

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF “GAPAPA” SEBAGAI  
MEDIA EDUKASI MEMAHAMI *INNER CHILD***

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar  
Ahli Madya (D3)**



**Disusun Oleh :  
RESTRI LUTFIANA  
19010119**

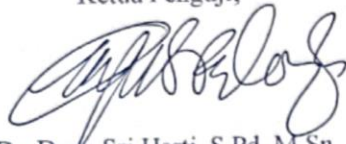
**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS  
JURUSAN DESAIN  
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA  
2023**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif "Gapapa" Sebagai Media Edukasi Memahami *Inner Child*  
Penulis : Restri Lutfiana  
NIM : 19010119  
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 20 Juli 2023

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn

NIP. 197602012002122001

Anggota 1



Budi Utomo, M.Ikom  
NIDN. 0024017504

Anggota 2



Andriyana, M.Pd  
NIP. 199312162020121007

Mengetahui,  
Ketua Jurusan



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

NIP. 198011122010122003

## LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif “Gapapa” Sebagai Media  
Edukasi Memahami *Inner Child*  
Penulis : Restri Lutfiana  
NIM : 19010119  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani  
di Jakarta, 11 Juli 2023.....

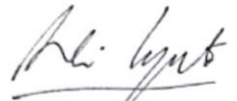
Pembimbing I



Dr. Eko Djuniarto, S. E., M. Psi

NIP. 19590601198831001

Pembimbing II

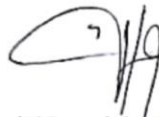


Adi Iryanto, M. Sn

NIDN. 0313068302

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasih, M. Pd

NIP. 199308012020122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS  
PLAGIARISME**

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif “Gapapa” Sebagai Media  
Edukasi Memahami *Inner Child*  
Penulis : Restri Lutfiana  
NIM : 19010119  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul 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, 25 Juni 2023

Yang menyatakan,



Restri Lutfiana  
NIM. 19010119

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Penulis : Restri Lutfiana  
NIM : 19010119  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2022/2023

demikian demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Nonexclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan Buku Interaktif "Gapapa" Sebagai Media Edukasi Memahami *Innerchild*. Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif 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, 25 Juni 2023

Yang menyatakan,



Restri Lutfiana

NIM. 19010119

## ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif “Gapapa” Sebagai Media Edukasi Mengenal Dan Memahami *Inner child*  
Penulis : Restri Lutfiana  
Pembimbing I : Dr. Eko Djuniarto, S, E., M. Psi  
Pembimbing II : Adi Iryanto., M. Sn

*In everyday life and in various events there are meanings that are intertwined from each individual, be it joy or sorrow. From each of these events there are many feelings that will affect how the impact will be in the future. This will have an effect on our personality in the future which is caused by childhood trauma and the inner child of the individual himself. The importance of discussing inner child in interactive media makes the awareness of each individual more and more moved. Therefore, the author initiated an interactive book media design 'Why is it' as an educational medium to know and understand the inner child. Through this final project and interactive book design media, the author hopes that this final project will become an informative medium for the general public who do not know the meaning of inner child itself.*

**Keywords:** *trauma, childhood, recovery, acceptance, attitude*

Pada kehidupan sehari-hari dan dalam berbagai peristiwa terjadi makna yang terjalin dari setiap individu, baik itu suka maupun duka. Dari setiap peristiwa tersebut banyak sekali rasa yang akan mempengaruhi bagaimana dampaknya untuk kedepan nanti. Hal ini akan berpengaruh kedepannya pada pribadi kita yang disebabkan oleh trauma masa kecil maupun *inner child* individu itu sendiri. Pentingnya pembahasan *inner child* dalam media interaktif membuat *awareness* dari tiap individu semakin tergerak. Maka dari itu, penulis menggagas sebuah perancangan media buku interaktif ‘gapapa’ sebagai media edukasi mengenal dan memahami *inner child*. Melalui dengan karya tugas akhir dan media perancangan buku interaktif ini penulis berharap karya tugas akhir ini menjadikan suatu media yang informatif bagi masyarakat luas yang belum tau arti dari *inner child* itu sendiri.

**Kata kunci :** *trauma, childhood, pemulihan, penerimaan, sikap*

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan proposal tugas akhir adalah sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Ujian Tengah Semester Mata Kuliah Teknik Penulisan Ilmiah.

Dalam proposal tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor yang telah menyunting karya berupa buku interaktif dengan topik tentang sarana edukasi untuk mengenal dan memahami tentang *Inner child* yang dimiliki setiap manusia dengan bacaan yang informatif dan interaktif dengan pembaca sehingga menambah pengetahuan serta kepekaan akan timbul setelahnya. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun proposal tugas akhir berjudul “Perancangan Buku Interaktif “Gapapa” Sebagai Media Edukasi Memahami *Innerchild*”.

Laporan tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan orang tua serta orang-orang yang berada di sekitar penulis. Di samping itu penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada ibu dan bapak berikut ini.

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.
3. Tri Fajar Yurnama Supianti, M.T., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Yayah Nurasih, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Dr. Eko Djuniarto, S.E., M.Psi., selaku Pembimbing I.
7. Adi Iryanto., M.Sn., selaku Pembimbing II.
8. Para Dosen dan Tenaga Kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah membantu penulis menempuh Pendidikan disini.

