

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKUINTERAKTIF SEBAGAI MEDIA KAMPANYEPOPUP *WEEKEND CLUB*

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh :

MOCHAMAD FIKRI NUR FADILLAH

NIM: 2390442094

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif sebagai media kampanye
POPU Weekend Club
Penulis : Mochamad Fikri Nur Fadillah
NIM : 2390442094
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

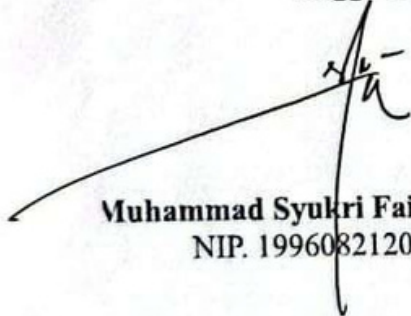
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 8 Juli 2026.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



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

Anggota 1



Muhammad Syukri Faiz, B.A., M.Ds.
NIP. 199608212024061001

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Mochamad Fikri Nur Fadillah
NIM : 2390442094
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 11 Juni 2026

Pembimbing I



Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds.
NIP. 198501122019032016

Pembimbing II



Yusuf Nurrachman, S.T., MMSI
NIP. 197711132010121001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Angga Priatna, S.DKV., M.Sn.
NIP 198201042023211009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Mochamad Fikri Nur Fadillah
NIM	: 2390442094
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: **Perancangan Buku Interaktif Sebagai Media Kampanye POPU Weekend Club** 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, 12 Juni 2026



Mochamad Fikri Nur Fadillah
NIM: 2390442094

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Mochamad Fikri Nur Fadillah
NIM : 2390442094
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

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 SEBAGAI MEDIA KAMPANYE POPU WEEKEND CLUB** 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 sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 11 Juni 2026

Yang menyatakan,



Mochamad Fikri Nur Fadillah

NIIM: 2390442094

ABSTRAK

POPU Weekend Club merupakan event berbasis hobi dan komunitas yang memerlukan media kampanye visual untuk memperkenalkan identitas brand serta meningkatkan *brand awareness* dan kedekatan emosional dengan audiens. Salah satu media yang dapat mendukung tujuan tersebut adalah buku interaktif yang menggabungkan konsep *brand storytelling*, komunikasi visual, dan interaktivitas. Penelitian ini bertujuan merancang buku interaktif sebagai media kampanye visual bagi POPU Weekend Club menggunakan metode kualitatif melalui studi pustaka, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian berupa buku interaktif berjudul "Press Start: Behind POPU" yang memadukan ilustrasi, tipografi, fotografi, tata letak eksploratif, serta fitur interaktif seperti *pop-up*, *flip-a-flap*, dan *mini games*. Perancangan ini juga didukung oleh berbagai media pendukung yang membentuk sistem kampanye visual yang terpadu. Karya yang dihasilkan telah diterima dan digunakan oleh POPU Weekend Club sebagai media kampanye visual, sehingga diharapkan dapat menjadi alternatif media cetak yang komunikatif, interaktif, serta mampu memperkuat *brand awareness* dan hubungan emosional dengan audiens.

Kata Kunci: Buku Interaktif, Media Kampanye Visual, Brand Storytelling, Brand Awareness, POPU Weekend Club.

POPU Weekend Club is a hobby- and community-based event that requires a visual campaign medium to introduce its brand identity while enhancing brand awareness and fostering an emotional connection with its audience. One medium that supports this objective is an interactive book, which combines brand storytelling, visual communication, and interactive elements to create a more engaging reading experience. This study aims to design an interactive book as a visual campaign medium for POPU Weekend Club using a qualitative research approach through literature review, interviews, observations, and documentation. The result of this study is an interactive book entitled "Press Start: Behind POPU," featuring illustrations, typography, photography, experimental layouts, and interactive elements such as pop-ups, flip-a-flap features, and mini games. The project is also supported by various complementary media that form an integrated visual campaign system. The completed work has been accepted and utilized by POPU Weekend Club as a visual campaign medium and is expected to serve as an alternative print campaign medium that is communicative, interactive, and capable of strengthening brand awareness while fostering a closer emotional connection with its audience.

