

Laporan Tugas Akhir
Perancangan *Buku Interaktif* “Ayo Beraktifitas Di Rumah”
sebagai Media Pengganti Gawai Pada RS. Citra Arafiq

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh

SASKIA ADINDA PUTRI

NIM: 21100144

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif “Ayo Beraktifitas Di Rumah” Sebagai Media Pengganti Gawai Pada RS. Citra Arafiq

Penulis : Saskia Adinda Putri

NIM : 21100144

Program Studi : Desain

Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan tim penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif di Jakarta, tanggal 18 Oktober 2024

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Jati Raharjo, M.Sn.

NIP. 198107201010121002

Anggota 1



Lani Siti Noor Aisyah, M.Pd.

NIP. 198501122019032016

Anggota 2



Drs. Hari Purnomo, M.Sn.

NIP. 19661127994031001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmana Supivanti, S.Kom, M.T

NIP . 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Saskia Adinda Putri
NIM : 21100144
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 8 Oktober 2024

Pembimbing I



Drs. Hari Purnomo, M.Sn.
NIP. 196611271994031001

Pembimbing II



Ratih Widawati, SH., MH
NIP. 199109202020122015

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 : Saskia Adinda Putri
NIM : 21100144
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: "PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF "AYO BERAKTIVITAS DI RUMAH" SEBAGAI MEDIA PENGGANTI GAWAI PADA RS. CITRA ARAFIQ" 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, 26 September 2024

Yang menyatakan,



Saskia Adinda Putri
NIM: 21100124

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Saskia Adinda Putri
NIM : 21100144
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 Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF “AYO BERAKTIVITAS DI RUMAH” SEBAGAI MEDIA PENGGANTI GAWAI PADA RS. CITRA ARAFIQ” 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, 26 September 2024

Yang menyatakan,

A yellow rectangular stamp with a red border and a central emblem. The text on the stamp includes 'METERA TEMPEL' and a unique identification number 'E84BDALX331307254'. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Saskia Adinda Putri
NIM: 21100144

ABSTRAK

Nowadays, the digital era has many positive impacts of society. Gadgets become an important item that must be owned by everyone and can be used from all ages and genders. But many parents also give gadgets to early childhood in the golden age, and become damaged because it is being given by parents without further supervision. By collecting ideas and interviewing several sources, then making mindmapping that aims to find a keyword and making interesting and appropriate works to be introduced to children. Therefore, it is necessary to create an artwork as a play media to replace gadgets so children are not dependent on gadgets. The artwork created in interactive book form that will contain daily activities both indoors and outdoors. Interactions between children, book an supervise by parents presented the stories with interesting. The conclusion of the artwork that the author makes is that it aims to make an interactive book that is interesting and not boring for children and helps cognitive, motor, and social development for a child.

Keywords: Books, Games, Activities, Kids, Stories

Di zaman sekarang ini era digital banyak memberikan dampak positif pada kelangsungan hidup Masyarakat. Gawai menjadi barang penting yang harus dimiliki oleh semua orang dan bisa digunakan dari segala umur dan gender. Akan tetapi banyak juga orang tua yang memberikan gawai pada anak usia dini Dimana seharusnya menjadi masa-masa keemasan seorang anak malah menjadi rusak setelah diberikan gawai oleh orang tua tanpa adanya pengawasan lebih lanjut. Dengan mengumpulkan ide-ide serta wawancara ke beberapa narasumber, lalu membuat *mindmapping* yang bertujuan untuk mencari sebuah kata kunci dan melakukan pembuatan karya yang menarik serta sesuai untuk diperkenalkan kepada anak-anak. Oleh karena itu, perlu dibuat karya yang bertujuan untuk menjadi media bermain pengganti gawai agar anak-anak tidak ketergantungan terhadap gawai. Karya yang diciptakan berbentuk buku interaktif yang akan berisi tentang aktivitas-aktivitas sehari-hari baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan, dengan adanya interaksi-interaksi terhadap anak dan buku serta adanya sedikit cerita di dalam buku tersebut membuat buku itu tidak membosankan jika dimainkan bersama orang tua. Kesimpulan dari karya yang penulis buat ini adalah bertujuan untuk membuat buku interaktif yang menarik dan tidak membuat bosan bagi anak-anak serta membantu perkembangan kognitif, motorik, dan sosial bagi seorang anak.

Kata kunci: Buku, Permainan, Aktivitas, Anak-Anak, 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 Diploma3/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 interaktif* yang ditujukan untuk segenap RS. *Citra Arafiq* mengenai informasi cara mengedukasi orang tua dan anak yang ketergantungan gawai. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul Perancangan Buku Interaktif “Ayo Beraktifitas Di Rumah” Sebagai Media Pengganti Gawai Pada RS. Citra Arafiq

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. Hari Purnomo, M.SN, selaku pembimbing karya yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis dalam perancangam Karya Tugas Akhir.
8. Ratih Widowati, S.H., M.H., selaku pembimbing penulisan yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis dalam perancangan Karya Tugas Akhir.

9. RS. Citra Arafiq, selaku klien pada Karya Tugas Akhir ini.
10. Keluarga saya, terutama kedua orang tua penulis yang tidak pernah berhenti memberi dukungan, doa dan perhatiannya.
11. Rahma Aulia Budikusuma, selaku teman dekat penulis yang telah memberikan dukungan secara fisik maupun mental.
12. Firsandi Satria Rachman selaku pacar penulis yang telah memberikan banyak dukungan secara mental kepada penulis selama masa pembuatan Tugas Akhir.
13. Teman – teman online penulis yang selalu memberikan dukungan dan selalu menemani penulis selama masa perkuliahan dan pembuatan Tugas Akhir.
14. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
15. Teman- teman satu angkatan Polimedia Kreatif Desain Grafis angkatan 14 yang memberikan motivasi dan bantuan.

