

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF SEBAGAI**  
**MEDIA EDUKASI SAMPAH PLASTIK UNTUK SISWA SDIT**  
**SATU SYAWAL TAMBUN SELATAN BEKASI**

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



**Disusun Oleh**  
**NABILA PRIAMANDA**  
**NIM: 21100109**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**JAKARTA**  
**2024**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Cerita Interaktif Sebagai Media  
Edukasi Sampah Plastik untuk Siswa SDIT Satu Syawal  
Tambun Selatan Bekasi  
Penulis : Nabila Primanda  
NIM : 21100109  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

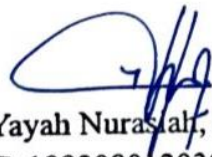
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis tanggal 18 Juli 2024.

Disajikan oleh  
Ketua Penguji



Drs. Hari Purnomo, M. Sn  
NIP. 196611271994031001

Anggota 1



Yayah Nurasaah, M. Pd  
NIP. 199308012030122013

Anggota 2



Marventyo Amala, M. Sn  
NIP. 199103072020121009

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supriyanti, S.Kom., M.T.  
NIP.198011222010122003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Nabila Priamanda  
NIM : 21100109  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023/2024

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di ... *Jakarta 8 Juli* .....

**Pembimbing I**



**Liza Amalia Putri, S.S., M. Hum**  
NIP/NIDN. 198406262019032013

**Pembimbing II**



**Marventyo Amala, M. Sn**  
NIP. 199103072020121009

Mengetahui,

**Koordinator Program Studi Desain Grafis**



**Yayah Nurastah, M. Pd**  
NIP. 199308012020122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR  
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nabila Priamanda  
NIM : 21100109  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: “Perancangan Buku Cerita Interaktif Sebagai Media Edukasi Sampah Plastik untuk Siswa SDIT Satu Syawal Tambun Selatan Bekasi” 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,

Yang menyatakan,



Nabila Priamanda  
NIM: 21100109

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Nabila Priamanda  
NIM : 21100109  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023/2024

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 Cerita Interaktif Sebagai Media Edukasi Sampah Plastik untuk Siswa SDIT Satu Syawal Tambun Selatan Bekasi" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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,

Yang menyatakan,



Nabila Priamanda  
NIM: 21100109

## ABSTRAK

*Plastic waste is a global problem because it is difficult to decompose. The negative impacts of plastic waste include environmental damage, marine ecosystems, and danger to human health. It is important for children to be taught knowledge about the importance of being wise in using plastic. One learning media that can attract children's attention and motivate them to learn is interactive books. Therefore, the author created an interactive story book about plastic waste education, especially for students aged 6-8 years at SDIT Satu Syawal. The author created an interactive story book entitled "Come on, Free the Ocean from Plastic Waste" with illustrations of cute sea animals and contains interactive images that children can interact with easily. The interactive types found in this book include busy book, pull the tab, and lift the flap book.*

***Keywords: Education, Plastic Waste, Interactive Books, Story Book***

Sampah plastik merupakan salah satu permasalahan global karena sifatnya yang sulit terurai. Dampak negatif sampah plastik meliputi kerusakan lingkungan, ekosistem laut, serta bahaya bagi kesehatan manusia. Penting untuk anak diajarkan pengetahuan tentang pentingnya bijak dalam menggunakan plastik. Salah satu media pembelajaran yang bisa menarik perhatian dan memotivasi anak untuk belajar adalah buku interaktif. Maka dari itu penulis membuat buku cerita interaktif tentang edukasi sampah plastik terutama untuk siswa usia 6-8 tahun di SDIT Satu Syawal. Buku cerita interaktif yang berjudul "Yuk, Bebaskan Laut dari Sampah Plastik" penulis buat dengan ilustrasi gambar hewan laut yang lucu serta di dalamnya terdapat interaktif yang bisa di interaksi oleh anak dengan mudah. Jenis interaktif yang terdapat di buku ini diantaranya, *busy book, pull the tab, dan lift the flap book.*

**Kata Kunci: Edukasi, Sampah Plastik, Buku Interaktif, Buku Cerita**

## **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 Desainer Grafis dalam tugas akhir ini yang telah menyunting karya produk berupa buku informasi anak tentang Edukasi Sampah Plastik. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Buku Cerita Interaktif Sebagai Media Edukasi Sampah Plastik Untuk Siswa SDIT Satu Syawal Tambun Selatan Bekasi”.

