

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF EDUKASI ANAK MENGENAI  
BATASAN PENGGUNAAN GADGET PADA SISWA SDIT  
RAHMANIYAH DEPOK**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Diploma 3**



**Disusun Oleh:**

**Mutiara Raisa Harjita**

**NIM: 21100108**

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

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif Edukasi Anak Mengenai  
Batasan Penggunaan Gadget Pada Siswa SDIT  
Rahmaniyah Depok  
Penulis : Mutiara Raisa Harjita  
NIM : 21100108  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

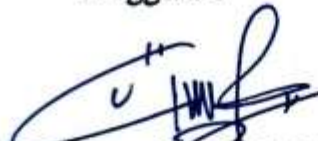
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 17 Juli 2024

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



**Raden Sulistyowibowo, S.Sn., M.Sn.**  
NIP. 197906242006041001

Anggota 1



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

Anggota 2



**Angga Priyatna, M.Sn.**  
NIDN. 0304018204

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain



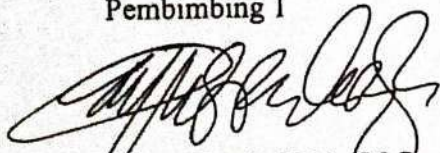
**Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.**  
NIP. 198011122010122003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif Edukasi Anak Mengenai  
Batasan Penggunaan Gadget  
Penulis : Mutiara Raisa Harjita  
NIM : 21100108  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

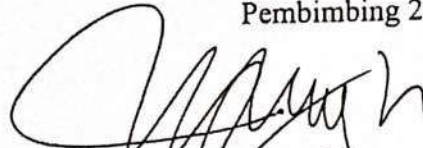
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta , 9 Juli 2024

Pembimbing 1



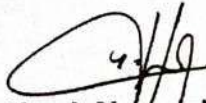
**Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn.**  
NIP. 197602012002122001

Pembimbing 2



**Yusuf Nurrahman, S.T., M.M.S.I.**  
NIP. 197711132010121001

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Desain Grafis



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

## LEMBAR ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mutiara Raisa Harjita  
NIM : 21100108  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:  
*Perancangan Buku Interaktif Edukasi Anak Mengenai Batasan Penggunaan Gadget Pada Siswa SDIT Rahmadiyah Depok* **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 dengan ketentuan yang berlaku.

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

Jakarta, 8 Juli 2024

Yang menandatangani,

  
METERAI TEMPEL  
869AKX846580366 Harjita  
NIM: 21100108

## LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Mutiara Raisa Harjita  
NIM : 21100108  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023/2024

demikian 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 Interaktif Edukasi Anak Mengenai Batasan Penggunaan Gadget Pada Siswa SDIT Rahmadiyah Depok* beserta perangkat yang ada.

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, 8 Juli 2024

Yang menyatakan,

  
Mutiara Raisa Harjita  
NIM: 21100108

## ABSTRAK

*Nowadays, the use of gadgets in the world is increasing rapidly, almost everyone uses gadgets, including children. Therefore, it is necessary to educate children about the limits of gadget use. Interactive books can be one of the educational media for children to limit the use of gadgets. The interactive book in this book will be applied at SDIT Rahmadiyah Depok. The research method used is quantitative by using literature study, observation, questionnaires, and interviews to collect sample data. The purpose and benefits of this book are expected to educate children to limit themselves in using gadgets. The result of this book is an interactive book that contains a story as a delivery of education also using cartoon illustrations. The education in the book includes an introduction to gadgets, what can be done using gadgets, time limits for using gadgets, positive and negative impacts of gadgets, and what activities can be done besides playing gadgets. Interactive activities in the book include three method: Interactive Participation, Interactive Peek a Boo, and Interactive Game. In addition, this book has several supporting below the line media that support the book. So it is hoped that this book can divert the attention of children, especially the students of SDIT Rahmadiyah Depok on the use of gadgets and can apply the lessons contained in this interactive book well.*

**Keywords:** *interactive book, education, limitation, gadget, children*

Dewasa ini penggunaan Gadget di dunia meningkat pesat, hampir semua orang menggunakan gadget, tak terkecuali anak-anak. Oleh karena itu perlu adanya edukasi bagi anak-anak mengenai batasan penggunaan gadget. Buku interaktif dapat menjadi salah satu media edukasi bagi anak untuk membatasi penggunaan gadget. Buku interaktif pada perancangan ini akan diterapkan di SDIT Rahmadiyah Depok. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan menggunakan metode studi pustaka, observasi, kuesioner, dan wawancara untuk pengambilan data sampel. Tujuan dan manfaat dari perancangan ini diharapkan dapat mengedukasi anak untuk membatasi diri dalam menggunakan gadget. Hasil dari perancangan ini adalah buku interaktif yang berisikan cerita sebagai penyampaian edukasi juga menggunakan ilustrasi kartun. Edukasi di dalam buku mencakup pengenalan gadget, apa saja yang dapat dilakukan dengan menggunakan gadget, batasan waktu penggunaan gadget, dampak positif dan negatif gadget, serta aktivitas apa yang bisa dilakukan selain bermain gadget. Aktivitas interaktif pada buku mencakup tiga metode: Interaktif *Participation*, Interaktif *Peek a Boo*, dan Interaktif *Game*. Selain itu, buku ini memiliki beberapa media pendukung *below the line* yang mendukung buku. Sehingga diharapkan perancangan ini dapat mengalihkan perhatian anak-anak terutama pada siswa SDIT Rahmadiyah Depok pada penggunaan gadget serta bisa menerapkan pelajaran yang terdapat di dalam buku interaktif ini.

