

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK MEMBANTU**  
**MENGELOLA RASA *INSECURE* PADA REMAJA**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan**

**Untuk memperoleh gelar Ahli Madya**



**POLITEKNIK NEGERI**  
**Media Kreatif**

Disusun oleh :

**MUTIARA SITI NAFISYAH**

**NIM: 20100114**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA**  
**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Tugas Akhir Untuk Membantu Mengelola  
Rasa *Insecure* Pada Remaja  
Penulis : Mutiara Siti Nafisyah.  
NIM : 20100114  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

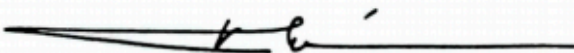
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 13 Juli 2023

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



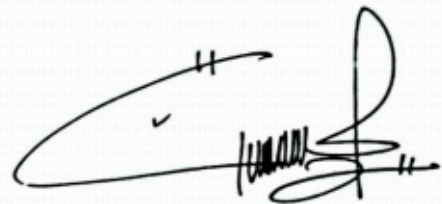
Tri Fajar Yurmama Supiyati, S. Kom., M.T.  
NIP. 198011122010122003

Anggota 1



Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds.  
NIP. 198501122019032016

Anggota 2



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

Mengetahui,  
Ketua Jurusan



Tri Fajar Yurmama Supiyati, S. Kom., M.T.  
NIP. 198011122010122003

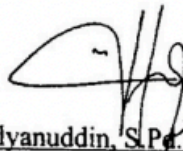
## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR


Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif Untuk Membantu Mnegelola Rasa Insecure  
Pada Remaja  
Penulis : Mutiara Siti Nafisyah  
NIM : 20100114  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta , 3 Juli 2023

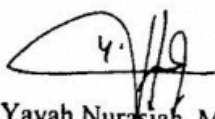
Pembimbing I

Pembimbing II

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

  
Rina Watye, S.Ds., M.Ds  
NIP. 198801172010032015

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Desain Grafis

  
Yayah Nurashah, M.Pd.  
NIP. 199308012020122013



## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MutiaraSiti Nafisyah  
NIM : 20100114  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2020 - 2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“ Perancangan Buku Interaktif Untuk Membantu Mengelola Rasa *Insecure* Pada Remaja ” 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, 03-Juli-2023

Yang menyatakan,

A 10,000 Indonesian Rupiah banknote is shown with a signature written over it. The signature is in black ink and appears to be 'Mutiara Siti Nafisyah'. The banknote features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '10.000', and 'MUTIARA SITI NAFISYAH'.

Mutiara Siti Nafisyah  
NIM: 20100114



## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Mutiara Siti Nafisyah

NIM : 20100114

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2020 – 2023

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 Untuk Membantu Mengelola Rasa *Insecure* Pada Remaja ” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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, 03 – Juli - 2023

Yang menandatangani,

Mutiara Siti Nafisyah

NIM: 20100114

## ABSTRAK

*This final project is designing media in the form of interactive books to help manage feelings of insecurity in late adolescents aged 18-24 years. And the purpose of designing this interactive book media is to provide a place or place where teenagers who will be the audience can freely express their racial isconcern by reflecting on themselves through writing without boundaries where it seems that this book is a friend to confide in, which provides positive affirmations with so teenagers can slowly accept themselves and develop a more adaptive mindset to avoid mental health such as excessive anxiety disorders. This final project was prepared using several methods, namely by interviewing experienced parties such as doctors, teachers and youth who experienced it, and providing questionnaires to the target audience to match and determine the design in designing interactive books. This participation type interactive book contains self-reflection and selfdiscovery content with the aim of getting to know oneself and being able to accept oneself.*

