



© 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

TUGAS AKHIR SPESIFIKASI PROYEK DESAIN

Perancangan Flashcard Edukasi Dasar Islam Buku Aku Pintar untuk Anak Usia Dini



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

Oleh:

TIARA ASHILAH SASQIA

1806421054

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

JAKARTA 2022



LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Flashcard Edukasi Dasar Islam
Buku Aku Pintar untuk Anak Usia Dini.
Penulis : Tiara Ashilah Sasqia
Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan
Program Studi : Desain Grafis

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

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Depok, Mei 2022

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Drs. Sujendro Hery Nugroho, M.Si
NIP 5200000000000000263

Dosen Pembimbing II

Rachmah Nanda Kartika, M.T.
NIP 199206242019032025

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN FLASHCARD EDUKASI DASAR ISLAM BUKU AKU PINTAR UNTUK ANAK USIA DINI

Oleh:

Tiara Ashilah Sasqia

1806421054

Disahkan:

Depok, Juli 2022

Menyetujui,

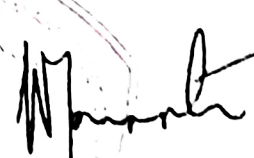
Dosen Penguji I


Anggi Anggarini, M.Ds
NIP 198503162010122002

Dosen Penguji II


Muchliyanto, M.Psi
NIP 5200000000000000078

Ketua Jurusan
Teknik Grafika Penerbitan


Dra Wiwi Prastowarnati, M.M
NIP 196407191007022001



PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

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

Perancangan Flashcard Edukasi Dasar Islam Buku Aku Pintar untuk Anak Usia Dini

adalah hasil karya saya.

Dengan ini menyatakan bahwa 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, 15 Juli 2022

Yang menyatakan,



Tiara Ashilah Sasqia

1806421054

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



Hak Cipta :

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

ABSTRAK

Pada usia dini yang merupakan masa paling penting dalam perkembangan anak, otak anak menyerap informasi dengan cepat. Diikuti dengan masa anak usia dini yang masih banyak bermain, maka edukasi yang efisien, efektif, dan mengasyikan perlu dikembangkan, khususnya edukasi dasar Islam yang penting sebagai bimbingan dalam menjalani kehidupan. Menyadari pentingnya pendidikan agama Islam sejak usia dini, sebagai penerbit indie yang bergerak di bidang edukasi kepada anak-anak khususnya edukasi ilmu Islam, Buku Aku Pintar ingin menuangkan materi-materi tentang pendidikan Islam ke dalam bentuk *flashcard* dengan ilustrasi yang menarik dan sesuai untuk anak-anak usia dini. *Flashcard* sebagai media edukasi yang memiliki konsep pembelajaran dengan diselengi permainan dapat memotivasi anak sebagaimana yang dipaparkan oleh Dworetzky (dalam Yani, 2013), jika kegiatan bermain dapat menjadi salah satu faktor stimulus pada kecerdasan anak. Maka, *flashcard* sesuai untuk dijadikan media edukasi anak 3-7 tahun, karena pada usia tersebut anak dapat mulai bernalar dan berkonsep mengenai materi yang diterima khususnya yang ditangkap oleh indra penglihatan dengan bantuan konsep belajar sambil bermain yang akan sangat membantu proses pembelajarannya. Pada perancangannya digunakan metode *design thinking* yang dibagi menjadi lima tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Konsep visual *flashcard* ini adalah dengan menampilkan ilustrasi karakter anak-anak laki-laki dan perempuan, tipografi *sans serif* untuk teks dan dekoratif untuk judul *flashcard flashcard*. *Flashcard* ini juga akan memiliki gaya desain yang *playful* dan *personality* yang ekspresif dan ceria sesuai dengan karakteristik umum anak-anak khususnya pada usia 3-7 tahun. Hasil perancangan ini antara lain *flashcard* edukasi dasar Islam untuk anak usia dini yang sesuai, membantu anak memahami materi dengan cepat, serta pada proses belajarnya terasa mengasyikan.

Kata Kunci: media *flashcard*, edukasi dasar Islam, anak usia dini



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

ABSTRACT

At an early age which is the most important period in a child's development, a child's brain absorbs information quickly. Followed by early childhood who still play a lot, then efficient, effective, and fun education needs to be developed, especially Islamic basic education which is important as guidance in living life. Recognizing the importance of Islamic religious education from an early age, as an indie publisher engaged in education for children, especially Islamic education, Buku Aku Pintar wants to put materials about Islamic education into flashcard form with attractive illustrations and suitable for children. Flashcards as educational media that have the concept of learning interspersed with games can motivate children as described by Dworetzky (in Yani, 2013), if playing activities can be one of the stimulus factors for children's intelligence. So, flashcards are suitable to be used as educational media for children 3-7 years old, because at that age children can start to reason and conceptualize the material received, especially those captured by the sense of sight with the help of the concept of learning while playing which will greatly assist the learning process. In design, the design thinking method is used which is divided into five stages, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. The visual concept of this flashcard is to display illustrations of boys and girls characters, sans serif typography for text and decorative for flashcard titles. This flashcard will also have a playful design style and an expressive and cheerful personality according to the general characteristics of children, especially those aged 3-7 years. The results of this design include Islamic basic education flashcards for early childhood that are suitable, help children understand the material quickly, and the learning process feels fun.

Keywords: *flashcard media, basic Islamic education, early childhood*



PRAKATA

Alhamdulillah puji syukur dipanjatkan kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang atas rahmat dan karunia-Nya laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Flashcard Edukasi Dasar Islam Buku Aku Pintar untuk Anak Usia Dini” dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi syarat kelulusan Program Studi Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta.

