

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI
BATASAN BERMAIN GADGET UNTUK ANAK USIA DINI**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya Diploma III



**Disusun oleh:
SYIFA AFRILIA
NIM : 21100154**

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif Mengenai Batasan Bermain
Gadget Untuk Anak Usia Dini
Penulis : Syifa Afrilia
NIM : 21100154
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

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

Disahkan oleh:
Ketua Penguji



R. Sulistyowibowo, M.Sn.
NIP. 197906242006041001

Anggota 1



Jati Raharjo, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198107202010121002

Anggota 2



Anggun Gunawan, S.Fil., M.A
NIP. 198411232024211008

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Suplyanti, S.Kom., MT
NIP. 19801122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Syifa Afrilia
NIM : 21100154
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

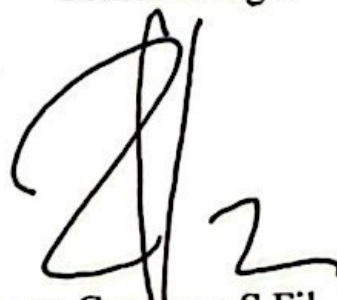
Ditandatangani di Jakarta, 8 Juli 2024

Pembimbing I



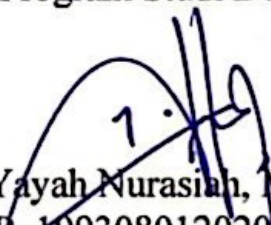
Irnan Riana, M.Sn.
NIP. 198511192019031010

Pembimbing II



Anggun Gunawan S.Fil., M.A
NIP. 19841123202411008

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 : Syifa Afrilia
NIM : 21100154
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Buku Interaktif Mengenai Batasan Bermain Gadget Untuk Anak Usia Dini **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, 08 Juli 2024

Yang menyatakan,


Syifa Afrilia
NIM: 21100154

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Syifa Afrilia
NIM : 21100154
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 Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan Buku Interaktif Mengenai Batasan Bermain Gadget Untuk Anak Usia Dini 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 sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 08 Juli 2024

Yang menyatakan,



Syifa Afrilia
NIM: 21100154

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif Mengenai Batasan Bermain Gadget Untuk Anak Usia Dini
Penulis : Syifa Afrilia
Pembimbing I : Irpan Riana, M.Sn.
Pembimbing II : Anggun Gunawan, S.Fil., M.A.

Interactive books provide readers with an interesting reading experience through interactive elements. Because they have interesting elements for early childhood to read, they can be fun and useful learning tools. One example is a popup book in which 3D images or elements appear when a book page is opened. It may be an interesting method to introduce children to new ideas. Because parents prefer giving children electronic devices instead of spending money on interactive books that are only used once in a while, these interactive books are still very rarely used by children. Bad side effects can arise from giving children gadgets too early. Therefore, the author makes educational books to inform parents about the dangers of giving children electronic devices and increasing the desire for early childhood to read books.

Keywords: interactive books, books, young children, gadgets.

Buku interaktif memberikan pembaca pengalaman membaca yang menarik melalui elemen interaktif. Karena memiliki elemen yang menarik untuk dibaca anak usia dini, buku-buku ini dapat menjadi alat pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat. Salah satu contohnya adalah buku pop up di mana gambar atau elemen 3D muncul ketika halaman buku dibuka. Ini mungkin menjadi metode yang menarik untuk memperkenalkan anak-anak pada ide baru. Karena orang tua lebih suka memberi anak perangkat elektronik daripada mengeluarkan uang untuk buku interaktif yang hanya digunakan sekali-kali, buku interaktif ini masih sangat jarang digunakan oleh anak-anak. Efek samping yang buruk dapat muncul dari memberi anak gadget terlalu dini. Oleh karena itu, penulis membuat buku edukasi untuk memberi tahu orang tua tentang bahaya memberi anak perangkat elektronik dan meningkatkan keinginan anak usia dini untuk membaca buku.

