

Proyek Akhir

**PERANCANGAN BUKU STIKER UNTUK STIMULASI
MOTORIK HALUS PADA ANAK (USIA 3 s.d. 6 TAHUN)**



**POLITEKNIK
TEMPO**

Tugas Akhir

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Terapan Desain Media**

**Disusun oleh:
NUR MUFIDA
211110005**

**Program Studi Desain Media
Politeknik Tempo
2025**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK TEMPO
PROGRAM STUDI DESAIN MEDIA

Form
TA-16

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Nur Mufida

Tempat/Tanggal lahir : Jakarta, 17 September 2002

NIM : 211110005

Program Studi : Desain Media

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Stiker untuk Stimulasi Motorik Halus
Pada Anak (Usia 3 s.d. 6 Tahun)

Dosen Pembimbing : 1. Cindy, S.sn., M.Ds.
2. Beny Maulana, S.sn., M.Ds.

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat benar-benar hasil karya sendiri dan saya bertanggung jawab secara akademis atas apa yang saya tulis.

Pernyataan ini dibuat sebagai salah satu syarat menempuh Ujian Tugas Akhir.

Jakarta, 09 Juni 2025



Nur Mufida
211110005



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK TEMPO
PROGRAM STUDI DESAIN MEDIA

Form
TA-10

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

**“PERANCANGAN BUKU STIKER UNTUK STIMULASI
MOTORIK HALUS PADA ANAK (USIA 3 s.d. 6 TAHUN)”**

Disusun oleh :

Nur Mufida
211110005

Diterima dan Disetujui untuk dipertahankan pada Ujian Sidang Tugas Akhir

Menyetujui,

Jakarta, 09 Juni 2025

Pembimbing I

Cindy, S.sn., M.Ds.

0321028901

Pembimbing II

Beny Maulana, S.sn., M.Ds.

0323018202

Menyetujui,

Ketua Program Studi Desain Media

Cindy, S.sn., M.Ds.

0321028901

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU STIKER UNTUK STIMULASI MOTORIK HALUS PADA ANAK (USIA 3 s.d. 6 TAHUN)

**Nur Mufida
211110005
Desain Media**

Pembimbing I: Cindy, S.sn., M.Ds.

Pembimbing II: Beny Maulana., S.sn., M.Ds.

Peningkatan penggunaan gawai pada anak usia dini menimbulkan kekhawatiran *screen dependency* dan dampak negatif pada perkembangan. Penelitian ini bertujuan merancang buku ilustrasi stiker interaktif sebagai alternatif gawai bagi anak usia 3-6 tahun. Menggunakan metode *Research & Design* (R&D), data dikumpulkan melalui kuesioner pada 51 orang tua dan observasi pada 50 anak. Hasil menunjukkan kekhawatiran tinggi orang tua akan gawai dan minat besar pada buku interaktif. Buku ini berhasil memancing antusiasme dan fokus anak, menstimulasi motorik halus, serta mendorong kreativitas. Disimpulkan, buku stiker ini efektif sebagai media edukasi interaktif yang mendukung perkembangan holistik dan mitigasi ketergantungan gawai.

Kata Kunci: Buku Stiker, Anak-Anak, Motorik Halus, Media Edukasi Aktivitas.

ABSTRACT

PERANCANGAN BUKU STIKER UNTUK STIMULASI MOTORIK HALUS PADA ANAK (USIA 3 s.d. 6 TAHUN)

**Nur Mufida
211110005
Desain Media**

Advisor I: Cindy, S.sn., M.Ds.

Advisor II: Beny Maulana, S.Sn., M.Ds.

Increased gadget use in early childhood raises concerns about screen dependency and negative developmental impacts. This study aims to design an attractive interactive sticker book as a gadget alternative for children aged 3-6 years. Employing a Research & Design (R&D) method, data was collected via questionnaires from 51 parents and observations of 50 children. Results indicate high parental concern regarding gadgets and significant interest in interactive books. The book successfully captivated children's enthusiasm and focus, stimulated fine motor skills, and fostered creativity. Conclusively, this interactive sticker book is effective as an educational medium, supporting holistic development and mitigating gadget dependency.

Keywords: *Sticker Book, Kids, Fine Motor Skills, Educational Activity Media.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang tiada terhingga, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul "Perancangan Buku Stiker untuk Stimulasi Motorik Halus pada Anak (Usia 3 s.d. 6 Tahun)".

Penyelesaian tugas akhir ini merupakan sebuah perjalanan berharga bagi penulis dalam menguji dan mengembangkan potensi diri. Penulis menyadari bahwa proses ini penuh tantangan, namun dengan tekad dan upaya maksimal, segala rintangan dapat terlampaui.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tugas akhir ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa dukungan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, atas segala kemudahan dan kekuatan yang selalu tercurah dalam setiap langkah penulis. Nabi Muhammad SAW, yang ajarannya menjadi penerang dan teladan dalam kehidupan.
2. Kedua orang tua, yang selalu memberikan doa, cinta, kasih sayang, dan motivasi tiada henti dalam setiap kondisi.
3. Ibu Cindy, S.Sn., M.Ds. sebagai dosen pembimbing I dan Bapak Beny Maulana, S.Sn., M.Ds. sebagai dosen pembimbing II, atas kesabaran, arahan, dan bimbingan yang tak terhingga selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
4. Bapak Shalfi Andri, S.P., M.M. (Direktur Politeknik Tempo) dan Bapak Muhammad Nur Hidayat, S.Sos., M.M. (Wakil Direktur Bidang Akademik), atas semangat dan dukungan yang diberikan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
5. Bapak Henry Wijaya, S.Ds., M.Ds. dan Bapak Kresnawan Budiargo, S.Sn., M.Ds., serta seluruh dosen desain media lainnya yang telah mengalirkan ilmu pengetahuan dan arahan berharga selama masa perkuliahan.
6. Segenap rekan-rekan dan sahabat, atas dukungan moral dan semangat yang selalu diberikan.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun akan penulis terima dengan

lapang dada demi perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan menjadi inspirasi bagi para pembaca.