Pembuatan laporan ini tentunya tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak yang membuat laporan ini dapat diselesaikan. Maka dari itu, rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. sc. H., Zainal Nur Arifin, Dipl-Ing. HTL., M.T., Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Ibu Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M., Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Ibu Anggi Anggarini, M.Ds., Ketua Program Studi Desain Grafis.
4. Bapak Drs. Sujendro Hery Nugroho, M.Si., Dosen Pembimbing I yang memberikan banyak bantuan dan saran dalam aspek materi selama proses pengerjaan laporan Tugas Akhir.
5. Ibu Rachmah Nanda Kartika, M.T., Dosen Pembimbing II yang memberikan banyak bantuan dan saran dalam aspek teknis selama proses pengerjaan laporan Tugas Akhir.
6. Seluruh dosen Program Studi Desain Grafis yang pernah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama ini.
7. Kak Sella Ervany pendiri Buku Aku Pintar.
8. Seluruh Responden Survei dan Wawancara, target pembeli dan pengguna.
9. Kedua orang tua, Ibu Tjut Sofiani dan Bapak Muhammad Djabir Hasan yang selalu mendoakan dan mendukung secara moril dan materiil.
10. Keenam kakak saya, Dila, Ius, Ani, Umam, Ain, Riri, yang memberikan saya banyak ilmu dan mendukung secara moril dan materiil.

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



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

11. Teman-teman kelas DG 8C yang selalu berjuang bersama hingga kini.
12. Adine dan Nisrinah teman dekat yang menyemangati, menemani, dan berbagi cerita.

Laporan Tugas Akhir ini sudah dikerjakan dengan sebaik-baiknya, namun tentunya masih banyak kekurangan di dalamnya. Oleh karena itu, kritik dan saran akan diterima dengan senang hati. Terima kasih.

Jakarta, Mei 2022

Tiara Ashilah Sasqia





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 TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan	4
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	5
1.5 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN PERANCANGAN	
2.1 Media Edukasi.....	8
2.1.1 Manfaat Media Edukasi untuk Anak.....	8
2.1.2 Kriteria Media Edukasi.....	9
2.2 Flashcard.....	9
2.2.1 Manfaat dan Kelebihan Flashcard.....	9
2.3 Flashcard Edukasi Anak.....	10
2.4 Ilustrasi.....	11
2.4.1 Karakteristik Ilustrasi untuk Anak.....	11



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

2.5 Layout.....	12
2.5.1 Prinsip Layout.....	12
2.6 Tipografi.....	13
2.6.1 Prinsip Tipografi.....	13
2.6.2 Karakteristik Tipografi untuk Anak.....	14
2.7 Warna.....	15
2.7.1 Harmoni Warna.....	15
2.7.2 Efek Warna pada Anak.....	19
2.8 Metode Riset Desain.....	19

BAB III METODE PERANCANGAN

3.1 Metode Riset Desain.....	22
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	24
3.2.1 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.2.2 Data Primer.....	25
3.2.3 Data Sekunder.....	26
3.3 Data dan Analisis.....	26
3.3.1 Profil Brand Buku Aku Pintar.....	26
3.3.2 Product Knowledge.....	29
3.3.3 Media Sejenis/Kompetitor.....	30
3.3.4 Consumer Insight.....	32
3.4 Analisis Data SWOT.....	36
3.4.1 SWOT.....	36
3.4.2 Matriks SWOT.....	37
3.5 Arahkan Kreatif.....	39

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Konsep Visual.....	43
4.1.1 Mind Map.....	43
4.1.2 Mood Board.....	46



Hak Cipta :

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

4.2 Proses Desain.....	50
4.2.1 Sketsa Kasar.....	50
4.2.2 Digitalisasi.....	53
4.3 Dummy dan Evaluasi.....	55
4.4 Desain Akhir.....	56
4.4.1 Media Utama.....	56
4.4.2 Media Pendukung.....	57
4.5 Pertimbangan Produksi.....	57

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan.....	59
5.2 Saran.....	60

DAFTAR REFERENSI

LAMPIRAN

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

DAFTAR GAMBAR

- 
- Gambar 2.1 Warna *Monotone*
 - Gambar 2.2 Warna *Monochromatic*
 - Gambar 2.3 Warna *Analogous*
 - Gambar 2.4 Warna *Complementary*
 - Gambar 2.5 Warna *Split Complementary*
 - Gambar 2.6 Warna *Triad*
 - Gambar 2.7 Warna *Tetrad*
 - Gambar 2.8 *Design Thinking Process*
 - Gambar 3.1 Logo Buku Aku Pintar
 - Gambar 3.2 Produk *Worksheet* Buku Aku Pintar
 - Gambar 3.3 Aku Pintar Calistung Buku Aku Pintar
 - Gambar 3.4 Poster Produk Ameera Edukasi
 - Gambar 3.5 Foto Produk Abaca Flashcard
 - Gambar 3.6 Poster Produk Rodiya Family
 - Gambar 4.1 *Mindmap*
 - Gambar 4.2 *Moodboard Layout*
 - Gambar 4.3 *Moodboard* Karakter
 - Gambar 4.4 *Moodboard* Suasana
 - Gambar 4.5 Sketsa Karakter
 - Gambar 4.6 Sketsa Karakter Berwudhu
 - Gambar 4.7 Sketsa *Layout* Depan
 - Gambar 4.8 Sketsa *Layout* Belakang
 - Gambar 4.9 Sketsa Kemasan
 - Gambar 4.10 Palet Warna
 - Gambar 4.11 Digitalisasi Karakter
 - Gambar 4.12 *Layout* Depan *Flashcard*
 - Gambar 4.13 *Layout* Belakang *Flashcard*
 - Gambar 4.14 *Layout* Desain Kemasan *Flashcard*
 - Gambar 4.15 *Mockup Flashcard*
 - Gambar 4.16 *Mockup Worksheet*



Hak Cipta :

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

DAFTAR TABEL

- Tabel 3.1 Hasil Observasi Flashcard Edukasi Anak Usia Dini
Tabel 3.2 Matriks SWOT
Tabel 4.1 Kata Kunci Visual





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 LAMPIRAN

- Lampiran 1 Daftar Referensi
- Lampiran 2 Lembar Bimbingan
- Lampiran 3 Transkrip Wawancara
- Lampiran 4 Hasil Data Kuesioner
- 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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Bacharuddin Musthafa (2002) anak usia dini merupakan anak terdapat dalam rentang usia satu hingga lima tahun (Susanto, 2017). Usia dini merupakan masa yang paling penting dalam perkembangan anak, pendidikan dan bimbingan pada masa ini akan berpengaruh dan sangat membekas pada tumbuh kembang anak di masa-masa mendatang. Pada usia ini otak anak menyerap informasi dengan cepat, sehingga memberikan informasi positif yang merangsang kecerdasan bisa bermanfaat bagi perkembangan anak (Uce, 2017).