**Keywords:** *Teenagers, Insecure, Interactive Books*

Tugas akhir ini merancang media berupa buku interaktif untuk membantu mengelola rasa *insecure* pada remaja akhir berusia 18 – 24 tahun. Dan tujuan dari perancangan media buku interaktif ini adalah untuk memberikan sebuah tempat atau wadah dimana remaja yang akan menjadi *audience* dapat bebas mengekspresikan rasa *insecure* nya dengan mengrefleksikan dirinya melalui tulisan tanpa Batasan dimana seolah – olah bahwa buku ini sebagai teman untuk bercerita, yang memberikan afirmasi positif dengan begitu remaja perlahan dapat menerima dirinya sendiri serta mengembangkan pola pikir yang lebih adaptif untuk menghindari Kesehatan mental seperti gangguan kecemasan yang berlebihan. Tugas akhir ini disusun dengan beberapa metode yaitu dengan wawancara kepada pihak yang berpengalaman seperti dokter, guru dan remaja yang megalaminya, dan menyediakan kuesioner kepada target *audience* untuk mencocokkan dan menentukan rancangan dalam perancangan buku interaktif. Buku interaktif jenis *participation* ini berisi konten refleksi diri dan *self discovery* dengan tujuan untuk mengenal dirinya sendiri dan bisa untuk menerima diri sendiri.

**Kata Kunci:** Remaja, *Insecure*, Buku Interaktif

## 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 Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya Perancangan Buku Interaktif Untuk Membantu Mengeola Rasa *Insecure* Pada Remaja. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “ Perancangan Buku Interaktif Untuk Membantu Mengeola Rasa *Insecure* Pada Remaja ”. 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.M.M., Selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto,S.Sos., M.Si., Selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kerjasama.
3. M.Yunus Fitriady, S.E., M.M, Selaku Wakil Direktur Bidang Umum dan Keuangan.
4. Suratni, S.S., M.Hum, Selaku Wakil Direktur Bidang Kemahasiswaan.
5. Deddy Stevano .H. Tobing, Dipl. Ing., Selaku Kepala Pusat Pengembangan Pembelajaran Dan Penjaminan Mutu Pendidikan.
6. Trifajar Yurmama, S.Kom, M.T, Selaku Kepala Jurusan Desain.
7. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds. , Selaku Sekretaris Jurusan Desain.
8. Yayah Nurasih, M.Pd., Selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
9. Mulyanuddin, S.Pd., MM. Selaku Dosen Pembimbing 1.
10. Rina Watye, S.Ds., M.Ds. Selaku Dosen Pembimbing 2.
11. Para Dosen dan Staf Jurusan Desain Grafis serta karyawan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama 3 (tiga) tahun penulis menempuh pendidikan di sini.

12. Kedua orang tua tercinta terkhusus Papa dan Mama yang telah memberi dukungan, semangat dan doa selama penulis mengerjakan Tugas Karya Akhir selesai.
13. Abang tercinta Mas Fido yang telah memberikan segala macam dukungan pada Tugas Karya Akhir ini.
14. Kepada Responden yang telah membantu menyelesaikan penelitian dengan mengisi *survey*.
15. Sahabat tercinta Intan, Ines, Gale, Sarah yang sudah mendukung dan menemani saya di 3 tahun selama 3 (tiga) tahun penulis menempuh pendidikan di sini.
16. Teman Degradia 20 yang telah menemani saya berkuliah selama 3 tahun.
17. Teman kelas C Desain Grafis yang telah mensupport penulis untuk menyelesaikan Tugas Karya Akhir.
18. Faiz akbari dhuha sebagai support system yang sangat mendukung dan membantu penulis.
19. Teman kelompok bimbingan Hani, Aji, dan Savira yang selalu mendukung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran terbuka untuk penulis agar nantinya penulis dapat memperbaiki kekurangan. Semoga penulisan Laporan Praktik Industri ini dapat menjadi manfaat dan sumber referensi bagi mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Jakarta, 18 Juli 2023



Mutiara Siti Nafisyah

20100114



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah .....	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penulisan.....	3
F. Manfaat Penulisan .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
<b>A. Teori Umum .....</b>	<b>5</b>
a. Desain grafis .....	5
b. Elemen–Elemen Desain Grafis.....	5
c. Prinsip-Prinsip Desain Grafis .....	6
d. Tipografi .....	7
e. Teori <i>Layout</i> .....	8
f. Ilustrasi .....	8
<b>B. Teori Khusus .....</b>	<b>9</b>
1. Buku Interaktif.....	9
2. Anatomi Buku.....	11
3. <i>Insecurity</i> .....	12