**Kata kunci:** buku interaktif, edukasi, batasan, gadget, anak

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

Dalam tugas akhir ini, penulis sebagai editor telah menyunting karya produk buku interaktif tentang edukasi anak mengenai batasan penggunaan gadget. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Buku Interaktif Edukasi Anak Mengenai Batasan Penggunaan Gadget Pada Siswa SDIT Rahmadiyah Depok”.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis dengan tulus ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang selalu mendukung penuh apapun yang penulis lakukan.
2. Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, M.M.
3. Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, Dr. Handika Dany R., M.Si.
4. Ketua Jurusan Desain Grafis, Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.
5. Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn., selaku pembimbing satu yang telah membimbing penulis dalam pengerjaan penulisan laporan Tugas Akhir ini.
6. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., selaku pembimbing dua yang telah membimbing penulis dalam merancang karya pada perancangan Tugas Akhir ini.
7. Teman-teman yang berjuang bersama dalam pengerjaan Tugas Akhir

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

Depok, Tanggal

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Mutiara Raisa Harjita', written in a cursive style.

Mutiara Raisa Harjita

NIM 21100108



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR 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 TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masala .....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penulisan .....	4
F. Manfaat Penulisan .....	4
<b>BAB II .....</b>	<b>6</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
A. Teori Umum .....	6
B. Teori Khusus.....	14
<b>BAB III.....</b>	<b>23</b>
<b>METODE PELAKSANAAN.....</b>	<b>23</b>
A. Data/Objek Penulis .....	23
B. Teknik Pengumpulan Data.....	26
C. Ruang Lingkup .....	28
<b>BAB IV .....</b>	<b>32</b>
<b>PEMBAHASAN .....</b>	<b>32</b>

A. Pra Produksi.....	32
B. Produksi.....	45
C. Pasca Produksi.....	54
<b>BAB V.....</b>	<b>55</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>55</b>
A. Simpulan.....	55
B. Saran.....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>57</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>59</b>

## DAFTAR TABEL

1. <b>Tabel 4.1</b> Story Line.....	43
-------------------------------------	----

## DAFTAR GAMBAR

1.	<b>Gambar 2.1</b> Gambar Ilustrasi Naturalis. ....	24
2.	<b>Gambar 2.2</b> Gambar Ilustrasi Dekoratif.....	24
3.	<b>Gambar 2.3</b> Gambar Kartun.....	25
4.	<b>Gambar 2.4</b> Gambar Karikatur.....	25
5.	<b>Gambar 2.5</b> Cerita Bergambar .....	25
6.	<b>Gambar 2.6</b> Ilustrasi Buku Pelajaran. ....	26
7.	<b>Gambar 2.7</b> Ilustrasi Khayalan.....	27
8.	<b>Gambar 2.8</b> Buku Interaktif <i>Moveable</i> .....	28
9.	<b>Gambar 2.9</b> Buku Interaktif <i>Peek a Boo</i> .....	29
10.	<b>Gambar 2.10</b> Buku Interaktif <i>Participation</i> .....	30
11.	<b>Gambar 2.11</b> Buku Interaktif <i>Hidden Objects</i> .....	30
12.	<b>Gambar 2.12</b> Buku Interaktif <i>Game</i> .....	31
13.	<b>Gambar 2.13</b> Buku Interaktif <i>Play a Song atau Play a Sound</i> .....	32
14.	<b>Gambar 2.14</b> Buku Interaktif <i>Touch and Feel</i> .....	33
15.	<b>Gambar 3.1</b> Logo SDIT Rahmadiyah Depok.....	39
16.	<b>Gambar 3.2</b> Gerbang SDIT Rahmadiyah Depok.....	39
17.	<b>Gambar 3.3</b> Mindmap.....	43
18.	<b>Gambar 3.4</b> Moodboard.....	44
19.	<b>Gambar 4.1</b> Font “Pulang”.....	47
20.	<b>Gambar 4.2</b> Color Palet.....	47
21.	<b>Gambar 4.3</b> Sketsa Layout .....	58
22.	<b>Gambar 4.4</b> Pembuatan Dummy.....	59
23.	<b>Gambar 4.5</b> Sketsa Karakter.....	59
24.	<b>Gambar 4.6</b> Sketsa Ilustrasi .....	60
25.	<b>Gambar 4.7</b> Pembuatan Line Art.....	60
26.	<b>Gambar 4.8</b> Coloring.....	61
27.	<b>Gambar 4.9</b> Detailing.....	62
28.	<b>Gambar 4.10</b> Layouting.....	62
29.	<b>Gambar 4.11</b> Poster.....	63

30.	<b>Gambar 4.12</b> Pin.....	64
31.	<b>Gambar 4.13</b> Sticker Pack.....	64
32.	<b>Gambar 4.14</b> X-Banner.....	65
33.	<b>Gambar 4.15</b> Keychain.....	65
34.	<b>Gambar 4.16</b> T-Shirt.....	66
35.	<b>Gambar 4.17</b> Tumbler.....	66
36.	<b>Gambar 4.18</b> Standee .....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Biodata .....	72
2. Hasil Kuesioner .....	74
3. Hasil Wawancara.....	77
4. Dokumentasi.....	81