Pada dasarnya anak-anak usia dini khususnya 3-7 tahun suka bermain dan suka meniru. Kedua karakteristik tersebut yang dapat mempengaruhi perkembangan anak dan menjadi tolok ukur dalam teknik dan metode pembelajaran. Dengan adanya kedua karakteristik tersebut, maka anak usia dini harus diberikan pembelajaran melalui kegiatan bermain dan harus diberikan contoh atau peraga. Pada referensi lain, di dalam bukunya, Hartati mengemukakan karakteristik anak usia dini antara lain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, merupakan pribadi yang unik, Suka berimajinasi, masa potensial untuk belajar, memiliki sikap egosentris, memiliki daya konsentrasi yang pendek, merupakan makhluk sosial.

Penanganan anak usia dini (0-8 tahun) yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, khususnya pada bidang pendidikan sangat menentukan kualitas pendidikan bangsa di masa mendatang. Oleh karena itu, pada masa perkembangan anak ketika masa "*the golden age*", yaitu usia yang sangat berharga khususnya bagi penyelenggaraan pendidikan dibandingkan usia-usia selanjutnya. Dapat diartikan bahwa masa anak-anak merupakan fase yang sangat mendasar bagi perkembangan individu karena pada



© 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

fase ini pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang terjadi dan akan terus membekas di masa mendatang (Susanto, 2017).

Pendidikan pada anak usia dini bisa juga diartikan dengan anak prasekolah, adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun (Patmonodewo, 2003). Pentingnya pendidikan pada usia dini juga berhubungan dengan berbagai hasil penelitian yang mengungkapkan bahwa perkembangan yang dialami anak pada usia dini sangat mempengaruhi perkembangan pada tahap selanjutnya. Salah satu usaha membangun kepribadian anak adalah dengan memberikan pendidikan dasar agama sejak dini.

Pendidikan agama pada anak usia dini dapat melalui semua pengalaman anak dengan kelima panca indera nya. Berpedoman dengan ajaran agama, anak dapat memahami dan menjalankan kehidupan kedepannya dengan baik dan mencapai kebahagiaan yang hakiki. Ajaran agama memiliki fungsi dalam kehidupan manusia, antara lain memberikan bimbingan untuk menghadapi kesukaran dan dapat menentramkan batin. Pendidikan Islam juga sebagai sarana pembentukan manusia yang berakhlak mulia.

Menyadari pentingnya pendidikan Islam sejak usia dini, sebagai penerbit indie yang bergerak di bidang edukasi kepada anak-anak khususnya edukasi ilmu Islam, Buku Aku Pintar ingin menuangkan materi-materi tentang pendidikan Islam ke dalam bentuk *flashcard* dengan ilustrasi yang menarik dan sesuai untuk anak-anak usia dini.

Buku Aku Pintar yang telah berdiri selama 1,5 tahun dan sedang dalam proses mendapatkan hak paten sebelumnya telah menjual *worksheet* edukasi untuk anak-anak berusia 3-7 tahun dengan total 31 varian dalam bentuk *file* digital yang dapat dicetak. Dikarenakan beberapa keterbatasan pada *worksheet* digital diantaranya dari sisi pembeli harus mencetak sendiri *worksheet* tersebut untuk bisa digunakan, selain itu pada aspek ergonomis, *worksheet* yang telah dicetak berupa per lembar yang kurang praktis jika akan disimpan. Maka kali ini Buku Aku Pintar hendak mengembangkan usahanya dengan mengeluarkan produk baru



© 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

berupa *flashcard*. Dikarenakan Buku Aku Pintar belum memiliki produk *flashcard*, maka perancangan *flashcard* khususnya pada segi desain sangat diperlukan. Desain yang baik adalah desain yang dapat menyampaikan pesan dengan baik kepada target market dan target user dan mudah dimengerti. Dari segi elemen-elemen desain, mulai dari pemilihan tipografi yang baik memiliki legibility dan readability yang baik, komposisi layout yang baik dan memiliki hierarki yang jelas agar dapat dibaca dan pesan sampai dengan baik, pada warna juga harus diperhatikan agar mudah diingat, dan diidentifikasi oleh target. Penggunaan warna secara bijak akan menaikkan kualitas desain dan dengan menerapkan tekanan pada bagian yang ingin ditonjolkan dapat menghasilkan komunikasi yang lebih efektif dan pada ilustrasi agar dibuat sesuai dengan kesukaan anak usia dini. Selain itu baik dan menarik dari segi estetika khususnya untuk anak usia dini 3-7 tahun.

Flashcard yang akan dibuat adalah *flashcard* edukasi dasar Islam yang berisi tentang tata cara berwudhu, rukun Islam, dan rukun iman dengan desain visual yang menarik dan sesuai untuk anak-anak berusia 3-7 tahun. Piaget (dalam Holis, 2016) menyatakan bahwa anak mulai bernalar dan berkonsep dengan stabil sejak usia 2-7 tahun, selain itu menggunakan *flashcard* sebagai media edukasi yang memiliki konsep pembelajaran dengan diselingi permainan dapat memotivasi anak sebagaimana yang dipaparkan oleh Dworetzky (dalam Yani, 2013), jika kegiatan bermain dapat menjadi salah satu faktor stimulus pada kecerdasan anak. Maka, *flashcard* sesuai untuk dijadikan media edukasi anak 3-7 tahun, karena pada usia tersebut anak dapat mulai bernalar dan berkonsep mengenai materi yang diterima khususnya yang ditangkap oleh indra penglihatan dengan bantuan konsep belajar sambil bermain yang akan sangat membantu proses pembelajarannya.

Dari sekian banyak pembelajaran, bermain merupakan cara tepat untuk anak-anak untuk mempelajari sesuatu tanpa harus benar-benar belajar. Selain itu melalui bermain anak bisa mengembangkan kemampuan sosial-emosional dan meningkatkan perkembangan kognitifnya.



