

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF DIGITAL SEBAGAI**  
**MEDIA PENGENALAN PENTINGNYA MENJAGA TUBUH**  
**UNTUK KESELAMATAN DIRI ANAK**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar**  
**Ahli Madya**



**Disusun Oleh :**

**DITA PUSPITASARI**

**NIM: 19010039**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA**  
**2022**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF DIGITAL SEBAGAI**  
**MEDIA PENGENALAN PENTINGNYA MENJAGA TUBUH**  
**UNTUK KESELAMATAN DIRI ANAK**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar**  
**Ahli Madya**



**Disusun Oleh :**

**DITA PUSPITASARI**

**NIM: 19010039**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA**  
**2022**

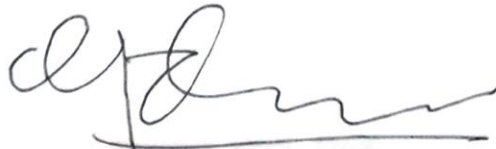
## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif Digital Sebagai Media Pengenalan  
Pentingnya Menjaga Tubuh Untuk Keselamatan Diri Anak

Penulis : Dita Puspitasari  
NIM : 19010039  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

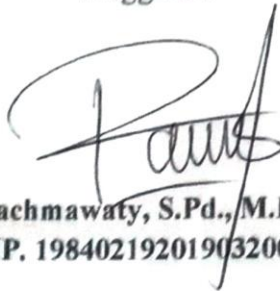
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus  
Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari ...Selasa..., tanggal ..19 Juli 2022

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



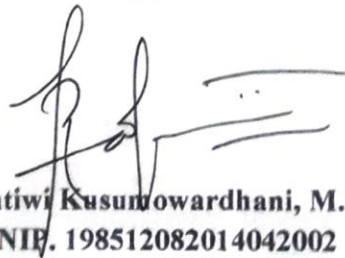
**Mulyanuddin, S.Pd., MM.**  
NIP. 195912041981031001

Anggota 1



**Rachmawaty, S.Pd., M.Ds.**  
NIP. 198402192019032006

Anggota 2



**Pratiwi Kusumowardhani, M.Ds.**  
NIP. 198512082014042002

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain Grafis



**Deddy Stevano Tobing, Dipl. Ing**  
NIP. 198010312014041001

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif Digital Sebagai Media Pengenalan Pentingnya Menjaga Tubuh Untuk Keselamatan Diri Anak

Penulis : Dita Puspitasari

NIM : 19010039

Program Studi : Desain (Konsentrasi: Desain Grafis)

Jurusan : Desain Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 15 Juli 2022

Pembimbing I



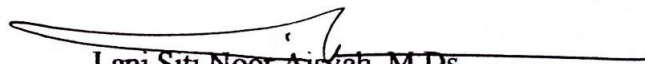
Pratiwi Kusumowardhani, M.Ds.  
NIP. 198512082014042002

Pembimbing II



Andriyana, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 199312162020121007

Mengetahui, Koordinator Program Studi Desain Grafis



Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds  
NIP 198501122019032016

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dita Puspitasari  
NIM : 19010039  
Program Studi : Desain (Konsentrasi : Desain Grafis )  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2021/2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Buku Interaktif Digital Sebagai Media Pengenalan Pentingnya Menjaga Tubuh Untuk Keselamatan Diri Anak adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 16 Juli 2022

Yang menyatakan,



Dita Puspitasari  
19010039



## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dita Puspitasari  
NIM : 19010039  
Program Studi : Desain (Konsentrasi: Desain Grafis )  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2021/2022

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan Buku Interaktif Digital Sebagai Media Pengenalan Pentingnya Menjaga Tubuh Untuk Keselamatan Diri Anak

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 16 Juli 2022  
Yang menyatakan,



Dita Puspitasari  
19010039

## ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif Digital Sebagai Media Pengenalan  
Pentingnya Menjaga Tubuh Untuk Keselamatan Diri Anak  
Penulis : Dita Puspitasari  
Pembimbing I : Pratiwi Kusumowardhani, M.Ds  
Pembimbing II : Andriyana, S.Pd., M.Pd.

*Child protection is paramount to guarantee and protect children and their rights so that they can live, grow and develop to their fullest potential and participate in accordance with human dignity and protection against violence, harassment and discrimination. Child safety should also be instilled in children from an early age so that they can minimize all the bad things that can be done by strangers and even people around the child. Seeing this phenomenon, the author started an interactive book design through digital media accessible through the Internet to make today's children more familiar with the private parts of their own bodies to avoid bad behavior by strangers or people near their home. prevent children. With this graduation project, the author hopes that the public can be more sensitive to their own safety in children, especially the children themselves, so that they can better know which parts of the body are safe to touch and not to be touched by others.*

**Keywords: Knowing, Personal Safety, Children, Interactive, Digital**

Perlindungan anak adalah suatu hal terpenting untuk menjamin dan melindungi anak dan hak-haknya agar dapat hidup, tumbuh berkembang dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan serta mendapat perlindungan dari kekerasan, pelecehan dan diskriminasi. Keselamatan diri untuk anak juga harus ditanamkan pada anak-anak sejak usia dini agar bisa meminimalisir segala hal-hal buruk yang bisa dilakukan oleh orang asing bahkan orang di sekitar anak. Melihat fenomena tersebut, penulis menggagas sebuah perancangan karya buku interaktif melalui media digital yang bisa diakses dengan internet untuk membuat anak-anak zaman sekarang lebih mengenal bagian-bagian pribadi tubuhnya sendiri agar terhindar dari perilaku buruk yang dilakukan orang asing atau orang di sekitar anak. Melalui karya tugas akhir ini penulis berharap masyarakat bisa lebih peka lagi terhadap keselamatan diri pada anak, terutama kepada anak-anak sendiri agar bisa lebih tau bagian tubuh mana yang aman di sentuh dan tidak boleh disentuh orang lain.

