

## HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : Hendry  
NIM : 2018131029  
Program Studi : Teknik Informatika  
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN *ACTIVITY BOOK* SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN UNTUK MEMACU  
PERTUMBUHAN MOTORIK HALUS PADA SISWA  
TK MAITREYAWIRA

Telah disetujui untuk dipertanggung jawabkan di depan dewan penguji pada Sidang Tugas Akhir pada Program Strata Satu (S1) Sarjana Komputer Program Studi Teknik Informatika Universitas Universal.

Batam, <sup>4 Juli</sup>..... 2022

Pembimbing



(Ihsan Verdian, S.Kom., M.Kom., ACA)

NIDN. 1022038901

Mengetahui:

Koordinator Program Studi



(Yonky Fernando, S.Kom., M.Kom)

NIDN. 1013049001

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN *ACTIVITY BOOK* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
UNTUK MEMACU PERTUMBUHAN MOTORIK HALUS PADA SISWA  
TK MAITREYAWIRA**

Disusun Oleh:

Hendry  
2018131029

Pembimbing 1



(Ihsan Verdian, S.Kom., M.Kom., ACA)

NIDN. 1022038901

Tanggal: 18 Juli 2022

Batam,

Teknik Informatika  
Universitas Universal  
Koordinator Program Studi



(Yonky Fernando, S.Kom., M.Kom)

NIDN. 1013049001

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hendry

NIM : 2018131029

Program Studi : Teknik Informatika

Judul TA : PERANCANGAN *ACTIVITY BOOK* SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN UNTUK MEMACU PERTUMBUHAN  
MOTORIK HALUS PADA SISWA TK MAITREYAWIRA

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa tugas akhir yang saya tulis ini adalah benar-benar karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan (plagiat), belum pernah diterbitkan atau dipublikasikan dimanapun atau dalam bentuk apapun, serta belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap tugas akhir saya ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Batam, 10 Juli, 2022



Hendry

2018131029

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Atas segala nikmat, karunia dan kasih sayang-Nya yang tidak terhingga, karena atas berkat rahmatNya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Adapun penulisan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang Sarjana Strata 1 Teknik Informatika pada Universitas Universal Batam. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, bimbingan, saran dan dorongan baik secara moril maupun materil dari awal sampai akhir penyusunan tugas akhir ini kepada:

1. Keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doa serta memberi motivasi dalam pengerjaan tugas akhir.
2. Bapak Ihsan Verdian, S.Kom.. M.Kom., ACA selaku pembimbing tugas akhir yang telah memberikan bimbingan dalam tugas akhir sehingga tugas akhir dapat terselesaikan.
3. Kepala sekolah TK Maitreyawira dan guru yang mendukung terbentuknya penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Batam, 24 Juni 2022



Hendry

2018131029

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	iv
ABSTRAK .....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1    Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2    Identifikasi Permasalahan.....	4
1.3    Rumusan Masalah .....	5
1.4    Ruang Lingkup Penelitian .....	5
1.5    Tujuan Penelitian.....	6
1.6    Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1    Tinjauan Pustaka .....	8
2.2    Landasan Teori .....	14
2.2.1    Media Pembelajaran.....	14
2.2.2    Media Pembelajaran Interaktif.....	16
2.2.3    Desain.....	17
2.2.4    Media <i>Activity book</i> .....	23

2.2.5	<i>Adobe Illustrator</i> .....	25
2.2.6	<i>Adobe InDesign</i> .....	26
2.2.7	Motorik Halus .....	26
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN .....		29
3.1	Gambaran umum objek penelitian.....	29
3.1.1	VISI .....	29
3.1.2	MISI .....	30
3.1.3	Struktur Organisasi.....	31
3.2	Metode Penelitian.....	33
3.2.1	<i>Concept</i> (Pengonsepan).....	34
3.2.2	<i>Design</i> (Perancangan) .....	34
3.2.3	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan) .....	34
3.2.4	<i>Assembly</i> (Pembuatan) .....	35
3.2.5	<i>Testing</i> (Pengujian) .....	35
3.2.6	<i>Distribution</i> (Pendistribusian).....	35
3.3	Jadwal Penelitian.....	36
BAB IV PEMBAHASAN.....		37
4.1	<i>Design</i> (Perancangan).....	37
4.1.1	Konsep.....	37
4.1.2	Karakter.....	37
4.1.3	<i>Tone Color</i> (Nada warna).....	38
4.1.4	<i>Design Type</i> (Jenis Font).....	40
4.1.5	Gaya Visualisasi.....	40
4.1.6	<i>Page Layout Style</i> (gaya layout) .....	41
4.2	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan).....	42
4.2.1	Mewarnai.....	42

