dan desain pakaian adat menjadi bagian yang paling menarik perhatian. Media dinilai memiliki identitas visual yang konsisten antar seri sehingga mampu menarik minat anak untuk mengenal budaya Nusantara.
Keterbacaan	Kedua responden berpendapat bahwa penggunaan bahasa, penyusunan kalimat, serta petunjuk aktivitas mudah dipahami. Namun, satu responden menyarankan agar beberapa informasi budaya disesuaikan kembali dengan referensi yang lebih spesifik sehingga penyampaian semakin akurat.
Pemahaman Pesan	Kedua responden menilai bahwa media telah berhasil menyampaikan tujuan pengenalan budaya Nusantara. Menurut responden, penyampaian materi melalui narasi budaya, aktivitas, dan <i>paper doll dress up</i> membantu anak mengenal keberagaman pakaian adat dengan cara yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran secara konvensional.
Kemudahan Penggunaan	Kedua responden menyatakan bahwa media mudah digunakan. Aktivitas pada <i>activity book</i> dinilai sesuai dengan tingkat perkembangan usia, sedangkan <i>paper doll dress up</i> mudah dimainkan karena pakaian dapat dilepas dan dipasang dengan baik.
Keterpahaman Ilustrasi	Kedua responden menilai bahwa ilustrasi mampu membantu penyampaian materi budaya. Namun, satu



© 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

	responden memberikan masukan agar beberapa ilustrasi pakaian adat disesuaikan kembali berdasarkan referensi budaya yang lebih spesifik, seperti bentuk busana, motif kain, aksesoris, gaya rambut, dan atribut tari pada beberapa daerah agar representasi budaya menjadi lebih akurat dan tetap konsisten pada seluruh media.
Daya Tahan Perhatian	Kedua responden berpendapat bahwa variasi aktivitas pada <i>activity book</i> dan interaksi langsung melalui <i>paper doll dress up</i> mampu mempertahankan perhatian anak selama proses belajar. Media dinilai tidak monoton sehingga mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.
Respons Emosional	Kedua responden memberikan respon positif dan dinilai menghadirkan suasana belajar yang <i>playful</i> , hangat, dan bernuansa budaya, sehingga dapat meningkatkan minat anak dalam mengenal budaya Nusantara melalui kegiatan bermain.
Saran	Satu responden menyatakan bahwa media sudah layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran budaya tanpa memberikan saran perbaikan. Sementara itu, satu responden lainnya memberikan beberapa masukan, yaitu menyesuaikan kembali ilustrasi pakaian adat berdasarkan referensi budaya yang lebih spesifik, menjaga konsistensi ilustrasi antar seri, serta mengembangkan salah satu aktivitas pada <i>activity book</i> usia 6-8 tahun agar lebih menekankan pada pemahaman budaya.

Sumber: Data yang Diolah, 2026

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. Dokumentasi





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

Lampiran 4. Hasil Cek Turnitin



Similarity Report ID: oid:3618:144657544

PAPER NAME

8A_Nur Putri Hapsari_Perancangan Activity Book Belantara Budaya Indonesia Sebagai Media Pengenalan Budaya Nusantara Bagi Anak Usia 4-8 Tahun.pdf

WORD COUNT

27994 Words

CHARACTER COUNT

176524 Characters

PAGE COUNT

165 Pages

FILE SIZE

1.7MB

SUBMISSION DATE

Jul 1, 2026 2:26 PM GMT+7

REPORT DATE

Jul 1, 2026 2:27 PM GMT+7

6% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 5% Internet database
- 2% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material

Summary



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. Daftar Riwayat Hidup

PROFILE



Nur Putri Hapsari

Graphic Design

Bekasi, Jawa Barat, Indonesia

089524326469

nurputrihapsari@gmail.com

<https://www.linkedin.com/in/nur-putri-hapsari>

I am currently a seven semester student of the **Graphic Design** Study Program, Majoring in **Graphic Engineering and Publishing** at the **Jakarta State Polytechnic**. I have a great interest in interning as an **illustration designer, packaging designer, and broadcasting**. I am highly motivated in the fields of **design management, illustration, layout design, and public speaking**. Supported by project and based learning experiences, involvement in student organizations, and freelance work, I hope this opportunity can broaden my horizons in these fields while also pouring out my abilities in work.

MORE INFO

EDUCATION

POLYTECHNIC STATE OF JAKARTA

Graphic Design, Undergraduate (GPA: 3.87 out of 4.00)
Taking courses in design management, design layout, consumer behavior, printing techniques, and visual branding by implementing project and based learning in each semester. Analyze project problems, collect and process data, and formulate design solutions. Design creative briefs, mindmaps, moodboards, sketches, final artwork, and digital mockups. Create prototypes and conduct testing to perfect design projects.

SMA NEGERI 102 JAKARTA

Science, Graduate (Grade: 83.11 of 100,0)

EXPERIENCE

UKM PANKREAS

HPD Coordinator (December 2023 - February 2024)

- Creating designs for feeds, stories, twibbons, and content for the coming soon agenda for recruiting new students to join UKM PANKREAS.
- Create designs for feeds, stories, twibbons, and documentation for the pre cadreship agenda.

SMP NEGERI 37 BEKASI

Freelance Graphic Designer (January 2024 - Marc 2024)

- Created a professional logo to strengthen Lovajam branding.
- Designed visually appealing packaging labels for Lovajam products.
- Provided digital mockups that showcase the packaging design to facilitate client visualization.

DESIGNER SUMMIT TATARUPA NUSANTARA

Graphic Designer (April 2024 - June 2024)

- Redesigned the logo for Dapoer Mommy Ria to strengthen the brand identity.
- Designed packaging assets including layouts for boxes and packaging labels to enhance the appearance of the product.
- Created realistic mockups for logos, boxes, and packaging labels to visualize the final result.



© 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

SMA NEGERI 115 JAKARTA UTARA

Freelance Graphic Designer (September 2024)

- Designed a mascot for a project themed around time travel.
- Created promotional posters and Instagram stories to highlight the mascot and its concept.

FORUM KOMUNIKASI MAHASISWA TEKNIK SIPIL INDONESIA

Freelance Graphic Designer (December 2025)

- Designing an eagle-themed mascot for the Indonesian Civil Engineering Student Communication Forum (FKMTSI) project, Region V Jakarta - Lampung.

PT. VENTURA SEMESTA WISATA

Freelance Graphic Designer (January 2025)

- Create merchandise designs for t-shirts and jackets.

HNS IT CENTER

Freelance Graphic Designer (January 2025)

- Designing and producing visual content for HNS social media.

STUDIO TROPIK

Freelance Graphic Designer (January 2025)

- Designing and producing visual content for Studio Tropik social media.

DAY CLEAN

Freelance Graphic Designer (February 2025)

- Designing and producing visual content for Day Clean social media.

BELANTARA BUDAYA INDONESIA

Graphic Designer (February 2025 - July 2025)

- Designed the mascot for the 12th anniversary of Belantara Budaya Indonesia.
- Designed and produced visual content for Belantara Budaya Indonesia's social media.
- Designed certificates, LEDs, and proposals.
- Shooted and edited Belantara Budaya Indonesia's content.

SKILLS

Technical skills	: Adobe Illustrator, Photoshop, Indesign, Canva, Capcut, Notion, MS Office.
Soft skills	: Confidence in Public, Creative Thinking, Problem Solving, Leadership and Initiative, Team Building, Planning and Organizing, Collaboration.

LANGUAGES

Languages	: Indonesian (native), English (beginner).
-----------	--