Jakarta, 11 Juni 2025

Nur Mufida

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	ii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan.....	4
E. Manfaat Karya	4
F. Metode Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teori	6
B. Kerangka Penelitian.....	9
C. Studi Media Sejenis	10
BAB III METODE KAJIAN	12
A. Observasi	12
B. Waktu Pelaksanaan	13
C. Sistematika Perancangan	13
D. Teknik Pengambilan Data.....	16
E. Teknik Analisis Data	18
BAB IV HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN	19
A. Hasil Kajian.....	19
B. Pembahasan.....	43
C. Keterbatasan Kajian.....	48
BAB V PENUTUP	49

A. Simpulan.....	49
B. Implikasi.....	50
C. Saran.....	50
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Isi Buku "Kusuka Jajanan Pasar"	11
Gambar 3. 1 Uji Coba Buku Stiker Kepada Anak TK Kartini	12
Gambar 3. 2 Referensi Gambar Hewan Laut (Atas) Gambar Penulis (Bawah) ...	14
Gambar 3. 3 Referensi Gambar Hewan Darat (Atas) Gambar Penulis (Bawah)..	14
Gambar 3. 4 Referensi Gambar Hewan Udara (Atas) Gambar Penulis (Bawah).	15
Gambar 3. 5 Inspirasi Gambar untuk Cover Depan..Error! Bookmark not defined.	
Gambar 3. 6 Uji Coba Buku Stiker Kepada Anak TK Kartini	16
Gambar 3. 7 Uji Coba Buku Stiker Kepada Anak TK Kartini	18
Gambar 4. 1 Hasil Survei Gawai pada Anak	19
Gambar 4. 2 Hasil Survei Produk Buku Stiker	20
Gambar 4. 3 Cover Depan Seri Hewan Laut.....	23
Gambar 4. 4 Cover Depan Seri Hewan Darat	24
Gambar 4. 5 Cover Depan Seri Hewan Udara	25
Gambar 4. 7 Contoh Layout Pada Seri Hewan Laut.....	26
Gambar 4. 8 Palette Warna	27
Gambar 4. 9 Font Linotte-Heavy	27
Gambar 4. 10 Contoh Gambar Hewan dengan Namanya	28
Gambar 4. 11 Spread Halaman Pertama Background dan Stiker Hewan Laut...	29
Gambar 4. 12 Spread Halaman Kedua Background dan Stiker Hewan Laut	30
Gambar 4. 13 Spread Halaman Ketiga Background dan Stiker Hewan Laut	31
Gambar 4. 14 Spread Halaman Keempat Background dan Stiker Hewan Laut ..	32
Gambar 4. 15 Spread Halaman Pertama Background dan Stiker Hewan Darat .	33
Gambar 4. 16 Spread Halaman Kedua Background dan Stiker Hewan Darat	34
Gambar 4. 17 Spread Halaman Ketiga Background dan Stiker Hewan Darat	35
Gambar 4. 18 Spread Halaman Keempat Background dan Stiker Hewan Darat	36
Gambar 4. 19 Spread Halaman Pertama Background dan Stiker Hewan Udara	37
Gambar 4. 20 Spread Halaman Kedua Background dan Stiker Hewan Udara ...	38
Gambar 4. 21 Spread Halaman Ketiga Background dan Stiker Hewan Udara....	39
Gambar 4. 22 Spread Halaman Keempat Background dan Stiker Hewan Udara	40
Gambar 4. 23 Uji coba buku stiker kepada anak TK Kartini	41

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data Pengguna Gawai pada Anak Usia Dini di Indonesia	4
Tabel 2. 1 Ringkasan Tahapan Perkembangan Anak Usia 3-6 Tahun	9
Tabel 3. 1 Tabel Sistematika Rancangan	13

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tabel Data Diagram Lingkaran	55
Lampiran 2. Tabel Data Diagram Lingkaran	55
Lampiran 3. Tabel Data Diagram Lingkaran	55
Lampiran 4. Tabel Data Diagram Lingkaran	56
Lampiran 5. Tabel Data Diagram Lingkaran	56
Lampiran 6. Tabel Data Diagram Lingkaran	56
Lampiran 7. Tabel Data Diagram Lingkaran	57
Lampiran 8. Tabel Data Diagram Lingkaran	57
Lampiran 9. Tabel Data Diagram Batang	57
Lampiran 10. Tabel Data Diagram Lingkaran	58
Lampiran 11. Tabel Data Diagram Lingkaran	58
Lampiran 12. Tabel Data Respons Kualitatif	59
Lampiran 13. Tabel Data Respons Kualitatif	59
Lampiran 14. Tabel Data Respons Kualitatif	60
Lampiran 15. Tabel Data Respons Kualitatif	60
Lampiran 16. Tabel Data Respons Kualitatif	61
Lampiran 17. Tabel Data Respons Kualitatif	61
Lampiran 18. Tabel Data Respons Kualitatif	62
Lampiran 19. Tabel Data Diagram Batang	62
Lampiran 20. Tabel Data Diagram Batang	63
Lampiran 21. Tabel Data Diagram Lingkaran	63
Lampiran 22. Tabel Data Diagram Lingkaran	63
Lampiran 23. Tabel Data Diagram Lingkaran	64
Lampiran 24. Tabel Data Diagram Lingkaran	64