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

Flashcard yang merupakan kartu bolak-balik adalah media edukasi yang tepat untuk anak usia dini. *Flashcard* sebagai bahan ajar anak-anak memiliki kelebihan dapat memfasilitasi pengulangan memori dengan mudah dan memicu tindakan refleksi diri sendiri yang disebut metakognisi (Glenn Doman, n.d.). Permainan kartu yang disebut dengan *flashcard* disertai dengan gambar yang secara cepat memicu otak anak sehingga dapat menerima informasi di dalamnya, dan sangat efektif untuk membantu anak belajar membaca, mengenal angka dan huruf pada usia sedini mungkin (Sugiantiningsih & Antara, 2019).

Perlunya perancangan *flashcard* dengan materi edukasi dasar Islam yang ditujukan kepada anak-anak khususnya pada usia 3-7 tahun terkait dengan masih sedikit produsen yang menjual *flashcard* untuk anak-anak dengan materi edukasi dasar Islam seperti tata cara berwudhu, rukun islam, dan rukun iman. Dalam segi desain visual *flashcard* yang beredar di pasaran cukup bervariasi dengan mayoritas memiliki warna desain yang *colourful* dan agak *vibrant*.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *flashcard* pendidikan dasar islam sebagai produk baru Buku Aku Pintar dengan ilustrasi yang sesuai untuk anak-anak usia 3-7 tahun?

1.3 Ruang Lingkup Permasalahan

Pembahasan Tugas Akhir ini akan berfokus pada lingkup berikut:

1. Proses perancangan *flashcard* Pendidikan Dasar Islam Buku Aku Pintar untuk anak usia dini.
2. Penggunaan teori desain grafis dan penerapan elemen desain grafis dalam perancangan *flashcard* Pendidikan Dasar Islam Buku Aku Pintar untuk anak usia dini.



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. Penerapan desain media turunan berupa *worksheet* sebagai media pendukung *flashcard*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan proses perancangan *flashcard* Pendidikan Dasar Islam Buku Aku Pintar untuk anak usia dini.
2. Menjabarkan teori elemen desain grafis yang mendukung perancangan *flashcard* Pendidikan Dasar Islam Buku Aku Pintar untuk anak usia dini.
3. Menjelaskan penerapan desain media turunan berupa *worksheet* sebagai media pendukung *flashcard*.

Manfaat dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Diharapkan hasil penelitian perancangan *flashcard* Pendidikan Dasar Islam Buku Aku Pintar untuk anak usia dini dapat menjadi acuan perancangan *flashcard* sejenis.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi klien

Klien dapat menyampaikan edukasi tentang pendidikan dasar Islam untuk anak usia dini yang berusia 3-7 tahun dengan menarik dan efektif lewat *flashcard* yang telah didesain.

- b. Bagi *target market*

Orang tua/pembimbing anak dapat memberi edukasi tentang pendidikan dasar Islam melalui media edukasi yang menarik bagi anak.

c. Bagi *target user*

Anak dapat tertarik mempelajari pendidikan dasar Islam dan tidak bosan dalam mempelajarinya sehingga edukasi berjalan secara efektif lewat *flashcard* yang didesain.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan Tugas Akhir ini dibagi menjadi lima bagian yang disusun dengan sistematis agar materi tersampaikan dengan baik. Adapun sistematika penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan masalah yang melatarbelakangi alasan Buku Aku Pintar membutuhkan perancangan *flashcard* Pendidikan Dasar Islam Buku Aku Pintar untuk anak usia dini. Di dalam bab ini ada latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan Tugas Akhir.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan teori-teori desain grafis yang mendukung perancangan *flashcard* Pendidikan Dasar Islam Buku Aku Pintar untuk anak usia dini. Teori bersumber dari buku dan artikel ilmiah yang berkaitan dengan perancangan *flashcard*.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan metode-metode penelitian yang terdiri dari pengumpulan data, riset desain, data dan fakta, analisis data dan fakta, serta arahan kreatif yang mendukung perancangan *flashcard* Pendidikan Dasar Islam Buku Aku Pintar untuk anak usia dini dan media turunan berupa *worksheet*.



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



BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Bab ini membahas karya desain yang telah dibuat, dimulai dari konsep visual, proses pengerjaan karya desain yang terdiri dari alternatif desain dan desain terpilih, penerapan desain ke media pendukung, serta pertimbangan produksi karya desain.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari keseluruhan hasil analisis dan pembahasan.



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



BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan keseluruhan proses perancangan "*Flashcard* Edukasi Dasar Islam Buku Aku Pintar untuk Anak Usia Dini", berikut ini adalah simpulan yang didapatkan:

1. Proses perancangan *flashcard* ini diawali dengan mengumpulkan landasan perancangan, data, dan fakta. Dalam membuat *flashcard* yang khususnya ditargetkan untuk anak berusia 3-7 tahun, data yang dikumpulkan melalui pada klien, *target user*, dan *target audience*, agar desain yang dihasilkan bisa dimengerti dan disukai oleh anak. Jika data sudah dikumpulkan, dibuat arahan kreatif, konsep visual, dan lanjut ke proses desain dengan membuat sketsa kasar, digitalisasi, hingga menghasilkan desain akhir.
2. Teori yang mendukung perancangan "*Flashcard* Edukasi Dasar Islam Buku Aku Pintar untuk Anak Usia Dini", adalah hasil penelitian dari Cohen, (2017), bahwa Pembelajaran metode *flashcard* mengembangkan kecerdasan anak, membentuk ingatan fotografis, dan pengetahuan umum. Agar *flashcard* bisa menarik anak untuk belajar tentang edukasi dasar Islam, seperti tata cara berwudhu dan do'a-do'a pendek, elemen desain grafis yang digunakan pada *flashcard* ini disesuaikan agar menarik di mata anak, yaitu garis dan bentuk yang melengkung agar memberi kesan dinamis, ruang dan ukuran untuk gambar lebih besar daripada untuk tulisan, serta warna yang *colourful*.
3. Media turunan yang mendukung perancangan "*Flashcard* Edukasi Dasar Islam Buku Aku Pintar untuk Anak Usia Dini" adalah lembaran *worksheet*. *Worksheet* yang juga digunakan sebagai media edukasi sambil bermain dapat diisi langsung pada permukaannya.

