

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF BERTEMA
KEBANGSAAN UNTUK MENINGKATKAN NASIONALISME

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya



Disusun oleh
Fitrah Adrian Mahameru
2290442054

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

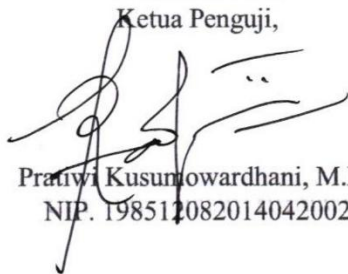
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif Bertema Kebangsaan Untuk Meningkatkan Nasionalisme
Penulis : Fitrah Adrian Mahameru
NIM : 2290442054
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 25 Juli 2025

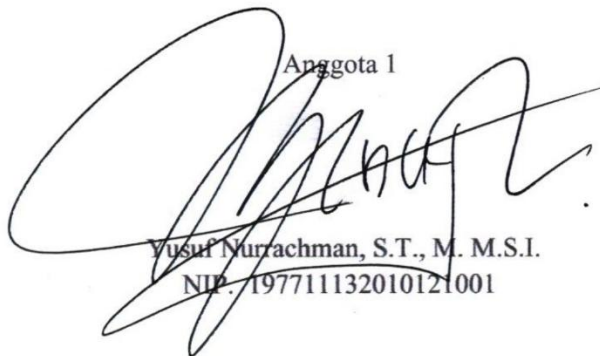
Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Pratiwi Kusumawardhani, M.Ds
NIP. 198512082014042002

Anggota 1



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

Anggota 2



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

Mengetahui, Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Fitrah Adrian Mahameru
NIM : 2290442054
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di JAKARTA, 1 JULI 2025

Pembimbing I



Raden Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn
NIP. 197906242006041001

Pembimbing II



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

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurashah, M. Pd.
NIP. 199308012020122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Fitrah Adrian Mahameru
NIM	: 2290442054
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: “PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF BERTEMA KEBANGSAAN UNTUK MENINGKATKAN NASIONALISME” **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.

Beraksi . 6 Juli 2025

Yang menyatakan,



Fitrah Adrian Mahameru
NIM: 2290442054

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Fitrah Adrian Mahameru
NIM : 2290442054
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

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 BERTEMA KEBANGSAAN UNTUK MENINGKATKAN NASIONALISME 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

Berasi, 6 Juli 2025

Yang menyatakan,



Fitrah Adrian Mahameru
NIIM: 2290442054

ABSTRAK

This project is driven by the effort to foster nationalism among the younger generation in the digital era. National values such as patriotism, respect for heroes, and historical understanding are increasingly marginalized by foreign cultural dominance and rapid technological growth. In response, this final project designs an interactive book with a national theme as an educational medium that is relevant, engaging, and emotionally resonant. Developed in collaboration with the National Resilience Institute of the Republic of Indonesia, the book adopts a modern visual style, light narrative tone, and integrates illustrations with interactive elements. This work is expected to contribute meaningfully to shaping a younger generation that is more aware, proud, and in love with Indonesia's national identity.

Keywords: *nasionalism, youth generation, interactive book, modern design, national education*

Penulisan ini dilatarbelakangi oleh upaya untuk menumbuhkan rasa nasionalisme di kalangan generasi muda di era digital. Nilai-nilai kebangsaan seperti cinta tanah air, penghargaan terhadap pahlawan, dan pemahaman sejarah mulai terpinggirkan oleh dominasi budaya asing dan perkembangan teknologi digital. Menanggapi fenomena ini, tugas akhir ini merancang sebuah buku interaktif bertema kebangsaan sebagai media edukatif yang relevan, menarik, dan mampu membangun keterikatan emosional pembaca terhadap nilai-nilai nasionalisme. Buku ini dikembangkan bekerja sama dengan Lembaga Ketahanan Nasional Republik Indonesia dan mengusung pendekatan visual modern, gaya bahasa naratif yang ringan, serta integrasi ilustrasi dan elemen interaktif. Diharapkan, perancangan karya ini dapat membawa kontribusi nyata dalam membentuk generasi muda yang lebih sadar, bangga, dan cinta terhadap jati diri bangsa Indonesia.

Kata Kunci: nasionalisme, generasi muda, buku interaktif, visual modern, edukasi kebangsaan

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 editor telah menyunting karya produk buku interaktif tentang Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul "Perancangan Buku Interaktif Bertema Kebangsaan Untuk Meningkatkan Nasionalisme".

Proses penyusunan laporan ini tentu bukanlah hal yang mudah. Diperlukan ketekunan, kedisiplinan, dan komitmen yang tinggi dalam menjalani setiap tahap, mulai dari riset awal, proses perancangan, hingga penyusunan laporan akhir. Namun demikian, penulis menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini tidak lepas dari dukungan, doa, serta kontribusi dari berbagai pihak yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan perhatian mereka.

Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya 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 Supiyanti, S.Kom., M.T. Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds. Sekretaris Jurusan Desain,
5. Yayah Nurasiah, M.Pd. Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn. Sekretaris Program Studi Desain Grafis.
7. Raden Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn, Dosen Pembimbing 1 yang telah mengarahkan dan memberikan pendampingan dalam penyelesaian karya tugas akhir.
8. Andriyana, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing 2 yang memberikan pendampingan dan pengarahan selama penyusunan laporan tugas akhir.

9. Semua dosen Prodi Desain Grafis yang telah memberikan ilmu dan pengasahan keterampilan kepada penulis.
10. Bapak Dudih Sutrisman, S.Pd., M.Sos., sebagai klien dan narasumber dalam membantu pembuatan karya tugas.
11. Kedua orang tua dan adik-adik ku yang telah membantu dan memberikan dukungan, doa, dan perhatiannya.
12. Sahabat dan teman-teman yang sudah menemani saat senang dan sulit selama masa perkuliahan Luthfi, Zaki, Bayu, dan seluruh teman-teman kelas B.
13. Seluruh pemusik yang berada dalam *playlist* "Rocking You Steady" yang dibuat penulis karena telah menemani selama proses perancangan Tugas Akhir ini.
14. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa dalam penyusunan karya ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan menjadi kontribusi positif, khususnya dalam upaya menumbuhkan kembali semangat nasionalisme di kalangan generasi muda.

Bekasi, 20 Juni 2025
Penulis,

Fitrah Adrian Mahameru
NIM. 2290442054

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Teori Umum	6
1. Teori Desain Grafis	6
2. Teori Tipografi	17
3. Teori Warna	19
4. Teori <i>Layout</i>	20
5. Teori Ilustrasi	20
6. Desain Grafis Dalam Konteks Sosial	21
7. Estetika Desain Grafis.....	22
8. Desain Grafis Sebagai Sarana Penyampaian Informasi	22
9. Desain Grafis Dalam Konteks Kemanusiaan	23
B. Teori Khusus	23
1. Desain Buku	23

2.	Buku Ilustrasi	23
3.	Teori Literasi Visual	24
4.	Teori Media Interaktif	24
5.	Teori Kebangsaan	24
6.	Teori Nasionalisme	25
7.	Kurangnya Nasionalisme Pada Generasi Muda	25
8.	Tujuan Nasionalisme	26
BAB III METODE PELAKSANAAN		27
A.	Data Penulisan	27
1.	Objek Penulisan atau <i>Client</i>	27
2.	Objek Karya	28
3.	Spesifikasi Karya Tugas Akhir	28
B.	Teknik Pengumpulan Data	28
1.	Studi Pustaka	28
2.	Wawancara	29
C.	Ruang Lingkup	29
1.	Peran Penulis	29
2.	Kategori Karya	29
3.	Ide Kreatif	30
4.	Langkah Kerja	30
BAB IV PEMBAHASAN		34
A.	Praproduksi	34
B.	Produksi	42
C.	Pascaproduksi	52
BAB V PENUTUP		59

A. Simpulan.....	59
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Garis.....	7
Gambar 2 Bentuk.....	8
Gambar 3 Tekstur.....	9
Gambar 4 Ruang.....	10
Gambar 5 Ukuran	11
Gambar 6 Warna	12
Gambar 7 Proporsi.....	13
Gambar 8 Keseimbangan.....	14
Gambar 9 Ritme.....	15
Gambar 10 Harmoni	16
Gambar 11 Kontras.....	17
Gambar 12 Tipografi	19
Gambar 13 Tata Letak.....	20
Gambar 14 Ilustrasi	21
Gambar 15 Estetika Desain	22
Gambar 16 Logo Klien.....	27
Gambar 17 Wawancara.....	36
Gambar 18 Peta pikiran	37
Gambar 19 Storyline.....	39
Gambar 20 Story Board.....	40
Gambar 21 Moodboard Visual.....	41
Gambar 22 Aset Tracing 1	43

Gambar 23 Aset Tracing 2	43
Gambar 24 pewarnaan digital 1	44
Gambar 25 Pewarnaan digitala 2.....	45
Gambar 26 Tata letak halaman bagian 1	46
Gambar 27 Tata letak halaman bagian 2.....	46
Gambar 28 Tata letak halaman bagian 3.....	47
Gambar 29 Tata letak isi bagian 1	48
Gambar 30 Tata letak isi bagian 1	48
Gambar 31 Halaman pembuka tokoh 1	49
Gambar 32 Halaman Pembuka Tokoh 2.....	50
Gambar 33 Isi bagian 3 topik bahasa.....	51
Gambar 34 Isi bagian 3 topik budaya	51
Gambar 35 Isi Bagian 3 Topik Produk	51
Gambar 36 Kombinasi warna	53
Gambar 37 Stiker.....	55
Gambar 38 Gantungan kunci	56
Gambar 39 Poster A3.....	57
Gambar 40 Poster A4.....	57
Gambar 41 Desain Banner.....	58