Keywords: Interactive Book, Visual Campaign Media, Brand Storytelling, Brand Awareness, POPU Weekend Club.

PRAKATA

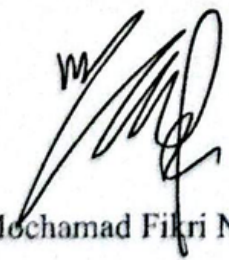
Puji Syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala Rahmat, karunia, dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang Berjudul **“Perancangan Buku Interaktif Sebagai Media Kampanye POPU Weekend Club”**. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan dalam memperoleh gelar Ahli Madya pada Program Studi Desain Grafis, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan. Dukungan, arahan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dan memberikan dukungan dalam proses penyusunan hingga terselesaikannya Laporan Tugas Akhir ini.

1. Dwi Riyono, S.T., MAk., Ph.D., Selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., Selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., MMSI., Selaku Kepala Jurusan Desain sekaligus Pembimbing II yang selalu memberikan arahan terkait penulisan laporan tugas akhir.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., Selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., Selaku Koordinator Prodi Desain Grafis.
6. Muhammad Syukri Faiz, M.Ds., Selaku Sekretaris Prodi Desain Grafis.
7. Lani Siti Noor Aisyah.,M.Ds., Selaku pembimbing I yang telah membantu memberikan arahan dalam menyelesaikan perancangan karya tugas akhir
8. Alm. Muhammad Ridwan Ario Bimo M.Sn., Selaku pembimbing II saya sebelumnya yang telah tiada, membantu dalam mengarahkan pada proses awal perancangan karya Tugas Akhir.

9. Para Dosen dan Staf Jurusan Desain Grafis serta karyawan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama 3 (tiga) tahun penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Seluruh Karyawan PT. Optimis Guncang Semesta atau OGS Project, selaku klien dari penulisan tugas akhir ini
11. Padilah dan Siti Juliaha, Selaku Kedua Orang Tua penulis yang selalu hadir dalam hidup penulis dari kecil hingga saat ini, serta mendukung penulis dalam mengerjakan sampai menyelesaikan Tugas Akhir ini.
12. Kinta Putri Dewa yang selalu menemani penulis saat situasi apapun, serta selalu memberi semangat dan dukungan untuk penulis dalam menghadapi bermacam keadaan dalam mengerjakan tugas akhir ini.
13. Teman-Teman Kanzler, yang selalu memberikan informasi, masukan, dan berjuang bersama menjalani tugas akhir ini.
14. Teman-teman keluarga Mahasiswa Desain Grafis yang memberikan berbagai bantuandan dukungan dengan baik.
15. Seluruh Pihak yang telah membantu penulis dalam proses pengerjaan tugas akhir iniyang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Jakarta, 8 Juli 2026



(Mochamad Fikri Nur Fadillah)
NIM : 2390442094

DAFTAR ISI

ABSTRAK	I
PRAKATA	II
DAFTAR ISI	IV
DAFTAR GAMBAR	VI
DAFTAR LAMPIRAN	VIII
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH	4
C. BATASAN MASALAH	4
D. RUMUSAN MASALAH	4
E. TUJUAN PENULISAN	5
F. MANFAAT PENULISAN	5
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
A. TEORI UMUM	7
B. TEORI KHUSUS	12
BAB III	17
METODE PELAKSANAAN	17
A. SUBJEK PENULISAN	17
1. DATA KLIEN	18
2. ANALISIS KHALAYAK MASYARAKAT	19
3. OBJEK KARYA.....	19
4. SPESIFIKASI KARYA	20
B. TEKNIK PENGUMPULAN DATA	21
C. RUANG LINGKUP	22
BAB IV	27
PEMBAHASAN	27
A. PRA-PRODUKSI	27
1. MINDMAPPING	27
2. MOODBOARD	29
3. KEYVISUAL	29

