



**PERANCANGAN *POP-UP BOOK* INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
EDUKASI PENGELOLAAN *SCREEN TIME* ANAK USIA 6–8 TAHUN**

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

**UNIVERSITAS
INTAN PURNAMA DEWI
42322010078**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2025**



**PERANCANGAN *POP-UP BOOK* INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
EDUKASI PENGELOLAAN *SCREEN TIME* ANAK USIA 6–8 TAHUN**

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**
INTAN PURNAMA DEWI
42322010078

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Intan Purnama Dewi
NIM : 42322010078
Fakultas/Program Studi : FDSK/Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul: “Perancangan *Pop-up Book* Interaktif Sebagai Media Edukasi Pengelolaan *Screen time* Anak Usia 6–8 Tahun” 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.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 04 Juli 2026



Intan Purnama Dewi

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

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

Nama : Intan Purnama Dewi
NIM : 42322010078
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **“Perancangan Pop-Up Book Interaktif Sebagai Media Edukasi Pengelolaan Screen Time Anak Usia 6–8 Tahun”** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 22 Juli 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 18%.

Jakarta, 22 Juli 2026
Administrator Turnitin



Anwar Maulana, ST

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Intan Purnama Dewi
NIM : 42322010078
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain
Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Pop-Up Book Interaktif Sebagai Media
Edukasi Pengelolaan Screen Time Anak Usia 6–8
Tahun

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 21 Juli 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



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

NIDN: -

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 10 Agustus 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 syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan *Pop-up Book* Interaktif Sebagai Media Edukasi Pengelolaan *Screen time* Anak Usia 6–8 Tahun" dengan baik. Penyusunan Tugas Akhir ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, bimbingan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala kelancaran, kesehatan, kekuatan, serta kemudahan yang diberikan kepada penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir ini sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan dan penulisan laporan hingga selesai.
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 Universitas Mercu Buana.
4. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana.
5. Ibu Wilsa Pratiwi, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran, serta memberikan arahan, bimbingan, kritik, dan saran yang sangat berarti selama proses perancangan karya maupun penyusunan laporan Tugas Akhir ini.
6. Ibu Dedeh Zubaedah, S.Pd.I., selaku Kepala Sekolah MI. Muslim Asia Afrika, beserta seluruh guru, orang tua, dan peserta didik yang telah memberikan izin, kesempatan, bersedia menjadi responden, serta memberikan dukungan dan umpan balik selama proses implementasi karya berlangsung.
7. Bapak Darmono, selaku pihak pengelola TPQ Yayasan Annabawi Madani Iman yang telah memberikan izin dan kesempatan menggelar kegiatan pameran Tugas Akhir.
8. Ibunda tercinta, sosok yang selalu menjadi rumah pertama dan tempat pulang ternyaman bagi penulis. Terima kasih atas kasih sayang, doa yang tidak pernah putus, dukungan moral, perhatian, serta ketulusan yang selalu diberikan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini. Terima kasih telah menjadi sumber ketenangan di setiap keadaan, menguatkan penulis ketika merasa lelah dan putus asa, serta selalu memberikan kepercayaan kepada penulis untuk melangkah dan berkembang tanpa pernah menuntut apa pun. Segala pengorbanan dan cinta yang diberikan akan selalu menjadi kekuatan terbesar bagi penulis.
9. Ayah tercinta, yang telah memberikan dukungan melalui tindakan nyata dan tanpa mengenal lelah. Terima kasih telah meluangkan waktu dan tenaga untuk mengantarkan penulis menempuh perjalanan puluhan kilometer, membantu membawa berbagai perlengkapan berat, serta selalu hadir memberikan bantuan tanpa mengharapkan balasan. Setiap langkah dan pengorbanan Ayah menjadi bagian yang sangat berarti dalam perjalanan penulis menyelesaikan Tugas Akhir ini.