Kata Kunci : buku interaktif, buku, anak usia dini, gadget.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik. Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk mahasiswa untuk dapat menyelesaikan Diploma-3 program studi desain grafis Politeknik Negeri Media Kreatif

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 ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku 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., selaku Sekretaris Program Studi Desain Grafis.
7. Irpan Riana, M.Sn selaku pembimbing I yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis dalam melaksanakan pembuatan karya.
8. Anggun Gunawan S.Fil.,M.A selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis dalam melaksanakan pembuatan Laporan Tugas Akhir.
9. Orang tua dan keluarga penulis yang selalu mendukung dan mendoakan.
10. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
11. Choi Hyunsuk, Park Jihoon, Yoshi, Kim Junkyu, Yoon Jaehyuk, Asahi, Kim Doyoung, Haruto, Park Jeongwoo, So Junghwan yang sangat memberi dukungan besar, penulis ucapkan banyak-banyak terimakasih.

12. Teman-teman yang penulis cintai Adel, Putra, Ikhsan, Malda, Husnul yang selalu memberi dukungan baik kepada penulis.
13. Teman-teman Keluarga Mahasiswa Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Angkatan 2021 yang telah memberikan banyak bantuan dan dukungan yang baik. Penulis pun mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak terkait lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan, baik dari segi penulisan maupun karya. Maka dari itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan guna perbaikan di masa mendatang. Semoga melalui perancangan Tugas Akhir ini, dapat menjadi referensi bagi mahasiswa yang ingin melaksanakan Tugas Akhir di tahun berikutnya.

Depok, 8 Juli 2024
Penulis,

Syifa Afrilia
NIM 21100154

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
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. Penelitian Terdahulu.....	7
B. Landasan Teori.....	8
1. Teori Umum.....	8
a. Desain	8
b. Ilustrasi	8
c. Tipografi.....	9
d. Warna	11
2. Teori Khusus.....	14
a. Pop Up Book	14
b. Interaktif Book	15
c. Orang Tua	16
d. Anak Usia Dini.....	17

e. Gadget	18
f. Gadget pada Anak Usia Dini.....	18
g. Dampak Positif dan Negatif Pengguna Gadget	19
h. Kerangka Pikiran	20
C. Referensi Buku	21
BAB III METODE PELAKSANAAN	24
A. Data Objek Penulisan.....	24
B. Sumber Objek Penelitian	25
C. Teknik Pengumpulan Data	26
D. Jenis dan Sifat Penelitian.....	27
E. Ruang Lingkup	28
F. Langkah Kerja	29
BAB IV PEMBAHASAN.....	30
A. Praproduksi	32
B. Produksi	37
C. Pascaproduksi	45
1. Media Utama	45
2. Media Pendukung	46
a. Poster	46
b. X-banner	47
3. Media Promosi.....	47
a. Stiker Pack.....	47
b. T-shirt	48
c. Keychain.....	48
d. Pin.....	49
e. Mug.....	49
BAB V PENUTUP.....	50
a. Kesimpulan	50
b. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tipografi	11
Gambar 2. Warna Primer.....	12
Gambar 3. Warna Sekunder.....	12
Gambar 4. Warna Intermediate	13
Gambar 5. Warna Tersier	13
Gambar 6. Warna Kuarter	14
Gambar 7. Buku Pop Up.....	15
Gambar 8. Foto Tk Baitul Jannah.....	24
Gambar 9. Foto Mindmapping	30
Gambar 10. Foto Moodboard	35
Gambar 11. Foto Sketsa	36
Gambar 12. Tipografi untuk Karya.....	37
Gambar 13. Foto Lineart	37
Gambar 14. Foto Pewarnaan	38
Gambar 15. Foto Layout	39
Gambar 16. Foto Cover Book.....	39
Gambar 17. Foto hal 1-2.....	40
Gambar 18. Foto hal 3-4.....	41
Gambar 19. Foto hal 5-6.....	41
Gambar 20. Foto hal 7-8.....	42
Gambar 21. Foto hal 9-10.....	42
Gambar 22. Foto hal 11-12.....	43
Gambar 23. Foto hal 13-14.....	43
Gambar 24. Foto hal 15-16.....	44
Gambar 25. Foto hal 17-18.....	44
Gambar 26. Foto hal 19-20.....	45
Gambar 27. Foto Buku Karya.....	46
Gambar 28. Foto Poster.....	46
Gambar 29. Foto X-banner.....	47

Gambar 30. Foto Stiker Pack.....	47
Gambar 31. Foto T-shirt.....	48
Gambar 32. Foto Keychain.....	48
Gambar 33. Foto Pin.....	49
Gambar 34. Foto Mug.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Referensi Buku.....	21
Tabel 2. Storyline.....	30