

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU GARA-GARA GADGET
SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG
PENGARUH GADGET PADA KEHIDUPAN
BERSOSIAL ANAK**



Disusun Oleh

AULIA ZAHRA

NIM.20100024

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Gara-Gara Gadget Sebagai Media Edukasi Tentang Pengaruh Gadget Terhadap Kehidupan Bersosial Anak

Penulis : Aulia Zahra

NIM : 20100024

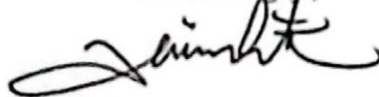
Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Laporan Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 17 Juli 2023

Disahkan oleh:

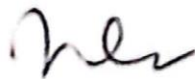
Ketua Penguji,



Anindita Budi Astuti, S.E., M.M

NIP. 198103052008122001

Anggota 1



Ogle Urvile, M.Si

Anggota 2



Yayah Nurafah, M.Pd

NIP. 199308012020122013

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Grafis



Tri Fajar Yurmama Suplyati, S. Kom., M.T.

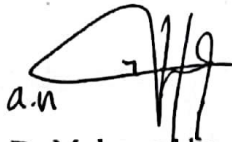
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif Sebagai Media Informasi dan Edukasi Tentang Pengaruh Gadget Pada Kehidupan Bersosial Anak
Penulis : Aulia Zahra
NIM : 20100024
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 5 Juli 2023

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Trifajar Yurmama, S.Kom., M. T.
NIP. 198011122010122003

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasiah, M.Pd
NIP. 199308012020122013

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aulia Zahra
NIM : 20100024
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul : PERANCANGAN BUKU GARA-GARA GADGET SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG PENGARUH GADGET TERHADAP KEHIDUPAN BERSOSIAL 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, 17 Juli 2023

Yang Menyatakan



Aulia Zahra
NIM. 20100024

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Aulia Zahra
NIM : 20100024
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif *Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)* atas karya ilmiah saya yang berjudul : "PERANCANGAN BUKU GARA-GARA GADGET SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG PENGARUH GADGET TERHADAP KEHIDUPAN BERSOSIAL ANAK"

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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, 17 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Aulia Zahra
NIM. 20100024

ABSTRAK

Today's gadgets seem to be the primary goods needed by humans in this modern era. Users do not only come from adults and teenagers, but are also used by minors. The most felt impact of gadgets on children is a decrease in their ability to socialize with the people around them. The impactful use of gadgets will have a negative impact on children's behavior patterns in their daily life, children who tend to constantly use gadgets will be very dependent and become activities that must and are routinely carried out in their daily activities. Based on these problems, the writing of this final project report was designed with the aim of providing information related to the Effect of Gadgets through Interactive books. The literature review in this report was obtained from literature studies, questionnaires, and interviews with a counseling teacher. The method used by the author is descriptive method with a questionnaire collection technique. As for the educational media, namely in the form of interactive books.

Keywords: Gadgets, Children, Effects of Gadgets, Interactive Books

Gadget saat ini seolah-olah menjadi barang primer yang dibutuhkan manusia zaman modern ini. Penggunaannya tidak hanya berasal dari kalangan orang dewasa dan remaja saja, tapi juga digunakan oleh anak dibawah umur. Dampak gadget pada anak paling dirasakan adalah penurunan dalam kemampuan bersosialisasi dengan orang-orang disekitar. Penggunaan gadget secara berkelanjutan akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan dalam aktifitas sehari-hari. Berdasarkan dari permasalahan tersebut, penulisan laporan tugas akhir ini dirancang dengan tujuan untuk memberikan informasi terkait Pengaruh Gadget melalui buku Interaktif. Tinjauan Pustaka pada laporan ini didapat dari studi pustaka, kuesioner, dan wawancara dengan seorang guru konseling. Metode yang digunakan penulis adalah metode deskriptif dengan teknik pengumpulan kuesioner. Sedangkan untuk media edukasinya yaitu berupa Buku Interaktif.