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

Jakarta, 26 September 2024

Penulis,

Saskia Adinda Putri

NIM. 21100144

DAFTAR ISI

Contents

| | |
|---|------------------------------|
| LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR | Error! Bookmark not defined. |
| LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .. | Error! Bookmark not defined. |
| LEMBAR ORIGINALITAS TUGAS AKHIR | Error! Bookmark not defined. |
| PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH | Error! Bookmark not defined. |
| ABSTRAK | vi |
| PRAKATA | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR TABEL | i |
| BAB I 1 | |
| 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 5 | |
| TINJAUAN PUSTAKA | 5 |
| A. Buku Interaktif | 5 |
| 1. Buku | 5 |
| 2. Media Pembelajaran Interaktif | 5 |
| 3. Buku Interaktif | 5 |
| 4. Ilustrasi | 6 |
| 5. Anak-anak | 6 |
| B. Desain Grafis | 7 |
| 1. Desain Grafis | 7 |
| 2. Elemen-Element Desain Grafis | 7 |
| 6. Adobe Illustrator..... | 12 |
| 7. Adobe InDesign..... | 13 |
| BAB III | 14 |

| | |
|--|-----------|
| METODE PELAKSANAAN | 14 |
| A. Data / Objek Penulisan | 14 |
| 1. Data Lembaga..... | 14 |
| 2. Objek Karya | 15 |
| B. Langkah Produksi..... | 21 |
| 1. Pra produksi | 21 |
| 2. Produksi | 25 |
| 3. Pasca Produksi | 31 |
| BAB IV..... | 33 |
| PEMBAHASAN | 33 |
| 1. Hasil Akhir..... | 33 |
| 2. Hambatan dan Kendala | 37 |
| 3. Media Pendukung | 37 |
| BAB V 42 | |
| PENUTUP..... | 42 |
| A. Simpulan | 42 |
| B. Saran | 42 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 44 |
| DAFTAR RIWAYAT HIDUP | 45 |
| LEMBAR BIMBINGAN 1..... | 46 |
| LEMBAR BIMBINGAN 2..... | 49 |
| LAMPIRAN HASIL WAWANCARA GURU | 52 |
| LAMPIRAN HASIL WAWANCARA ORANG TUA DAN ANAK | 54 |
| LAMPIRAN DOKUMENTASI SIDANG TUGAS AKHIR | 55 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| GAMBAR 2.1 TITIK 1 | 7 |
| GAMBAR 2.2 GARIS 1 | 8 |
| GAMBAR 2.3 BIDANG 1 | 9 |
| GAMBAR 2.4 TEKSTUR 1 | 10 |
| GAMBAR 2.5 RUANG 1 | 10 |
| GAMBAR 2.6 WARNA 1 | 11 |
| GAMBAR 2.7 ADOBE ILLUSTRATOR 1 | 12 |
| GAMBAR 2.8 ADOBE INDESIGN 1 | 13 |
| GAMBAR 3.1 LOGO RS.CITRA ARAFIQ 1 | 14 |
| GAMBAR 3.2 MIND MAPPING 1 | 22 |
| GAMBAR 3.3 MOODBOARD 1 | 23 |
| GAMBAR 3.4 THUMBNAIL 1 | 24 |
| GAMBAR 3.5 SKETSA 1 | 25 |
| GAMBAR 3.6 SKETSA KASAR 1 | 26 |
| GAMBAR 3.7 LINE ART 1 | 27 |
| GAMBAR 3.8 COLORING 1 | 28 |
| GAMBAR 3.9 TIPOGRAFI 1 | 29 |
| GAMBAR 3.9 TIPOGRAFI 1 | 29 |
| GAMBAR 3.10 LAYOUT 1 | 30 |
| GAMBAR 3.11 KARYA UTAMA 1 | 32 |
| GAMBAR 4.1 COVER BUKU 1 | 33 |
| GAMBAR 4.2 PRATINJAU HALAMAN 1 DAN 2 1 | 34 |
| GAMBAR 4.3 PRATINJAU HALAMAN 3 DAN 4 1 | 34 |

| | |
|---|----|
| GAMBAR 4.4 PRATINJAU HALAMAN 5 DAN 6 1 | 34 |
| GAMBAR 4.5 PRATINJAU HALAMAN 7 DAN 8 1 | 35 |
| GAMBAR 4.6 PRATINJAU HALAMAN 9 DAN 10 1 | 35 |
| GAMBAR 4.7 PRATINJAU HALAMAN 11 DAN 12 1 | 35 |
| GAMBAR 4.8 PRATINJAU HALAMAN 13 DAN 14 1 | 36 |
| GAMBAR 4.9 PRATINJAU HALAMAN 15 DAN 16 1 | 36 |
| GAMBAR 4.10 PRATINJAU HALAMAN 17 DAN 18 1 | 36 |
| GAMBAR 4.11 PRATINJAU HALAMAN 19 DAN 20 1 | 37 |
| GAMBAR 4.12 POSTER 1 | 38 |
| GAMBAR 4.13 X-BANNER 1 | 39 |
| GAMBAR 4.14 STIKER 1 | 40 |
| GAMBAR 4.15 GANTUNGAN KUNCI 1 | 41 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---------------------------------|----|
| TABEL 3.1 ANALISIS SWOT 1 | 19 |
|---------------------------------|----|