



**PERANCANGAN BUKU CERAMAH INTERAKTIF ANAK
BERJUDUL “PETUALANGAN YUYU, SI AYAM KECIL”
BERTEMA PERCAYA DIRI**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

**NATALIA DESRIANA
42318120022**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2023**



**PERANCANGAN BUKU CERAMAH INTERAKTIF ANAK
BERJUDUL “PETUALANGAN YUYU, SI AYAM KECIL”
BERTEMA PERCAYA DIRI**

LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

**NATALIA DESRIANA
42318120022**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2023**

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Natalia Desriana
NIM : 42318120022
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan Tugas Akhir : Perancangan Buku Cergam Interaktif Anak Berjudul "Petualangan Yuyu, Si Ayam Kecil Bertema Percaya Diri

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 26 Agustus 2023



Natalia Desriana

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Natalia Desriana
NIM : 42318120022
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Cergam Interaktif Anak
Berjudul "Petualangan Yuyu, Si Ayam Kecil"
Bertema Percaya Diri

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Wilsa Pratiwi, M.Sn
NIDN : -
Ketua Penguji : Wilsa Pratiwi, M.Sn
NIDN : -
Penguji 1 : Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn
NIDN : 0321098302
Penguji 2 : Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd
NIDN : 0301098803



MERCU BUANA

Jakarta, 28 Agustus 2023

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif



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

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yesus Kristus atas terselesaikannya laporan Tugas Akhir PERANCANGAN BUKU CERGAM INTERAKTIF ANAK BERJUDUL “PETUALANGAN YUYU, SI AYAM KECIL” BERTEMA PERCAYA DIRI, dengan tepat waktu. Laporan Tugas Akhir ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Strata Satu (S1). Ucapan rasa terima kasih tentunya tidak lupa penulis sampaikan kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng selaku Rektor Universitas Mercu Buana
2. Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn selaku Dekan Fakultas Desain Seni Dan Kreatif Universitas Mercu Buana
3. Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
4. Wilsa Pratiwi S.Ds, M.Sn, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya mendukung, membimbing, serta mengarahkan selama proses pengerjaan Tugas Akhir
5. Wilsa Pratiwi S.Ds, M.Sn, Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn dan Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Penguji Tugas Akhir atas koreksi dan arahan serta masukannya
6. Orangtua dan keluarga penulis yang selalu mendukung dan semua pihak yang sudah membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir, yang penulis tidak dapat menyebutkan satu demi satu

Penulis berharap kiranya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi banyak orang, guna menambah ilmu pengetahuan maupun sebagai referensi bagi pengembangan, terutama juga bagi kemajuan generasi sebagai pelaku yang bersangkutan.

Jakarta, 26 Agustus 2023

Penulis.



Natalia Desriana

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Natalia Desriana
NIM : 42318120022
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan Tugas Akhir : Perancangan Buku Cergam Interaktif Anak Berjudul "Petualangan Yuyu, Si Ayam Kecil Bertema Percaya Diri

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 Laporan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 26 Agustus 2023

Yang menyatakan,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Natalia Desriana

ABSTRAK

Nama	: Natalia Desriana
NIM	: 42318120022
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan Tugas Akhir	: Perancangan Buku Cergam Interaktif Anak Berjudul “Petualangan Yuyu, Si Ayam Kecil Bertema Percaya Diri
Pembimbing	: Wilsa Pratiwi S.Ds, M.Sn

Pada aspek tumbuh kembangnya, anak mengalami pertumbuhan yang tidak hanya secara fisik, namun juga psikis, kognitif serta kinestetik yang meliputi pergerakan motorik yang terus berkembang dari masa kanak-kanak hingga dewasa. Anak belajar mengenal lingkungan serta situasi disekitarnya sebagai bentuk komunikasi. Pada usia 4-6 tahun anak sudah dapat berpikir secara logis dan konkret yang terbatas berdasarkan panca inderanya, sehingga masih membutuhkan pendampingan dari orang dewasa untuk mengarahkan, memfasilitasi, serta mengedukasi anak.

Berkaitan dengan pembelajaran pada anak, pendidikan karakter moral percaya diri merupakan salah satu hal yang penting untuk dibangun dan dikembangkan sejak dini sebagai bekal anak dimasa depan dengan situasi lingkungan yang lebih luas. Metode bercerita dengan media buku merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan dalam aspek perkembangan anak. Dengan penggunaan buku cerita bergambar interaktif, anak dapat berperan dalam pembelajaran secara aktif dengan ikut membaca serta mengerjakan aktivitas pada buku yang juga dapat melatih motorik halusnya.