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



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

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan dan hasil penelitian yang telah dijabarkan, berikut adalah saran untuk perancangan *flashcard* edukasi dasar Islam untuk anak usia dini yang serupa:

1. Perbanyak sumber dalam landasan teori, dan data-data yang dibutuhkan. Tidak hanya melalui klien dan *target user/audience*, dapatkan dan kumpulkan juga data melalui observasi dengan membandingkan gaya desain *flashcard* yang ada di pasaran.
2. Gunakan sudut pandang dan masukan dari orang tua dan guru TK hingga SD serta guru mengaji yang berpengalaman dengan mengajar dan membimbing anak-anak dalam membuat desain yang sesuai dengan arahan Islam dan yang disukai anak-anak. Tujuannya agar komunikasi desain sampai dengan lebih mudah dan *flashcard* akan lebih banyak dibeli dan digunakan dalam edukasi untuk anak usia dini.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



DAFTAR REFERENSI

- Ambrose, G., & Harris, P. (2005). Basic Design Layout. UK: Ava Publishing Sa.
- _____. (2010). Basic Design 08: Design Thinking. Lausanne: AVA Publishing SA.
- _____. (2011). Basic Design 02: Layout 2nd Edition. Lausanne: AVA Publishing SA.
- Angraini, R. (2017). Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai. *Journal of Moral and Civic Education*, 11.
- Best, Janet. (2017). *The Textile Institute Book Series : Color Design Theories and Applications*. United Kingdom : Woodhead Publishing, Elsevier.
- Bonevi, O. (2017). Apa Itu Flash Card dan Bagaimana Cara Menggunakannya?. <https://www.jojotoys.id/apa-itu-flash-card-dan-bagaimana-cara-menggunakannya/>
- Cohen, Andrew. (2017). The Top 3 Reasons Why Flashcards Are So Effective. <https://www.brainscape.com/blog/2011/04/reasons-why-flashcards-are-so-effective/>.
- Darmawanto, E. (2019). TIPOGRAFI: Dasar-dasar Karakter Huruf. UNISNU PRESS, 29.
- Doorley, S., Holcomb, S., & Klebahn, P. 2018. *Design Thinking Bootleg*. d.school. Stanford University: California
- Eiseman, L. (2017). *The Complete Color Harmony, Pantone Edition: Expert Color Information for Professional Results*. Rockport Publishers.

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



Hak Cipta :

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

- Gilang, L., & Sihombing, R. M. (2017). Kesesuaian Konteks Dan Ilustrasi Pada Buku Bergambar Untuk Mendidik Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12.
- Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 09(01), 15.
- Janitra, F. (2018). Perancangan Buku Ilustrasi Mitigasi Gempa untuk Anak Usia 7-12 Tahun. 10.
- Karo-Karo, I. R., dan Rohani, R. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1).
- Kristanto, T., Muliawati, E. C., Arief, R., dan Hidayat, S. (2017, November). Strategi Peningkatan Omset UKM Percetakan dengan Pendekatan Analisis SWOT. *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia (SESINDO)*.
- Kurniawan, H., Marwani., Laely, T.A. (2020). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kusniyati, H., dan Pangondian Sitanggang, N. S. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1).
- Kusrianto, A. (2010). *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- L. Nurpratiwiningsih and D. T. Setiyoko, "Development of Education Games Map Material as a Learning Media for Elementary School Students," vol. 8, no. 3, pp. 249–257, 2018.
- Nikolaeva, Bilyana. (2017). Types of Illustration – Style and Techniques. <https://graphicmama.com/blog/types-ofillustration/>
- Nurhasanah, D., & Amini, F. A. (2018). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Media Gambar. 3(1), 12.



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

- Nurullazi, Z. (2020). Analisis Visual pada Buku Ilustrasi mengenai Keragaman Permainan Tradisional Anak Indonesia. Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual, 13.
- Patmonodewo, S. (2003). Pendidikan Anak Prasekolah. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purba, R. (2016). Tipografi Kreasi Motif Gorga Batak. PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif, 1(2), 12.
- Shabiriani, U. N. (2016). Penciptaan Buku Pop-Up Cerita Panji Semirang Kediri dengan Menggunakan Ilustrasi Kartun sebagai Upaya Pengenalan Warisan Budaya Lokal. Jurnal Art Nouveau, 16
- Siqid, U., dan Miftachul C., H. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. Ponorogo: CV Nata Karya.
- Sofia Hartati, Perkembangan Belajar Anak Usia Dini, (Jakarta: Direktorat Pembinaan AUD,2005), hlm. 8-9
- Sugiantiningsih, I. A., & Antara, P. A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 2(3), 298-308.
- Susanto, A. (2017). Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori. Bumi Aksara, 1.
- Uce, L. (2017). Masa Efektif Merancang Kualitas Anak. Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak, 1(2), 16.
- Windura, Sutanto. (2013). Shortcut to Genius. Jakarta : Gramedia
- Wulandari, C. C., dan Arumsari, R. Y. (2017). Perancangan Buku Ilustrasi Tembang Dolanan Jawa Tengah untuk Anak Usia 5-6 Tahun. Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia, 10.



© 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

Yani Nurdiani. (2017). Penerapan Prinsip Bermain Sambil Belajar Dalam Mengembangkan Multiple Inteligencia Pada Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal Empowerment, Volume 2, Nomor 2. ISSN No. 2252-4738.





LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Dosen Pembimbing 1

A	B	C	D
LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		Tiara Aahilah Saqqa	
NAMA PEMBIMBING		Drs. Supendra Hery Nugroho, MSi	
JUDUL TUGAS AKHIR: Perancangan Flashcard Edukasi Dasar Islam Buku Aku Pintar untuk Anak Usia Dini			
KETERANGAN			
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
2. Lembar bimbingan ini dibuat oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	19 April 2022	-	Lanjut mengerjakan BAB 1 - 2
2	21 Mei 2022	Perbaiki dan penambahan informasi pada Latar belakang	Lanjut mengerjakan BAB 1 - 2
3	13 Mei 2022	Latar belakang lebih diperdalam dengan menjelaskan secara lengkap mengenai alasan proyek dibuat	Pengerjaan BAB 1 - 2, Revisi pada bagian BAB 1
4	15 Mei 2022	-	Lanjut mengerjakan BAB 3
5	16 Mei 2022	Latar belakang dengan penjelasan detail mengenai worksheet, cek penulisan sesuai panduan, dan referensi SWOT	Penyelesaian BAB 1 - 3, Revisi pada beberapa bagian BAB 1 - 3
6	8 Juni 2022	Pada Bab 3 dijelaskan range harga produk klien dari yg ter murah seperti apa, yg termahal seperti apa. Perhatikan penulisan lagi pada kata dalam bahasa Inggris dicetak miring. Bab 3 sudah ke konsep flashcard itu.	Final BAB 1 - 3 dan lanjut ke BAB 4
7			
8			

*Untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

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



Dosen Pembimbing 2

A	B	C	D
LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA	Tiara Ashilah Sasqia		
NAMA PEMBIMBING	Rachmah Nanda Kartika, M.T.		
JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan Flashcard Edukasi Dasar Islam Buku Aku Pintar untuk Anak Usia Dini		
KETERANGAN:			
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	16 Mei 2022	-	-
2	13 Juli 2022	-	-
3	15 Juli 2022	Prosedur penomoran halaman, dan sedikit revisi pada rata kanan kiri teks	Diselesaikan hingga BAB 5
4			

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

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



TRANSKRIP WAWANCARA

Wawancara dengan Buku Aku Pintar

Narasumber: Ibu Sella Ervany, selaku pendiri dan pemilik Buku Aku Pintar

Peneliti: Assalamualaikum, pagi kak, perkenalkan saya Tiara mahasiswi tingkat akhir jurusan Desain Grafis di Politeknik Negeri Jakarta

Kebetulan saat ini saya sedang proses pembuatan tugas akhir skripsi dan sedang mencari klien. Sekiranya dari perusahaan Bukuakupintar membutuhkan jasa desain yang berkaitan dengan ilustrasi Saya berkenan untuk membantu mengerjakan project tersebut secara sukarela. Terima kasih 🙏

Narasumber: Waalaikumsalam, saya pelajari dulu ya

Peneliti: Baik kakk silahkann

Narasumber: Assalamualaikum.. Pagi tiara... Klo kmu mau sukarela. kita bisa buat flashcard dan worksheet

Peneliti: Waalaikumsalam kak. Apakah kakak sudah ada materinya?

Narasumber: Oke insyallah sore ini ya klo enggak bsk

Narasumber: Untuk flash card buat cara urutan berwudhu, rukun islam, rukun iman, doa-doa sehari-hari

Untuk worksheet mengenai shalat wajib dibuat pertanyaan berapa rakaat dan klau bisa di buat jam kosong jadi nnti anak2 suruh isi jam berapa. Isya, Subuh, Dhuhur, Ashar, Magrib

Assalamualaikum, de ini saya bikin materinya mencakup ini ya

Peneliti: Waalaikumsalam, baik kak terima kasih

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



© 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

Peneliti: Assalamualaikum kak sella, Minal aidzin wal faidzin kak, mohon maaf lahir dan batin 😊🙏

Untuk pembuatan flashcard dan worksheet kemarin baru saja akan dirancang kak Dan sebelumnya saya butuh beberapa informasi dari kakak untuk melengkapi proposal skripsi saya..

Narasumber: waalaikumsalam minal aidzin juga tiara

Peneliti: Kalau boleh tau apakah usaha Buku Aku pintar ini sudah berbadan hukum kak? dan usaha kakak sudah berdiri sejak kapan ya kak?

Narasumber: Belum insyallah dalam proses hak paten. Sekitar 1.5th

Peneliti: Kira-kira sudah berapa variasi produk worksheet yang kakak jual? lalu apa harapan kakak dalam project Flashcard yang akan saya kerjakan ya kak?

Narasumber: Ada 25 variasi. Yang berbayar 6 free

Peneliti: Ooh baik kak, noted, terima kasih informasinya..

Untuk ilustrasi nya sendiri apakah ada kriteria khusus dari gaya atau pewarnaannya? Juga pembeli biasanya dari daerah mana saja ya kak??

Narasumber: Enggak ada sih kriteria khusus yang penting menarik untuk anak2 Seluruh indonesia

Peneliti: Jika dijual kira² per lembar flashcard berapa rupiah ya kak?

Narasumber: klo flashcard kebetulan belum ada yang berbayar

Peneliti: Terakhir, kata-kata apa yang menggambarkan produk kakak banget?

Dan tujuan, manfaat, serta keunggulannya apa saja ya kak? Menurut kakak sendiri atau pembeli kakak?

Narasumber: Produk bukuakupintar tujuannya untuk membantu para orangtua menyediakan media belajar untuk anak. Manfaatnya, agar para orgtua tidak lagi



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

bingung menyediakan materi belajar mulai dari anak 3-7thun. Keunggulan produknya bukuakupintar yaitu produk akupintar terstruktur dan materinya berurutan saling berkesinambungan dan materinya menyesuaikan sesuai dengan umur

Peneliti: Waah baik kak terima kasih infonya, sehat selalu dan semoga usahanya lancar yaa kak. Ditunggu hasil flashcardnya 😊🙏

Wawancara dengan Anak 3-7 Tahun

Responden 1: Alya, 4 tahun

1. Halo dek namanya siapa?

“Alya”

2. Umur Alya berapa?

“Empat tahun”

3. Aku boleh nanya gak? Alya udah bisa baca?

“Mm bisa” (Sambil tertawa kecil)

4. Wah hebat, oiya Alya udah bisa berwudhu belum?

“Mmm..” (Tertawa kecil, lalu menggelengkan kepala)

5. Alya suka warna apa?

“Pink”

6. Alya sebelum tidur baca doa gak?

(Menggelengkan kepala)



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

Responden 2: Fatimah, 6 tahun

1. Halo dek namanya siapa?

“Fatimah”

2. Umur Fatimah berapa?

“Enam tahun kak”

3. Fatimah udah bisa baca belum?

“Udah bisa”