Kata Kunci : Gadget, Anak-anak, Dampak Gadget, Buku Interaktif

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas segala Rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Buku Gara-Gara Gadget Sebagai Media Edukasi Tentang Pengaruh Gadget Pada Kehidupan Bersosial Anak". Laporan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan program Diploma III sehingga memperoleh gelar Ahli Madya Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam menyusun Laporan Tugas Akhir ini penulis mendapatkan kontribusi dan dukungan dari berbagai pihak, Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada :

1. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Bapak Nova Darmanto, S.Sos., M.SI selaku Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Ibu Trifajar Yurmama, S.Kom., MT. selaku Ketua Jurusan Desain Grafis
4. Ibu Yayah Nurasih, M.Pd selaku Kepala Prodi Desain Grafis
5. Ibu Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds. Sebagai Sekretaris Jurusan Desain.
6. Bapak Mulyanuddin, S.Pd., MM selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan serta saran kepada penulis dalam menyelesaikan Karya Tugas Akhir ini
7. Ibu Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan serta saran kepada penulis dalam menyelesaikan Karya Tugas Akhir ini
8. Para Dosen dan Staf Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah membantu serta melayani Mahasiswa selama penulis menempuh studi di Kampus
9. Ibu Supriyatini selaku klien Tugas Akhir Penulis

10. Kedua orangtua penulis yang telah banyak memberikan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu.
11. Teman-teman penulis selaku *support system* yang telah memberikan banyak dukungan kepada penulis

Akhir kata, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah turut berperan dalam proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini. Penulis berharap Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak, serta penulis menyadari bahwa laporan ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis menerima segala saran dan kritik yang membangun agar dapat lebih baik lagi di masa yang akan datang.

Jakarta, 17 Juli 2023

Penulis,



Aulia Zahra

NIM. 20100024

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Teori Umum.....	6
a. Teori Desain Grafis.....	6
b. Teori Ilustrasi.....	7
c. Teori Tipografi.....	7
d. Teori Warna.....	8
e. Teori Layout.....	8
B. Teori Khusus.....	8
a. Buku.....	9
b. <i>Activity Book</i>	9
c. Gadget.....	10
d. Interaksi Sosial.....	10
BAB III METODE PELAKSANAAN	12
A. Data/Objek Penulisan.....	12
1. Data Penulisan.....	12
2. Analisis Khalayak Masyarakat.....	12
3. Objek Karya.....	13
4. Soesifikasi Karya.....	13
B. Teknik Pengumpulan Data.....	13

1. Observasi.....	14
2. Studi Pustaka.....	14
3. Wawancara.....	14
4. Kuesioner.....	14
5. Analisis <i>SWOT</i>	14
C. Ruang Lingkup.....	15
1.Peran Penulis.....	15
2.Kategori Karya.....	16
3.Ide Kreatif.....	16
D. Langkah Kerja.....	17
1.Pra Produksi.....	17
2.Produksi.....	17
3.Pasca Produksi.....	17
BAB IV PEMBAHASAN	18
A. Praproduksi.....	18
1. <i>Mindmapping</i>	18
2. <i>Moodboard</i>	19
3.Script dan Storyline.....	20
4.Sketsa.....	20
B. Produksi.....	21
1.Pembuatan Ilustrasi.....	21
2.Pewarnaan.....	22
3.Media Pendukung.....	23
C. Pasca Produksi.....	29
1.Tata Letak.....	29
2.Cetak.....	29
BAB V PENUTUP	32
A. Kesimpulan.....	32
B. Saran.....	32
DAFTAR PUSTAKA	33
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Script dan Storyline</i>	20
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Activity Book</i>	9
Gambar 2.2 Gadget	10
Gambar 4.1 <i>Mindmapping</i>	18
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i>	19
Gambar 4.3 Sketsa.....	21
Gambar 4.4 Pembuatan Ilustrasi.....	21
Gambar 4.5 Ilustrasi dan <i>Background</i>	22
Gambar 4.6 Pewarnaan.....	22
Gambar 4.7 Poster.....	23
Gambar 4.8 Gantungan Kunci.....	24
Gambar 4.9 Pin.....	24
Gambar 4.10 Totebag.....	25
Gambar 4.11 Notebook.....	26
Gambar 4.12 <i>X-banner</i>	27
Gambar 4.13 Botol <i>Tumblr</i>	28
Gambar 4.14 Tata Letak.....	29
Gambar 4.15 Cover Buku.....	30
Gambar 4.16 Isi Buku.....	31