Perancangan skema buku yang mengusung tema buku cerita bergambar serta buku interaktif yang memuat aktivitas pengembangan motorik halus anak ke dalam satu media buku, dapat menjadi suatu inovasi buku yang bermanfaat bukan hanya sebagai pembelajaran saja, namun juga aktivitas bermain sambil belajar yang membantu meningkatkan minat literasi anak disamping pengembangan karakter moral percaya diri pada anak.

Kata Kunci : *Buku Cergam, Interaktif, Percaya Diri Anak, Anak 4-6 Tahun*

ABSTRACT

Name : Natalia Desriana
NIM : 42318120022
Study Program : Desain Komunikasi Visual
Title Final Report : Perancangan Buku Cergam Interaktif Anak Berjudul “Petualangan Yuyu, Si Ayam Kecil Bertema Percaya Diri
Counsellor : Wilsa Pratiwi S.Ds, M.Sn

In the aspect of growth and development, children experience growth not only physically, but also psychologically, cognitively and kinesthetically which includes motor movements that continue to develop from childhood to adulthood. Children learn to recognize the environment and the situation around them as a form of communication. At the age of 4-6 years, children can think logically and concretely which is limited based on their five senses, so they still need assistance from adults to direct, facilitate, and educate children.

In relation to learning in children, self-confidence moral character education is one of the important things to be built and developed from an early age as a provision for children in the future with a wider environmental situation. The storytelling method with book media is one way that can be done in aspects of child development. By using interactive picture story books, children can play an active role in learning by participating in reading and doing activities in books which can also train their fine motor skills.

Designing a book scheme that carries the theme of picture story books and interactive books that contain children's fine motor development activities into one book media, can be a book innovation that is useful not only for learning, but also for playing while learning activities that help increase children's literacy interest. in addition to developing self-confident moral character in children.

Key Word : Playbook, Interactive, Child Confidence, Children 4-6 Years

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Perancangan	1
1.2 Tujuan Perancangan.....	5
1.3 Manfaat Perancangan.....	5
BAB II METODE PERANCANGAN	6
2.1 Orisinalitas	6
2.1.1 <i>State Of Art</i>	8
2.2 Target/Kelompok Pengguna (Khalayak Sasaran).....	8
2.2.1 Target Market Primer.....	8
2.2.2 Target Sekunder	8
2.3 Relevansi Dan Konsekuensi Studi.....	9
2.3.1 Pengetahuan	9
2.3.2 Keterampilan.....	9
2.3.3 Kelengkapan Peralatan.....	9
2.3.4 Biaya	9
2.4 Skema Proses Desain.....	10
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	17
3.1 Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan.....	17
3.1.1 Percaya Diri Anak.....	17
3.1.2 Ciri Percaya Diri Pada Anak.....	17
3.1.3 Ciri Tidak Percaya Diri Pada Anak.....	18
3.1.4 Penyebab Kurang Percaya Diri Anak	18
3.1.5 Dampak Percaya Diri Pada Anak	19

3.1.6	Cara Mengembangkan Percaya Diri Pada Anak	19
3.2	Data Aspek Teknis Karya Perancangan	19
3.2.1	Buku Cerita Bergambar	19
3.2.2	Tahap Perkembangan Membaca Pada Anak	26
3.2.3	Klasifikasi Buku Anak	27
3.3	Data Aspek Keindahan Karya Perancangan	28
3.3.1	Tipografi	28
3.3.2	Warna	30
3.3.3	Layout	32
3.3.4	Ilustrasi	33
3.3.5	Karakter Atau Tokoh.....	36
3.3.6	Buku Interaktif	38
3.3.7	Buku Interaktif <i>Pop Up</i>	39
BAB IV	KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	42
4.1	Tataran Lingkungan/Komunitas (<i>Community Level</i>)	42
4.1.1	Analisa Pengguna/Komunitas Karya	42
4.1.2	Kontribusi Pada Masyarakat	43
4.2	Tataran Sistem (<i>System Level</i>).....	43
4.2.1	Cara Kerja Karya (Cara Pengguna/Komunitas Memahami Karya)	43
4.2.2	Cara Penyebaran/Distribusi/Penempatan Karya	43
4.3	Tataran Komponen (<i>Components Level</i>).....	44
4.3.1	Konsep Visual (Warna, Tipografi, Ilustrasi/Fotografis)	44
4.3.2	Konsep Material	47
4.3.3	Konsep Proteksi Karya	47
4.4	Tataran Produk (Produk Level)	48
4.4.1	Deskripsi Karya (Bentuk, Jenis, Variasi).....	48
4.4.2	Spesifikasi Teknis Karya	48
4.4.3	Desain <i>Layout</i> Karya	49
BAB V	KEGIATAN PAMERAN	58
5.1	Deskripsi Karya	58
5.2	Kegiatan Uji Desain.....	58
5.3	Hasil Uji Desain.....	62
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN.....	65
6.1	Kesimpulan	65