10. Abang penulis, Rahmat Riansyah, S.Kom., yang meskipun berada di kota yang berbeda tetap memberikan perhatian dan bantuan selama proses penyusunan Tugas Akhir. Terima kasih telah membantu penulis memperoleh mitra penelitian, memberikan bantuan dalam pengumpulan data kuesioner, serta memenuhi berbagai kebutuhan yang diperlukan selama proses perancangan. Terima kasih atas segala perhatian, dukungan, dan bantuan yang diberikan dengan penuh keikhlasan.
11. Windah Basudara, yang tanpa disadari telah menjadi salah satu penyemangat penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir. Melalui konten yang penuh humor, hiburan, dan energi positif, penulis memperoleh ruang untuk beristirahat sejenak dari rasa lelah dan tekanan selama proses penyelesaian karya. Meskipun tidak pernah bertemu secara langsung, kehadiran yang dibagikan turut membantu menjaga semangat penulis untuk terus melangkah hingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.
12. Aisyah Alfiana Dewi, sahabat penulis sejak bangku Sekolah Menengah Pertama hingga saat ini. Terima kasih telah meluangkan waktu, tenaga, dan kehadiran di tengah kesibukan menyelesaikan Tugas Akhir masing-masing untuk membantu pelaksanaan pameran Tugas Akhir penulis. Terima kasih atas setiap doa, semangat, perhatian, serta berbagai bentuk dukungan yang menjadi penyemangat bagi penulis selama menyelesaikan Tugas Akhir ini.
13. Lisna dan Alga, sahabat penulis sejak bangku Sekolah Menengah Pertama yang telah menyempatkan hadir pada kegiatan pameran Tugas Akhir meskipun memiliki kesibukan masing-masing. Kehadiran, doa, serta dukungan yang diberikan menjadi penyemangat tersendiri bagi penulis. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Fedia dan Jahra, serta sahabat-sahabat lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas doa, perhatian, dan dukungan yang selalu diberikan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
14. Teman-teman Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana, khususnya Sabilla, Liana, dan Jara, yang telah menemani perjalanan penulis sejak awal masa perkuliahan hingga penyelesaian Tugas Akhir. Terima kasih atas kebersamaan, cerita, pengalaman, serta dukungan yang menjadikan perjalanan selama berkuliah penuh dengan kenangan yang berharga. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh teman-teman DKV, Elvina dan Natali serta lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan semangat, bantuan, dan kebersamaan selama masa studi.
15. Terakhir, kepada diri penulis sendiri, Intan Purnama Dewi. Terima kasih telah memilih untuk terus bertahan ketika keadaan terasa berat. Terima kasih karena tidak menyerah meskipun harus mengulang sebagian besar ilustrasi akibat hilangnya sekitar 80% karya final, tetap berusaha bangkit, dan terus melangkah hingga seluruh proses Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Terima kasih telah memilih untuk tetap melangkah. Sebab setiap garis yang digambar ulang, setiap revisi yang dikerjakan, setiap air mata yang jatuh, dan setiap doa yang dipanjatkan sampai akhirnya mengantarkan penulis hingga mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini. Izinkan penulis mengucapkan kepada diri sendiri: *You're on your own path. Everyone has their own journey. You're doing amazing, and I'm so proud of you. Keep going at your own pace, Intan Purnama Dewi.* Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala

kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 09 Juli 2026

Penulis,



Intan Purnama Dewi



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

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

Nama : Intan Purnama Dewi
NIM : 42322010078
Fakultas/Program Studi : FDSK/Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan *Pop-up Book* Interaktif Sebagai Media Edukasi Pengelolaan *Screen time* Anak Usia 6–8 Tahun

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, 07 Juli 2026

Yang menyatakan,



(Intan Purnama Dewi)

PERANCANGAN *POP-UP BOOK* INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENGELOLAAN *SCREEN TIME* ANAK USIA 6–8 TAHUN

INTAN PURNAMA DEWI

ABSTRAK

Penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar terus mengalami peningkatan sehingga berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif apabila tidak diimbangi dengan pengelolaan *screen time* yang tepat. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media edukasi yang mampu menyampaikan informasi mengenai pengelolaan *screen time* dengan cara yang menarik, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Oleh karena itu, tugas akhir ini merancang buku *pop-up* interaktif berjudul “Petualangan Budi Tanpa Gadget” sebagai media edukasi pengelolaan *screen time* bagi anak usia 6–8 tahun.

Proses perancangan menggunakan metode Design Thinking yang meliputi tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* dilakukan melalui observasi, wawancara, dan implementasi di MI. Muslim Asia Afrika. Strategi perancangan difokuskan pada penyusunan pesan melalui pendekatan *storytelling* yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif anak, serta penyajian visual berupa ilustrasi bergaya kartun, penggunaan warna yang cerah, tipografi yang mudah dibaca, dan mekanisme *pop-up* interaktif untuk meningkatkan ketertarikan serta keterlibatan anak selama proses membaca.