4. Fatimah udah bisa berwudhu belum?

“Udah dongg”

5. Oiya Fatimah belajar wudhu sama siapa?

“Sama bunda”

6. Kalau rukun iman dan rukun Islam fatimah tau?

“Tau”

7. Fatimah sebelum tidur baca doa gak?

“Iyah”

8. Kalau bangun tidur?

(Menggelengkan kepala)

9. Warna kesukaan Fatimah apa?

“Warna pink”





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

Responden 3: Kiki, 6 tahun

1. Halo dek namanya siapa?

“Kiki”

2. Umur Kiki berapa?

“Enam”

3. Kiki udah bisa baca belum?

“Bisa”

4. Kalau berwudhu Kiki udah bisa?

“Bisa”

5. Kiki sebelum tidur baca doa gak?

(Menggaruk kepala bingung)

6. Oiya warna kesukaan Kiki apa?

“Biru”



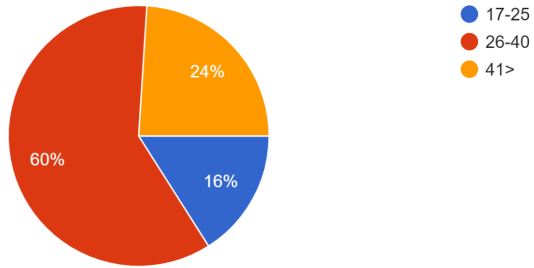


Hak Cipta :

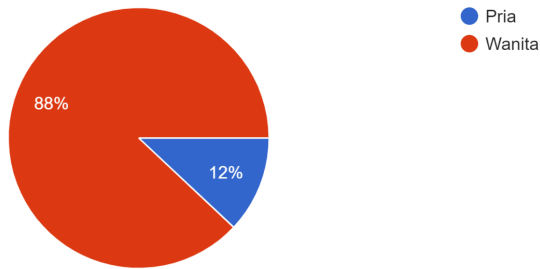
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

DATA KUISIONER

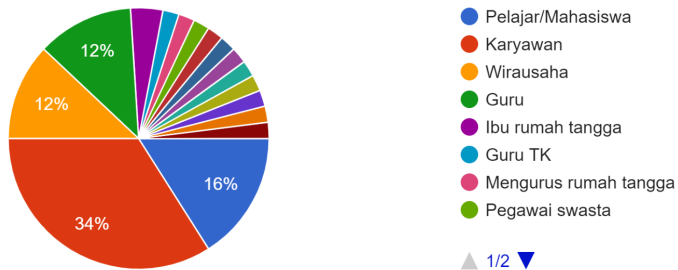
Berapa usia anda?
50 responses



Jenis Kelamin
50 responses



Pekerjaan/Kesibukan
50 responses





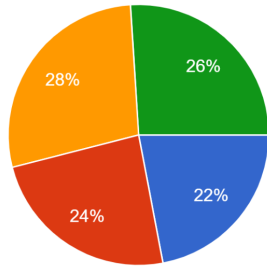
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

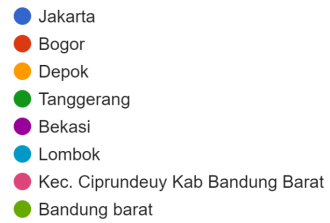
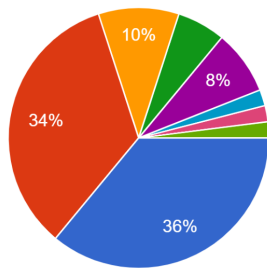
Berapakah rata-rata penghasilan anda dalam sebulan?

50 responses



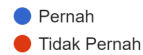
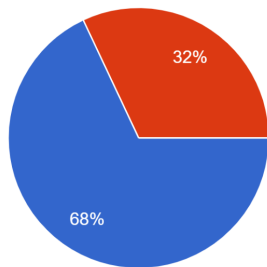
Domisili

50 responses



Apakah anda pernah membeli atau menggunakan media kartu flashcard untuk belajar/edukasi?

50 responses

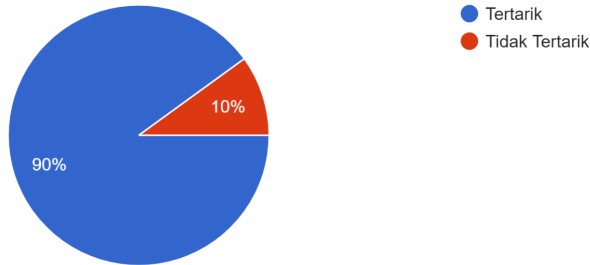


Hak Cipta :

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

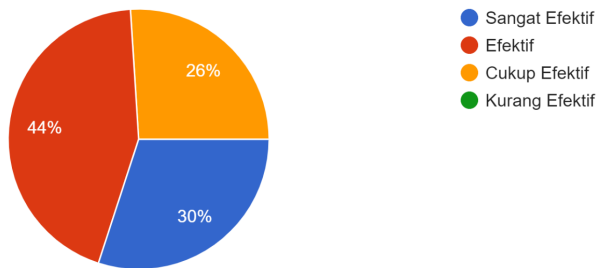
Apakah anda tertarik untuk membeli kartu flashcard sebagai media edukasi (khususnya untuk anak-anak)?

50 responses



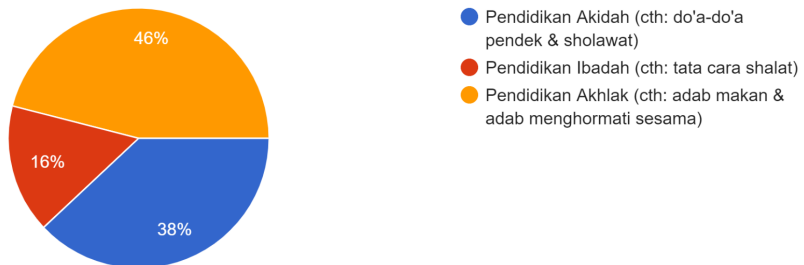
Menurut anda seberapa efektif penggunaan flashcard sebagai media edukasi dasar Islam, seperti rukun iman, rukun Islam, dan tata cara shalat kepada anak-anak?