4. PENYUSUNAN NASKAHDAN RANGKAIAN LUSTRASI	34
B. RODUKSI	38
P ASCA PRODUKSI	65
^C BAB V	66
^P PENUTUP	66
A. SIMPULAN	66
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	71

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1MACAM-MACAM BENTUK	8
GAMBAR 2TEORI WARNA	10
GAMBAR 3ANATOMI TIPOGRAFI	11
GAMBAR 4ILUSTRASI VEKTOR POPUMAN.....	12
GAMBAR 5BUKU INTERAKTIF	13
GAMBAR 6LOGO PT. OPTIMIS GUNCANG SEMESTA	18
GAMBAR 7ALUR LANGKAH KERJA	24
GAMBAR 8MIND-MAPPING	28
GAMBAR 9MOODBOARD POPU	29
GAMBAR 10FONT YANG DIGUNAKAN	31
GAMBAR 11PALET WARNA “PRESS START: BEHIND POPU”	32
GAMBAR 12REFERENSI GAYA DESAIN “PRESS START: BEHIND POPU” .	33
GAMBAR 13ILUSTRASI“PRESS START: BEHIND POPU”	34
GAMBAR 14STORYLINE	36
GAMBAR 15SKETSA PERANCANGAN	38
GAMBAR 16COVER DEPAN	40
GAMBAR 17COVER DALAM	41
GAMBAR 18OPENING STATEMENT	41
GAMBAR 19ACT 1	42
GAMBAR 20WHAT IS POPU?	42
GAMBAR 21WHAT IS POPU UP TO? (8-9).....	43
GAMBAR 22WHAT IS POPU UP TO? (10-11)	43
GAMBAR 23MINI MAZE	44
GAMBAR 24ACT 2	44
GAMBAR 25POPU WEEKEND CLUB.....	45
GAMBAR 26POPU WEEKEND BRAWL	46
GAMBAR 27POPU CARD CLUB	47

GAMBAR 28	POPU TAVERN CLUB	48
GAMBAR 29	COMIC STRIP 1	49
GAMBAR 30	ACT 3	50
GAMBAR 31	WHERE IDEAS TAKE SHAPE	50
GAMBAR 32	THE SHAPE BEFORE THE STORY	51
GAMBAR 33	ACT 4	51
GAMBAR 34	EXECUTING POPU SEASON 1	52
GAMBAR 35	CROSSING PATH: POPU X TARA ARTS NETWORK.....	52
GAMBAR 36	THE EVOLUTION CONTINUES!	53
GAMBAR 37	POPU WEEKEND CLUB SEASON 2	53
GAMBAR 38	GET TO KNOW POPU’S MASCOTT.....	54
GAMBAR 39	FIND-A-WORD!	55
GAMBAR 40	ACT 5	56
GAMBAR 41	WHAT DEFINES POPU TODAY?	56
GAMBAR 42	POPU BEYOND TODAY	57
GAMBAR 43	POPU COMIC STRIP 2-3	57
GAMBAR 44	POPU BINGO & SIDE QUEST GENERATOR.....	58
GAMBAR 45	MEET THE DESIGNER	58
GAMBAR 46	COVER BELAKANG	59
GAMBAR 47	POSTER	60
GAMBAR 48	BANNER	61
GAMBAR 49	KARTU KOLEKSI	61
GAMBAR 50	BAJU	62
GAMBAR 51	TOTEBAG	62
GAMBAR 52	PAPER CRAFT	63
GAMBAR 53	MINI ZINE	63
GAMBAR 54	GANTUNGAN KUNCI	64
GAMBAR 55	PIN	64
GAMBAR 56	STIKER	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis.....	71
Lampiran 2. Lembar Bimbingan Tugas Akhir Dosen I.....	72
Lampiran 3. Lembar Bimbingan Tugas Akhir Dosen II.....	73
Lampiran 4. Dokumentasi Event POPU Weekend Club.....	74
Lampiran 5. Transkrip Wawancara & Dokumentasi Wawancara.....	75
Lampiran 6. Dokumentasi Display Tugas Akhir.....	76