



**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF HAYU MENGENAL RINEKA
BUDAYA SUNDA SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK**

TUGAS AKHIR

RANI RAHMAWATI

42320110009

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2026



**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF HAYU MENGENAL RINEKA
BUDAYA SUNDA SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

RANI RAHMAWATI

42320110009

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2026

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rani Rahmawati.....
NIM : 42320110009.....
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif/Desain
Komunikasi Visual.....

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:

“Perancangan Buku Interaktif Hayu Mengenal Rineka Budaya Sunda sebagai Media Edukasi Anak” adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 10 Februari 2026



Rani Rahmawati

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh:

Nama : Rani Rahmawati
NIM : 42320110009
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **“Perancangan Buku Interaktif “Hayu Mengenal Rineka Budaya Sunda” Sebagai Media Edukasi Pada Anak Usia 9-12 Tahun”** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 26 Januari 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 8%.

Jakarta, 26 Januari 2026
Administrator Turnitin



Anwar Maulana, ST

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KAMPUS MENARA BHAKTI

Jl. Raya Meruya Selatan No. 01, Kembangan, Jakarta Barat 11650
Telp. 021-5840815 / 021-5840816 (Hunting), Fax. 021-584 0813
<http://www.mercubuana.ac.id>, e-mail: umb@mercubuana.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Rani Rahmawati
NIM : 42320110009
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain
Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif “Hayu Mengenal
Rineka Budaya Sunda” sebagai Media Edukasi Anak

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 17 Januari 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing



UNIVERSITAS
(Wilsa Pratiwi, S.Sn., M.Sn)

NIDN: 8879923420

MERCU BUANA

Jakarta, 2 Februari 2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn)

NIDN: 0306088302

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



(Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn)

NIDN: 0304039101

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif Hayu Mengenal Rineka Budaya Sunda sebagai Media Edukasi Anak” hingga selesai. Perancangan ini disusun untuk memenuhi persyaratan Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana untuk mencapai gelar sarjana Strata 1 (S1). Penulis menyadari bahwa proses perancangan Tugas Akhir ini tidak akan terwujud tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala kelancaran, kesehatan, dan kekuatan yang diberikan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini, sehingga penulis mampu menyelesaikan perancangan ini sampai akhir.
2. Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng., selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
3. Bapak Dr. Agus Budi Setayawan, S.ds, M.Sn., selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif.
4. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Ibu Wilsa, S.Sn., M.Sn. sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berarti selama proses perancangan Tugas Akhir ini.
6. Bapak/Ibu dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana Jakarta yang selama masa studi penulis, telah membekali ilmu dan pengetahuan.
7. Keluarga besar dan orang tua penulis yang senantiasa memberikan dukungan, khususnya Mama serta Alm. Bapak yang telah berpulang di tengah proses perancangan Tugas Akhir ini dan menjadi sumber motivasi bagi penulis.
8. Bapak Kent, selaku rekan kerja penulis, yang telah memberikan dukungan dan bantuan finansial dengan tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan masa perkuliahan dan penyusunan Tugas Akhir ini.
9. Kekasih penulis, Anwar yang telah menemani serta memberikan dukungan dan dorongan semangat yang sangat berarti hingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

10. Teman-teman terdekat penulis, khususnya Ayu, Maryani, dan Iga, yang telah memberikan dukungan, semangat, dan Maryani yang turut membantu mengumpulkan anak-anak untuk keperluan observasi dalam perancangan buku ini.
11. Teman-teman mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual yang sama-sama mengerjakan Tugas Akhir, khususnya Salsa, Vasya, dan Alfiola, yang senantiasa memberikan dukungan, saling membantu dalam penyusunan laporan, serta saling menguatkan satu sama lain selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
12. TGR Campaign yang telah bersedia menjadi mitra serta memberikan dukungan dalam penyebarluasan karya buku interaktif ini melalui media sosial, serta membantu pendistribusian karya ke komunitas terkait.
13. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri atas ketekunan, kesabaran, dan komitmen dalam menyelesaikan seluruh proses perancangan dan penyusunan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa perancangan dan penyusunan Tugas Akhir ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif, khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual.



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rani Rahmawati.....
NIM : 42320110009.....
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif/Desain
Komunikasi Visual.....
Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif Hayu Mengenal
Rineka Budaya Sunda sebagai Media Edukasi
Anak.....

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, 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.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Jakarta, 10 Februari 2026
Yang menyatakan,



(Rani Rahmawati)

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF HAYU MENGENAL RINEKA BUDAYA SUNDA SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK

RANI RAHMAWATI

ABSTRAK

Budaya Sunda merupakan salah satu kekayaan budaya Indonesia yang memiliki beragam unsur, seperti rumah adat, pakaian tradisional, kesenian, permainan, makanan khas, hingga bahasa daerah. Namun, seiring perkembangan teknologi dan media digital, pengenalan budaya lokal kepada anak-anak semakin berkurang. Oleh karena itu, diperlukan media edukasi yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak. Tugas akhir ini merancang buku interaktif anak berjudul "Hayu Mengenal Rineka Budaya Sunda" sebagai media edukasi yang ditujukan kepada anak usia 9–12 tahun. Proses perancangan menggunakan pendekatan *Design Thinking* dengan fokus pada penyusunan strategi pesan yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak, serta strategi visual yang mendukung daya tarik dan pemahaman isi buku. Buku ini menyajikan materi budaya Sunda dalam bentuk aktivitas seperti menggambar pola, mencocokkan bayangan, permainan tradisional, dan eksplorasi visual agar anak dapat belajar sambil bermain. Hasil karya ini ditampilkan dalam format cetak sebagai upaya menumbuhkan minat belajar, dan kebanggaan anak terhadap budaya daerah sejak usia dini. Diharapkan buku ini dapat menjadi media edukasi alternatif yang efektif dalam mengenalkan budaya Sunda kepada anak-anak.