Hasil perancangan diwujudkan dalam bentuk buku *pop-up* interaktif yang didukung oleh berbagai media pendukung lainnya. Buku ini dirancang sebagai media edukasi yang tidak hanya menyampaikan informasi mengenai pengelolaan *screen time*, tetapi juga mendorong anak untuk menyeimbangkan penggunaan *gadget* dengan aktivitas di dunia nyata. Diharapkan buku *pop-up* “Petualangan Budi Tanpa Gadget” dapat menjadi media edukasi alternatif yang menarik, interaktif, dan efektif dalam membantu anak memahami pentingnya pengelolaan *screen time* sejak usia dini.

Kata Kunci: buku *pop-up*, *screen time*, media edukasi, anak usia 6–8 tahun, *Design Thinking*, desain komunikasi visual.

THE DESIGN OF AN INTERACTIVE POP-UP BOOK AS AN EDUCATIONAL MEDIUM FOR SCREEN TIME MANAGEMENT FOR CHILDREN AGED 6–8

INTAN PURNAMA DEWI

ABSTRACT

The increasing use of gadgets among elementary school children has raised concerns due to its potential negative impacts when not accompanied by proper screen time management. This condition highlights the need for educational media that can effectively communicate the importance of balanced screen time in an engaging, interactive, and age-appropriate manner. Therefore, this final project aims to design an interactive pop-up book entitled "Petualangan Budi Tanpa Gadget" (Budi's Adventure Without Gadgets) as an educational medium for screen time management for children aged 6–8 years.

The design process employed the Design Thinking method, consisting of the Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test stages, conducted through observation, interviews, and implementation at MI. Muslim Asia Afrika. The communication strategy emphasizes storytelling that is tailored to children's cognitive development, while the visual strategy incorporates cartoon-style illustrations, bright color schemes, child-friendly typography, and interactive pop-up mechanisms to enhance children's interest and engagement throughout the reading experience.

The final outcome of this project is an interactive pop-up book supported by various complementary media. The book is designed not only to provide educational information about screen time management but also to encourage children to balance gadget use with real-world activities. It is expected that "Petualangan Budi Tanpa Gadget" will serve as an engaging, interactive, and effective alternative educational medium that helps children understand the importance of managing screen time from an early age.

Keywords: *pop-up book, screen time, educational media, children aged 6–8 years, Design Thinking, visual communication design.*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	0
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
PERNYATAAN <i>SIMILARITY CHECK</i>	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB	viii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Perancangan	1
1.2. Rumusan Masalah Perancangan	2
1.3. Tujuan Perancangan	2
1.4. Manfaat Perancangan	3
BAB II	4
METODE PERANCANGAN.....	4
2.1. Originalitas	4
2.2. Target Perancangan	11
2.3. Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	11
2.4. Skema Proses Desain.....	22
2.5. Perhitungan Anggaran	44
BAB. III.....	46
DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	46
3.1. Positioning dan Konsep Desain.....	46
3.2. Strategi Pesan	46
3.3. Strategi Visual	47
3.4. Strategi Distribusi Karya	47
BAB IV	49
HASIL KARYA DKV.....	49
4.1. Deskripsi Karya	49
4.2. Pameran Karya	80

4.3.	Hasil Uji Desain	84
4.4.	Evaluasi Perancangan Karya	89
BAB V		91
KESIMPULAN DAN SARAN		91
5.1.	Kesimpulan.....	91
5.2.	Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA		93
LAMPIRAN		95