4. Kesehatan Mental Remaja .....	15
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN .....</b>	<b>19</b>
<b>A. Data Objek Penulisan.....</b>	<b>19</b>
1. Objek Karya.....	19
2. Spesifikasi Karya.....	19
3. Data Narasumber .....	20
<b>B. Teknik Pengumpulan Data .....</b>	<b>20</b>
1. Wawancara .....	20
2. Kuesioner.....	22
3. Eksplorasi .....	23
4. Hasil Analisis <i>Swot</i> .....	23
<b>C. Ruang Lingkup .....</b>	<b>24</b>
1. Peran Penulis .....	24
2. Kategori Karya .....	25
3. Ide Kreatif.....	25
<b>D. Strategi Perancangan Karya .....</b>	<b>27</b>
1. Strategi Perancangan Buku Interaktif.....	29
2. Strategi Perancangan <i>Storyboard</i> .....	28
3. Strategi Perancangan Ilustrasi .....	28
4. Strategi Pemilihan Warna.....	29
5. Strategi Pemilihan <i>Font</i> .....	29
6. Strategi Perancangan Media Pendukung .....	30
<b>E. Langkah Kerja .....</b>	<b>31</b>
1. Praproduksi.....	31
2. Produksi .....	31
3. Pascaproduksi .....	31
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>	<b>32</b>
<b>A. Jenis Rancangan .....</b>	<b>32</b>
<b>B. Pra Produksi.....</b>	<b>32</b>
1. Konsep Kreatif.....	32

2. Konsep Teknis .....	33
<b>C. Produksi.....</b>	<b>34</b>
1. Konsep dan Ide .....	34
2. <i>Storyline</i> .....	35
3. <i>Storyboard</i> .....	44
4. Pembuatan Aset dan Ilustrasi .....	45
5. <i>Layout</i> .....	46
<b>D. Pasca Produksi.....</b>	<b>39</b>
1. Digitalisasi Media Utama dan Media Pendukung .....	48
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>56</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>56</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>57</b>
1. Masyarakat Umum .....	57
2. Politeknik Negeri Media Kreatif .....	58
3. Mahasiswa .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>58</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>61</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Buku Interaktif <i>Participation</i> .....	9
Gambar 3.1 LPTUI Narasumber .....	21
Gambar 3.2 <i>Mind Map</i> .....	26
Gambar 3.3 <i>Moodboard</i> .....	27
Gambar 3.4 Karakter.....	27
Gambar 3.5 <i>Color Pallete</i> .....	29
Gambar 3.6 <i>Font That Less Than Less Ti</i> .....	30
Gambar 3.7 <i>Font Skia</i> .....	30
Gambar 4.1 <i>Storyboard</i> .....	44
Gambar 4.2 Preview Proses Pewarnaan .....	46
Gambar 4.3 Preview ilustrasi halaman.. .....	46
Gambar 4.4 <i>Preview Layout full text</i> .....	47
Gambar 4.5 <i>Preview Layout</i> ilustrasi dan <i>text</i> .....	47
Gambar 4.6 <i>Preview Layout</i> menyudut .....	47
Gambar 4.7 <i>Preview Layout</i> buku referensi .....	48
Gambar 4.8 <i>Preview Hasil Mock up cover</i> .....	48
Gambar 4.9 <i>Preview Hasil Mock up</i> halaman .....	49
Gambar 4.10 <i>Preview Cover</i> .....	49
Gambar 4.11 <i>Preview Proses Pembuatan</i> .....	50
Gambar 4.12 Poster.....	50
Gambar 4.13 <i>X – Banner</i> .....	51
Gambar 4.14 <i>Sticker</i> .....	52
Gambar 4.15 <i>Tote Bag</i> .....	53
Gambar 4.16 <i>Mug</i> .....	53
Gambar 4.17 <i>Notebook</i> .....	54
Gambar 4.18 Bantal.....	54
Gambar 4.19 <i>Postcard</i> .....	55

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa.....	61
Lampiran 2 Transkrip Wawancara.....	62
Lampiran 3 Kuesioner.....	64
Lampiran 4 Dokumentasi kegiatan Sidang TA.....	70
Lampiran 5 Lembar Bimbingan .....	71