50 responses



Dalam edukasi dasar Islam untuk anak-anak, materi apa yang paling dibutuhkan dan cocok diaplikasikan pada flashcard?

50 responses





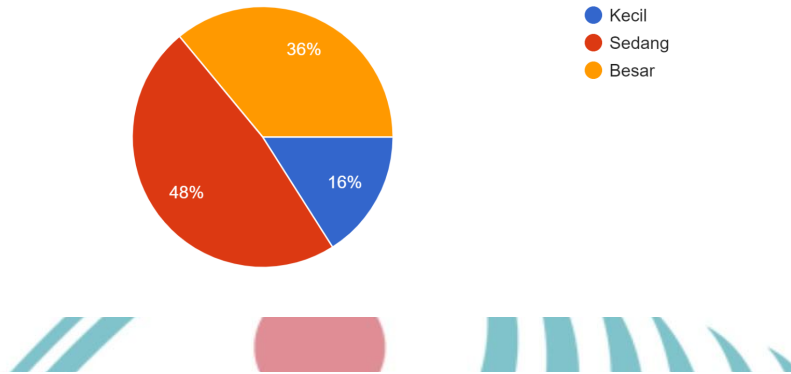
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

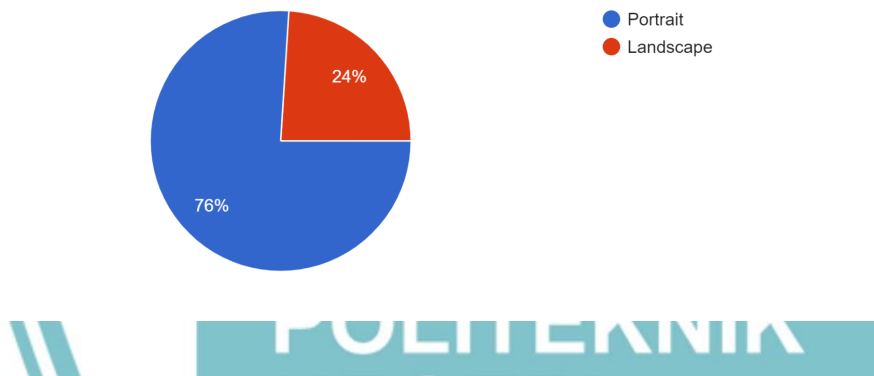
Di antara ketiga contoh di bawah ini, ukuran yang manakah yang paling pas untuk flashcard?

50 responses



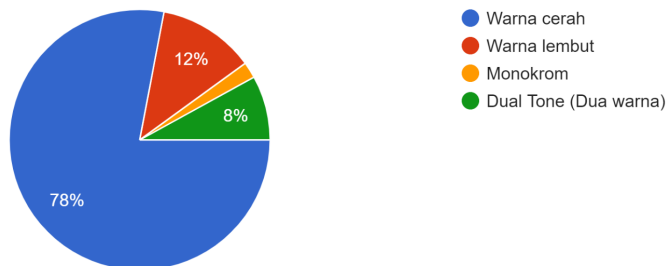
Kartu portrait atau landscape?

50 responses



Jenis warna apa yang anda perhatikan paling cocok dan disukai anak-anak?

50 responses



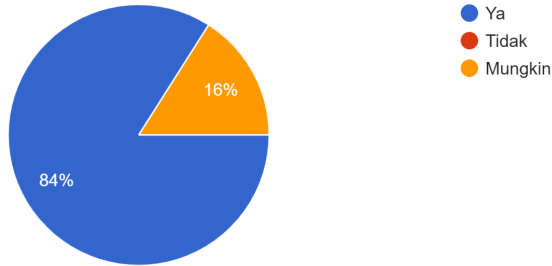


Hak Cipta :

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

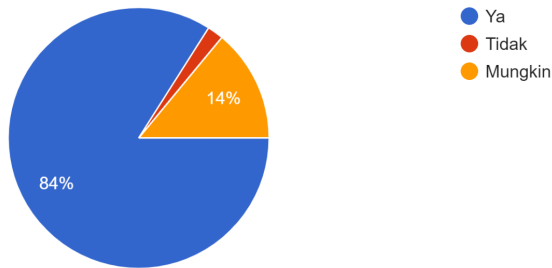
Pentingkah aspek material yang digunakan sebagai flashcard? (cth: plastik, art carton, kertas)

50 responses



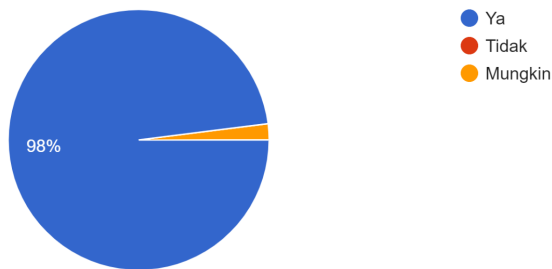
Pentingkah tekstur kartu saat memegang flashcard?

50 responses



Perlukah flashcard memiliki ketahanan/durability yang kuat (awet/tahan lama)?

50 responses





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



TIARA ASHILAH SASQIA
- Graphic Designer -

My name's Tiara Ashilah Sasqia, currently residing in Jakarta.

I am a Graphic Designer who loves to innovate in design by paying attention to many aspects and detail oriented.

I always do my job optimally and able to work well together.

Awards

2nd Runner up
Re-design Bukalapak Icons
December 2018

3rd Runner up
Loose Leaf Design Faber Castell
August 2021

 +62 882-1111-2983

 tiaraashilahs@gmail.com

 Tiara Ashilah Sasqia

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Education

Jakarta State Polytechnic
Graphic Design
2018 - Present

99 Jakarta Senior High School
Social Science
2015 - 2018

Organization

Staff of Communication and Information Division of Comic Club Jakarta State Polytechnic
2019 - 2020

Staff of Design and Decor Division of Experience 99 SHS
2016 - 2017

Work Experiences

Graphic Design Internship
PT Karya Perempuan
September - October 2021

Graphic Design Internship
Generasi Emas
September - Now 2021

Software Skills



Photoshop InDesign Muse Illustrator