4.2.2	Menggambar .....	43
4.2.3	Menghubungkan Titik.....	43
4.2.4	Memotong .....	44
4.2.5	<i>Maze</i> .....	45
4.3	<i>Assembly</i> (Pembuatan).....	46
4.3.1	Ilustrasi Gambar.....	47
4.3.2	Penggabungan Aktivitas.....	51
4.3.3	Menentukan <i>size paper</i> yang akan digunakan .....	51
4.3.4	Menentukan jumlah halaman yang akan digunakan .....	52
4.3.5	Mengimpor aktivitas yang akan digunakan .....	52
4.3.6	Meletakkan desain aktivitas pada <i>layout</i> dan memproposisi peletakkan desain aktivitas. ....	53
4.3.7	Meng <i>export</i> desain aktivitas ke pdf. ....	53
4.4	<i>Testing</i> (Pengujian).....	54
4.4.1	Kriteria Penilaian .....	54
4.4.2	Angket Validasi.....	55
4.4.3	Hasil pengujian dari ahli media.....	58
4.4.4	Hasil pengujian dari ahli materi .....	60
4.5	<i>Distribution</i> (distribusi).....	62
BAB V PENUTUP.....		63
5.1	Kesimpulan.....	63
5.2	Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA .....		65
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		70
LAMPIRAN.....		71

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Macam- macam garis .....	19
Gambar 2.2 Bentuk .....	20
Gambar 2.3 Ruang pada Koran.....	21
Gambar 2.4 Tekstur kayu.....	22
Gambar 2.5 RGB dan CMYK.....	23
Gambar 2.6 Bitmap vs Vektor .....	25
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Pada TK Maitreyawira Tahun 2020 – 2021.....	31
Gambar 3.2 Multimedia Development Life Cycle.....	34
Gambar 4.1 Karakter Siswa TK.....	38
Gambar 4.2 Warna yang dominan digunakan penulis .....	39
Gambar 4.3 Psikologis Warna menurut Goethe dan Itten.....	39
Gambar 4.4 Font Happy School yang digunakan untuk judul .....	40
Gambar 4.5 Font Bakso Sapi yang digunakan untuk isi aktivitas.....	40
Gambar 4.6 Perbedaan Solid Colour dengan Gradient Colour .....	41
Gambar 4.7 Perbedaan Picture windows layout dan Column Grid .....	41
Gambar 4.8 Aktivitas mewarnai gambar dengan tema diriku.....	42
Gambar 4.9 Aktivitas menggambar dengan tema pekerjaan. ....	43
Gambar 4.10 Aktivitas mewarnai dengan tema tanaman.....	44
Gambar 4.11 Aktivitas memotong dengan tema pekerjaan. ....	45
Gambar 4.12 Aktivitas maze dengan tema pekerjaan. ....	46
Gambar 4.13 Tampilan Background.....	47
Gambar 4.14 Tampilan layout.....	48
Gambar 4.15 Gambar karakter bunga matahari pada tema tanaman. ....	49
Gambar 4.16 Tampilan aktivitas berhitung pada tema tanaman.....	50
Gambar 4.17 Tampilan jumlah halaman pada menu Pages. ....	51
Gambar 4.18 Tampilan export pada Adobe InDesign. ....	53
Gambar 4.19 Hasil pengujian dari ahli media.....	59
Gambar 4.20 Hasil pengujian dari ahli media.....	61



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	36
Tabel 4.1 Presentase pengujian .....	54
Tabel 4.2 Angket validasi penilaian untuk ahli media .....	55
Tabel 4.3 Angket validasi penilaian untuk ahli materi .....	56
Tabel 4.4 Hasil hitungan pengujian media.....	59
Tabel 4.5 Hasil hitungan pengujian materi .....	61