**Kata Kunci: Mengenal, Keselamatan Diri, Anak, Interaktif, Digital**

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif. Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya produk buku interaktif digital informasi anak tentang “Mari Lindungi Tubuh Kita”. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Buku Interaktif Digital Sebagai Media Pengenalan Pentingnya Menjaga Tubuh Untuk Keselamatan Diri Anak”. Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Deddy Stevano Tobing, Dipl. Ing, Ketua Jurusan Desain Grafis
4. Tri Fajar Yurmana S., S.Kom, M.T., Sekretaris Jurusan
5. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., Koordinator Program Studi Desain Grafis
6. Pratiwi Kusumowardhani, M.Ds., Pembimbing I sekaligus Anggota Penguji II.
7. Andriyana, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II
8. Mulyanuddin, S.Pd., MM., Ketua Penguji
9. Rachmawaty, S.Pd., M.Ds., Anggota Penguji I
10. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
11. Ayah, Ibu, dan seluruh keluarga besar yang telah memberikan dukungan dan kekuatan kepada penulis.
12. Teman-teman dan seluruh rekan penulis di Desain Grafis 6C yang telah memberikan semangat agar penulis segera menyelesaikan laporan Tugas Akhir



13. Moli (kucing penulis) yang selalu menemani selama pembuatan laporan Tugas Akhir ini.
14. Pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu namun telah membantu dalam kelancaran penulis menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis berharap kritik dan saran yang dapat membangun untuk laporan ini.

Jakarta, 22 Juli 2022

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Dita Puspitasari', with a long horizontal stroke extending to the right.

Dita Puspitasari

NIM: 19010039

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
A. Desain Grafis.....	6
B. Teori Tipografi.....	6
C. Teori Warna.....	8
D. Teori Ilustrasi.....	10
E. Teori Buku Digital.....	11
F. Teori Keselamatan Diri Anak.....	12
G. Media Promosi.....	13
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN.....</b>	<b>14</b>
A. Data/Objek Penulisan.....	14
1. Objek Karya.....	14
2. Spesifikasi Karya.....	14
3. Data Mitra.....	15
B. Teknik Pengumpulan Data.....	15
1. Wawancara.....	15
2. Hasil Kuesioner.....	16
3. Analisis Khalayak Masyarakat.....	18

C. Ruang Lingkup.....	19
1. Peran Penulis.....	19
2. Kategori Karya.....	19
3. Ide Kreatif.....	19
a. Strategi Perancangan Buku Digital Interaktif.....	19
b. Strategi Perancangan Storyboard.....	20
c. Strategi Perancangan Pembuatan Aset.....	20
d. Strategi Perancangan Media Pendukung.....	20
D. Langkah Kerja.....	20
1. Praproduksi/Persiapan.....	20
2. Produksi/Pelaksanaan.....	21
3. Pascaproduksi/Evaluasi.....	21
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>22</b>
A. Pra Produksi.....	22
1. Konsep Kreatif.....	22
2. Konsep Teknis.....	22
B. Produksi.....	23
1. Konsep dan Ide.....	23
2. Storyline & Storyboard.....	24
3. Pembuatan Aset Ilustrasi.....	25
C. Pasca Produksi.....	27
1. Media Utama.....	27
2. Media Pendukung.....	30
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>32</b>
A. Kesimpulan.....	32
B. Saran.....	32
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>34</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>36</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Font Cherry Bomb.....	6
Gambar 2.2 Font Playtime.....	7
Gambar 2.3 <i>Color Wheel</i> .....	8
Gambar 2.4 Psikologi Warna.....	8
Gambar 2.5 Ilustrasi Semi-Realis.....	9
Gambar 2.6 Contoh Buku Ilustrasi.....	10
Gambar 2.7 Contoh Buku Digital ( <i>E-book</i> ).....	11
Gambar 3.1 Hasil Kuesioner.....	15
Gambar 4.1 Proses Teknis Pembuatan Karya.....	21
Gambar 4.2 Mindmap.....	22
Gambar 4.3 Moodboard.....	22
Gambar 4.4 Storyline.....	23
Gambar 4.5 Storyboard.....	24
Gambar 4.6 Screenshot Pembuatan Objek.....	25
Gambar 4.7 Screenshot Pembuatan Objek.....	26
Gambar 4.8 Screenshot prototyping di FIGMA.....	27
Gambar 4.9 Screenshot coding untuk mengubah desain ke format HTML..	27
Gambar 4.10 Screenshot bagian Dashboard.....	28
Gambar 4.11 Screenshot bagian cerita pendek.....	28

Gambar 4.12 Screenshot bagian tanya-jawab pada anak.....	29
Gambar 4.13 Media Pendukung – Poster Series.....	29
Gambar 4.14 Media pendukung – Stiker.....	30
Gambar 4.15 Media Pendukung - Pin.....	30