Kata kunci: buku interaktif bergambar, budaya sunda, edukasi anak, permainan, adat, desain komunikasi visual

DESIGN OF AN INTERACTIVE BOOK TO GET TO KNOW VARIOUS SUNDANE CULTURES AS AN EDUCATIONAL MEDIA FOR CHILDREN

RANI RAHMAWATI

ABSRTACT

Sundanese culture is one of Indonesia's rich cultural heritages, encompassing various elements such as traditional houses, traditional clothing, performing arts, games, local cuisine, and regional language. However, along with the rapid development of technology and digital media, children's exposure to local culture has gradually decreased. Therefore, there is a need for educational media that are engaging, interactive, and suitable for children's characteristics. This final project focuses on designing an interactive children's book entitled "*Hayu Mengenal Rineka Budaya Sunda*" as an educational medium for children aged 9–12 years. The design process employs a *Design Thinking* approach, emphasizing the development of message strategies that align with children's cognitive development, as well as visual strategies that enhance attraction and content comprehension. The book presents Sundanese cultural materials through interactive activities such as pattern drawing, shadow matching, traditional games, and visual exploration, allowing children to learn while playing. The final outcome is presented in a printed book format, aiming to foster children's interest in learning and to cultivate a sense of pride in local culture from an early age. It is expected that this book can serve as an effective alternative educational medium for introducing Sundanese culture to children.

Keywords: illustrated interactive book, sundanese culture, child education, games, traditions, visual communication design

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	0
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	ii
PERNYATAAN SIMILARITY CHECK	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORY UMB	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II METODE PERANCANGAN	5
2.1 Orisinalitas	5
2.2 Target Perancangan	11
2.2.1 Target Primer	11
2.2.2 Target Sekunder.....	11
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	12
2.3.1 Studi Estetika	12
2.3.2 Studi Komunikasi.....	13
2.3.3 Studi Teknis.....	13
2.4 Skema Proses Desain	14

2.4.1 Emphatize	14
2.4.2 Define.....	21
2.4.3 Ideate.....	22
2.4.4 Prototype.....	24
2.4.5 Testing.....	27
BAB III ANALISIS DATA & PERANCANGAN.....	29
3.1 Positioning & Konsep Desain.....	29
3.2 Strategi Pesan.....	29
3.3 Strategi Visual	30
3.3.1 Gaya Visual	30
3.3.2 Komposisi Warna	30
3.3.3 Dinamika Fokus Ilustrasi	31
3.4 Strategi Distribusi Karya.....	31
BAB IV HASIL KARYA DKV	33
4.1 Deskripsi Karya	33
4.1.1 Visual Karya.....	33
4.1.2 Hasil Relevansi Karya Dengan Masalah Perancangan	44
4.2 Pameran Karya.....	50
4.3 Hasil Uji Desain.....	52
4.4 Evaluasi Perancangan Karya.....	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Karya Representatif Sejenis	5
Tabel 2. Hasil Wawancara dengan Dokter Spesialis Anak	15
Tabel 3. Hasil Wawancara dengan Ilustrator Buku Anak	17
Tabel 4. Kriteria Desain	24
Tabel 5. Struktur Interaktif.....	26
Tabel 6. Costumer Path 5A	32
Tabel 7. Spesifikasi Buku “Hayu Mengenal Rineka Budaya Sunda”	34
Tabel 8. Relevansi Penyajian Desain	44
Tabel 9. Relevansi Penyajian Visual	46
Tabel 10. Distribusi Karya	48
Tabel 11. Pembagian Target Audiens	53
Tabel 12. Pendapat dan Pesan Target Audiens Utama	53
Tabel 13. Pendapat dan Saran Target Audiens Sekunder	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema Proses Desain Thinking.....	14
Gambar 2. Empathy Map.....	19
Gambar 3. Moodboard.....	23
Gambar 4. Storyboard “Hayu Mengenal Rineka Budaya Sunda”	25
Gambar 5. Alur Aktivitas “Hayu Mengenal Rineka Budaya Sunda”	26
Gambar 6. Palet Warna	30
Gambar 7. Buku Interaktif “Hayu Mengenal Rineka Budaya Sunda”	33
Gambar 8. Gaya Visual “Hayu Mengenal Rineka Budaya Sunda”	43
Gambar 9. Komposisi Warna dan Implementasi Gambar.....	43
Gambar 10. Tipografi “Hayu Mengenal Rineka Budaya Sunda”.....	44
Gambar 11. Poster Pameran Visual Corner.....	50
Gambar 12. Pembukaan Pameran Visual Corner.....	50
Gambar 13. Display Booth Karya.....	51
Gambar 14. Aktivitas Pengunjung Pameran Visual Corner.....	51
Gambar 15. Foto Penutupan Para Pameris	52

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Asistensi	63
Lampiran 2. Pameran 19,20,22, Desember 2025 & 23 di Ruang Pamer UMB.....	64
Lampiran 3. Observasi dengan anak-anak usia 9-12 tahun	65
Lampiran 4. Wawancara dengan Dokter Spesialis Anak	65
Lampiran 5. Wawancara dengan Illustrator Buku Anak	66
Lampiran 6. Formulir Kuisisioner	67
Lampiran 7. Catatan Revisi.....	72
Lampiran 8. Hasil Turnitin.....	75
Lampiran 9. Surat Hasil Keterangan Sidang.....	77
Lampiran 10. CV	78