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Referensi Karya Serupa (Olah Data Penulis, 2025).....	4
Tabel 2. 2 Alur Cerita, Storyline dan Pesan Edukasi (Olah Data Penulis, 2025)	26
Tabel 2. 3 Kriteria Desain (Olah Data Penulis, 2025)	29
Tabel 2. 4 <i>Storyboard</i> (Olah Data Penulis, 2025).....	35
Tabel 2. 5 Perhitungan Anggaran Produksi Karya (Olah Data Penulis, 2025).....	44
Tabel 3. 1 <i>Customer Path 5A</i> (Olah Data Penulis, 2025)	48
Tabel 4. 1 Spesifikasi Buku <i>Pop-up</i> interaktif “Petualangan Budi Tanpa Gadget”.....	50
Tabel 4. 2 Relevansi Penyajian Pesan.....	74
Tabel 4. 3 Relevansi Penyajian Visual.....	75
Tabel 4. 4 Distribusi Karya.....	76
Tabel 4. 5 Pembagian Target Audiens	84
Tabel 4. 6 Hasil Observasi Target Audiens Utama.....	85
Tabel 4. 7 Ringkasan Umpan Balik Pendidik dan Orang Tua	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Teknik <i>pop-up</i> Berbasis Transformasi	20
Gambar 2. 2 Teknik <i>Pop-up</i> Berbasis Kedalaman dan Perspektif.....	20
Gambar 2. 3 Teknik <i>Pop-up pull-tab</i>	21
Gambar 2. 4 Teknik <i>Pop-up parallel slide</i>	21
Gambar 2. 5 Teknik <i>Pop-up Volvelles</i>	21
Gambar 2. 6 Teknik <i>Pop-up Rotary</i>	22
Gambar 2. 7 Skema Proses Design Thinking (Sumber: medium.com)	22
Gambar 2. 8 Emphaty Map (Olah Data Penulis, 2025)	23
Gambar 2. 9 Mind Mapping Buku Ilustrasi Pop-up “Petualangan Budi Tanpa Gadget” (Dokumentasi Pribadi, 2025).....	25
Gambar 2. 10 Story Mountain (Dokumentasi Pribadi, 2025)	26
Gambar 2. 11 Thumbnail (Dokumentasi Pribadi, 2025).....	30
Gambar 2. 12 Moodboard Teknik Pop-up (Dokumentasi Pribadi, 2025).....	31
Gambar 2. 13 Moodboard Inspirasi Gaya Ilustrasi dan Warna (Dokumentasi Pribadi, 2025)	31
Gambar 2. 14 Moodboard Style Fonts (Dokumentasi Pribadi, 2025).....	32
Gambar 2. 15 Sketsa alternatif karakter utama Budi pada buku “Petualangan Budi Tanpa Gadget” (Dokumentasi Pribadi, 2025)	32
Gambar 2. 16 Sketsa Final Karakter Budi pada buku “Petualangan Budi Tanpa Gadget” (Dokumentasi Pribadi, 2025)	33
Gambar 2. 17 Sketsa Final Karakter Lia pada buku “Petualangan Budi Tanpa Gadget” (Dokumentasi Pribadi, 2025).....	33
Gambar 2. 18 Sketsa Final Karakter Monster Gadget pada buku “Petualangan Budi Tanpa Gadget” (Dokumentasi Pribadi, 2025)	34
Gambar 2. 19 Sketsa Final Karakter Kakek Awan pada buku “Petualangan Budi Tanpa Gadget” (Dokumentasi Pribadi, 2025)	34
Gambar 2. 20 Ukuran Layout Buku (Dokumentasi Pribadi, 2025)	35
Gambar 2. 21 Prototype Cover & Back Cover (Dokumentasi Pribadi, 2025)	40
Gambar 2. 22 <i>Prototype</i> halaman 1 dan 2.....	40
Gambar 2. 23 <i>Prototype</i> halaman 3 dan 4 (Dokumentasi Pribadi, 2025).....	40
Gambar 2. 24 <i>Prototype</i> halaman 5 dan 6 (Dokumentasi Pribadi, 2025).....	41
Gambar 2. 25 <i>Prototype</i> halaman 7 dan 8 (Dokumentasi Pribadi, 2025).....	41
Gambar 2. 26 <i>Prototype</i> halaman 9 dan 10 (Dokumentasi Pribadi, 2025).....	41
Gambar 2. 27 <i>Prototype</i> halaman 11 dan 12 (Dokumentasi Pribadi, 2025).....	42
Gambar 2. 28 <i>Prototype</i> halaman 13 dan 14 (Dokumentasi Pribadi, 2025).....	42
Gambar 2. 29 <i>Prototype</i> halaman 15 dan 16 (Dokumentasi Pribadi, 2025).....	42
Gambar 2. 30 <i>Prototype</i> halaman 17 dan 18 (Dokumentasi Pribadi, 2025).....	43
Gambar 2. 31 <i>Prototype</i> halaman 19 dan 20 (Dokumentasi Pribadi, 2025).....	43
Gambar 2. 31 <i>Prototype</i> halaman 21 dan 22 (Dokumentasi Pribadi, 2025).....	43
Gambar 2. 33 <i>Prototype</i> halaman 23 dan 24 (Dokumentasi Pribadi, 2025).....	44
Gambar 3. 1 Palet Warna Palet Warna (Dokumentasi Pribadi, 2025)	47
Gambar 4. 1 Buku Pop-up “Petualangan Budi Tanpa Gadget” (Dokumentasi Pribadi, 2026).....	49
Gambar 4. 2 Halaman 3-4 sebagai pembukaan cerita yang memperlihatkan kebiasaan Budi menggunakan <i>gadget</i> secara berlebihan. (Dokumentasi Pribadi, 2026)	61
Gambar 4. 3 Perkembangan konflik ketika Budi memasuki Dunia Tanpa Layar dan bertemu Monster Gadget. (Dokumentasi Pribadi, 2026).....	62
Gambar 4. 4 Budi mulai menerapkan jadwal penggunaan <i>gadget</i> secara seimbang. (Dokumentasi Pribadi, 2026).....	63
Gambar 4. 5 Penyampaian pesan edukasi melalui konsep Sungai Waktu dan aktivitas bermain tradisional. (Dokumentasi Pribadi, 2026)	63
Gambar 4. 6 Gaya visual “Petualangan Budi Tanpa Gadget” (Dokumentasi Pribadi, 2026)	65
Gambar 4. 7 Kantung mata Budi ketika terlalu lama bermain <i>gadget</i> (Dokumentasi Pribadi, 2026) ..	65
Gambar 4. 8 Lia sebagai karakter yang ceria dan aktif (Dokumentasi Pribadi, 2026)	66