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., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyati, S. Kom., M.T., selaku Kepala 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. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., dan selaku Sekretaris Program Studi Desain Grafis.
7. Marventyo Amala, M.Sn, selaku pembimbing karya yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis dalam perancangam Karya Tugas Akhir.
8. Liza Amalia Putri, S.S., M. Hum, selaku pembimbing penulisan yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis dalam perancangan Karya Tugas Akhir.
9. SDIT Satu Syawal, Ibu Guru Dewi Astuti, S. Pd, selaku klien dan sekaligus narasumber pada Karya Tugas Akhir ini.

10. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
11. Keluarga saya, terutama kedua orang tua penulis yang telah banyak memberi dukungan, doa dan perhatiannya.
12. Teman-teman satu angkatan Polimedia Kreatif Desain Grafis angkatan 14 yang senantiasa memberikan motivasi dan bantuan.
13. Teman-teman dekat penulis yang telah memberi dukungan untuk mengerjakan Tugas Akhir ini.

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

Bekasi, 05 Juli 2024

Penulis,



Nabila Priamanda

NIM. 21100109



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>iv</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>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>5</b>
A. Teori Umum.....	5
1. Pengertian Desain Grafis .....	5
2. Prinsip-prinsip Desain Grafis.....	5
3. Tipografi .....	9
4. Ilustrasi.....	9
B. Teori Khusus .....	10
1. Buku Interaktif.....	11
2. Teori Sampah.....	13
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN</b> .....	<b>16</b>

A. Data/Objek Penulisan.....	16
1. Data Instansi .....	16
2. Analisis Khalayak sasaran .....	17
B. Teknik Pengumpulan Data.....	18
1. Wawancara.....	18
2. Kuesioner .....	19
3. Studi Kepustakaan .....	19
C. Ruang Lingkup.....	19
1. Peran Penulis.....	19
2. Kategori Karya.....	19
3. Ide Kreatif .....	19
D. Langkah Kerja.....	21
1. Pra Produksi .....	21
2. Produksi .....	21
3. Pasca Produksi .....	22
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>23</b>
A. Jenis Perancangan .....	23
B. Pra Produksi (Persiapan).....	23
C. Produksi .....	26
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>39</b>
A. Simpulan .....	39
B. Saran .....	39
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>41</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Simetris dan Asimetris.....	6
<b>Gambar 2.2</b> Kesatuan .....	6
<b>Gambar 2.3</b> Kesebandingan.....	7
<b>Gambar 2.4</b> Irama .....	7
<b>Gambar 2.5</b> Kontras/Penekanan .....	8
<b>Gambar 2.6</b> Keselarasan .....	8
<b>Gambar 2.7</b> Movable Book .....	10
<b>Gambar 2.8</b> Peek a Boo .....	11
<b>Gambar 2.9</b> Participation.....	11
<b>Gambar 2.10</b> Touch and Feel .....	12
<b>Gambar 3.1</b> SDIT Satu Syawal.....	16
<b>Gambar 3.2</b> Wawancara .....	18
<b>Gambar 3.3</b> Mind Mapping .....	20
<b>Gambar 3.4</b> Moodboard.....	21
<b>Gambar 4.1</b> Sketsa Cover .....	24
<b>Gambar 4.2</b> Layout Storyboard .....	25
<b>Gambar 4.3</b> Sketsa Karakter .....	25
<b>Gambar 4.4</b> Pemilihan Font.....	26
<b>Gambar 4.5</b> Pemilihan Warna .....	26
<b>Gambar 4.6</b> Buku.....	27

<b>Gambar 4.7</b> Cover Buku.....	28
<b>Gambar 4.8</b> Karakter Digital .....	28
<b>Gambar 4.9</b> Karya Halaman 1 .....	29
<b>Gambar 4.10</b> Karya Halaman 2 dan 3 .....	29
<b>Gambar 4.11</b> Karya Halaman 4 dan 5 .....	30
<b>Gambar 4.12</b> Karya Halaman 6 dan 7 .....	30
<b>Gambar 4.13</b> Karya Halaman 8 dan 9 .....	31
<b>Gambar 4.14</b> Karya Halaman 10 dan 11 .....	32
<b>Gambar 4.15</b> Karya Halaman 12 dan 13 .....	32
<b>Gambar 4.16</b> Karya Halaman 14 dan 15 .....	33
<b>Gambar 4.17</b> Karya Halaman 16 dan 17 .....	34
<b>Gambar 4.18</b> Poster .....	35
<b>Gambar 4.19</b> X-Banner.....	36
<b>Gambar 4.20</b> Mug.....	36
<b>Gambar 4.21</b> Tote Bag.....	37
<b>Gambar 4.22</b> Tumbler.....	37
<b>Gambar 4.22</b> Sticker .....	38
<b>Gambar 4.23</b> Pin.....	38

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 .....	43
Lampiran 2 .....	44
Lampiran 3 .....	45
Lampiran 4 .....	46
Lampiran 5 .....	50