9. Keluarga Penulis, terutama bagi kedua orang tua penulis yang selalu mendukung dan mendoakan kelancaran penulis mengerjakan tugas akhir ini. Kakak dan adik serta keponakan yang menjaga *mood* penulis.
10. Yoga Sdewaji Priyono yang telah membantu penulis dalam banyak hal yang berkaitan dengan penulisan Tugas Akhir dan juga karya Tugas Akhir.
11. Fathia Khairunnisa dan Salsabila Nur Awwalia sebagai sahabat yang banyak memberikan masukan untuk penulis dalam Tugas Akhir ini
12. Richa Azhari Rizky, teman berdiskusi karakter dalam pengerjaan karya Tugas Akhir.
13. Khaerunnisa Ismi Azizah, Christi Pangesti, dan Christy. Teman penulis selama magang di PT. Realfood Karya Indonesia yang banyak memberikan dukungan mental penulis selama pengerjaan Tugas Akhir yang dilakukan bersamaan dengan magang.
14. Seluruh anggota *Creative* PT. Realfood Karya Indonesia yang memberikan dukungan untuk penulis.
15. Teman-teman Desain Grafis Polimedia Angkatan 12 dan 13 yang telah berjuang Bersama dalam menempuh studi akademis tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam proposal tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk laporan tugas akhir ini.

Jakarta, 17 Juli 2023

Penulis



Restri Lutfiana  
NIM 19010119



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	iv
ABSTRAK .....	iv
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Penulisan.....	3
F. Manfaat Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
A. Teori Umum .....	4
1. Desain Grafis .....	4
2. Tipografi .....	6
3. Ilustrasi .....	7
4. Layout.....	8
5. Warna.....	9
B. Teori Khusus .....	10
1. Buku Interaktif.....	10
2. <i>Inner child</i> .....	11
3. Media edukasi.....	13
BAB III METODE PELAKSANAAN .....	15
A. Data/Objek Penulisan.....	15
B. Metode Pengumpulan Data.....	16
C. Analisis Khalayak Masyarakat.....	19
D. Analisis SWOT .....	20

E. Langkah Kerja.....	21
a. Pra Produksi.....	21
b. Produksi.....	21
c. Pasca Produksi.....	21
BAB IV PEMBAHASAN.....	22
A. Praproduksi .....	22
B. Produksi .....	24
1. Konten Interaktif.....	24
2. Sketsa Karakter.....	32
3. Penyusunan <i>Layout</i> Buku .....	33
C. Pascaproduksi.....	34
BAB V PENUTUP.....	39
A. Simpulan .....	39
B. Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA .....	41
LAMPIRAN.....	42
LAMPIRAN BIODATA PENULIS .....	43
LAMPIRAN HASIL WAWANCARA.....	46
A. Identitas Wawancara .....	46
B. Hasil Wawancara .....	46
LAMPIRAN HASIL SURVEI.....	48
LAMPIRAN SIDANG PROPOSAL TUGAS AKHIR .....	52
LAMPIRAN DOKUMENTASI TUGAS AKHIR .....	53

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Font Serif.....	7
Gambar 2. 2. Font Script.....	7
Gambar 3. 1 Logo Klen (Klik Psikolog).....	16
Gambar 3. 2 Data Survei Google Form .....	17
Gambar 3. 3 Data Survei Google Form .....	18
Gambar 3. 4 Data Survei Google Form .....	18
Gambar 3. 5 Data Survei Google Form .....	19
Gambar 4. 1 Mindmapping Karya Tugas Akhir .....	23
Gambar 4. 3 Pengenalan Inner Child .....	25
Gambar 4. 4 Pengenalan Karakter .....	26
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Postcard Desain Masa Lalu .....	27
Gambar 4. 6 Tampilan Preview Halaman Desain Masa Depan.....	28
Gambar 4. 7 Konten Desain Relaksasi Atau Penenang .....	28
Gambar 4. 8 Konten Desain Relaksasi Atau Penenang .....	29
Gambar 4. 9 Tips dan Cara Mengelola Innerchild.....	30
Gambar 4. 10 Desain Quotes untuk Hiasan .....	32
Gambar 4. 11 Sketsa Karakter Fi ( Innerchild Bahagia ).....	32
Gambar 4. 12 Sketsa Karakter Ti ( Innerchild Buruk ).....	32
Gambar 4. 13 Hasil dari Coloring Karakter Fi.....	33
Gambar 4. 14 Hasil dari Coloring Karakter Ti .....	33
Gambar 4. 15 Preview Mockup Buku Gapapa .....	34
Gambar 4. 16 Media Pendukung Poster Gapapa .....	35
Gambar 4. 17 X-Banner Lauching Book Gapapa .....	35
Gambar 4. 18 Instagram Feeds Akun @takearestarea .....	36
Gambar 4. 19 Mini Jar Gimmik Karya Pendukung .....	36
Gambar 4. 20 Gantungan Kunci Akrilik .....	37
Gambar 4. 21 Stiker Package Karya Buku Gapapa .....	37
Gambar 4. 22 Totebag Karya Pendukung .....	38