Gambar 4. 9 Kakek Awan sebagai karakter menyerupai awan sebagai simbol kebijaksanaan dan ketenangan (Dokumentasi Pribadi, 2026).....	66
Gambar 4. 10 Monster Gadget karakter antagonis yang merepresentasikan kebiasaan menggunakan <i>gadget</i> secara berlebihan (Dokumentasi Pribadi, 2026)	67
Gambar 4. 11 Komposisi Warna dan Implementasi Gambar (Dokumentasi Pribadi, 2026)	67
Gambar 4. 12 Tipografi <i>Headline</i> Buku (Dokumentasi Pribadi, 2026).....	68
Gambar 4. 13 Tipografi <i>Sub Headline</i> Buku (Dokumentasi Pribadi, 2026).....	69
Gambar 4. 14 Tipografi <i>Body Text</i> Buku (Dokumentasi Pribadi, 2026).....	69
Gambar 4. 15 Halaman <i>Spread Layout</i> dan <i>Single Page Layout</i> pada Buku (Dokumentasi Pribadi, 2026).....	70
Gambar 4. 16 <i>Layout</i> pada Buku (Dokumentasi Pribadi, 2026)	71
Gambar 4. 17 Mekanisme <i>Box and Platform Pop-up</i> pada Buku (Dokumentasi Pribadi, 2026)	71
Gambar 4. 18 Mekanisme <i>Box Pop-up</i> pada Buku (Dokumentasi Pribadi, 2026).....	72
Gambar 4. 19 Mekanisme <i>V-Fold</i> dan <i>Lift the Flap</i> pada Buku (Dokumentasi Pribadi, 2026).....	72
Gambar 4. 20 Mekanisme <i>Parallel Fold</i> pada Buku (Dokumentasi Pribadi, 2026)	73
Gambar 4. 21 Poster Pameran.....	80
Gambar 4. 22 Persiapan dan Pembukaan Pameran (Dokumentasi Pribadi, 2026)	81
Gambar 4. 23 <i>Display Booth</i> Karya.....	81
Gambar 4. 24 Kegiatan <i>Storytelling</i> (Dokumentasi Pribadi, 2026)	82
Gambar 4. 25 Aktivitas Pengunjung Pameran (Dokumentasi Pribadi, 2026).....	83
Gambar 4. 26 Penutupan Pameran (Dokumentasi Pribadi, 2026)	83
Gambar 4. 27 Peserta <i>Storytelling</i> (Dokumentasi Pribadi, 2026)	84
Gambar 4. 28 Abyan menjawab pertanyaan (Dokumentasi Pribadi, 2026).....	86
Gambar 4. 29 Anak mengikuti sesi tanya jawab dan Rafi menjawab pertanyaan (Dokumentasi Pribadi, 2026).....	86
Gambar 4. 30 Beberapa Respon Pendidik dan Orang Tua pada <i>Google Forms</i>	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Bukti Bimbingan/Asistensi Dosen Pembimbing	95
Lampiran 2. Catatan Komentar Perbaikan Sidang Tugas Akhir.....	96
Lampiran 3. Lembar Pernyataan Similarity Check.....	97
Lampiran 4. Dokumentasi Pameran.....	98
Lampiran 5. Kuesioner.....	99
Lampiran 7. Surat Kesediaan Kerjasama Mitra	105