6.2	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	70



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Inspirasi Karya Sejenis.....	6
Tabel 2.2 Perincian Biaya	9
Tabel 5.1 Respon dan Analisis Hasil Uji Desain	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Proses Desain	10
Gambar 2.2 Mind Mapping.....	12
Gambar 2.3 Moodboard	12
Gambar 2.4 Narasi Cerita.....	13
Gambar 2.5 Alternatif Sketsa Karakter.....	13
Gambar 2.6 Alternatif Sketsa Halaman Sampul	14
Gambar 2.7 Peletakan Narasi Bersama Sketsa Karakter Yang Dipilih	14
Gambar 2.8 Sketsa (Halaman 1-52).....	15
Gambar 2.9 Digitalisasi Sketsa	16
Gambar 4.1 Palet Warna	44
Gambar 4.2 Tipografi.....	44
Gambar 4.3 Halaman Sampul Buku.....	45
Gambar 4.4 Yuyu Si Ayam Kecil	46
Gambar 4.5 Yuri Si Anjing Kecil	46
Gambar 4.6 Yoko Si Domba Kecil	46
Gambar 4.7 Yoyo Si Sapi Kecil.....	47
Gambar 4.8 Bentuk Buku (Halaman Sampul)	48
Gambar 4.9 Aktivitas Membuka Buku Pop Up (Halaman 1-2).....	49
Gambar 4.10 Aktivitas Mewarnai (Halaman 3-4).....	49
Gambar 4.11 Aktivitas Mewarnai (Halaman 5-6).....	49
Gambar 4.12 Aktivitas Menempel Potongan Gambar (Halaman 7-8).....	50
Gambar 4.13 Aktivitas Menempel Potongan Gambar (Halaman 9-10).....	50
Gambar 4.14 Aktivitas Mencari Perbedaan (Halaman 11-12).....	50
Gambar 4.15 Aktivitas Mencari Objek Tersembunyi (Halaman 13-14).....	51
Gambar 4.16 Aktivitas <i>Puzzle</i> (Halaman 15-16)	51
Gambar 4.17 Aktivitas Mewarnai (Halaman 17-18).....	51
Gambar 4.18 Aktivitas Mewarnai (Halaman 19-20).....	52
Gambar 4.19 Aktivitas Menebalkan Kata (Halaman 21-22)	52
Gambar 4.20 Aktivitas Menebalkan Garis (Halaman 23-24)	52
Gambar 4.21 Aktivitas Menempelkan Potongan Gambar (Halaman 25-26).....	53

Gambar 4.22 Aktivitas Menebalkan Kata (Halaman 27-28)	53
Gambar 4.23 Aktivitas Mewarnai (Halaman 29-30).....	53
Gambar 4.24 Aktivitas Menebalkan Garis (Halaman 31-32)	54
Gambar 4.25 Aktivitas Menebalkan Kata (Halaman 33-34)	54
Gambar 4.26 Aktivitas Mewarnai (Halaman 35-36).....	54
Gambar 4.27 Aktivitas Mewarnai (Halaman 37-38).....	55
Gambar 4.28 Aktivitas Menarik Garis (Halaman 39-40).....	55
Gambar 4.29 Aktivitas Menempel Potongan Gambar (Halaman 41-42).....	55
Gambar 4.30 Aktivitas Mewarnai (Halaman 43-44).....	56
Gambar 4.31 Aktivitas Menebalkan Garis (Halaman 45-46)	56
Gambar 4.32 Aktivitas Menempel Potongan Gambar (Halaman 47-48).....	56
Gambar 4.33 Aktivitas Mewarnai (Halaman 49-50).....	57
Gambar 4.34 Aktivitas Membuka Buku <i>Pop Up</i> (Halaman 51-52).....	57
Gambar 5.1 Poster Pameran & Seminar <i>Beyond The Box</i>	59
Gambar 5.2 <i>Website</i> Pameran <i>Online</i> Galeri FDSK	59
Gambar 5.3 <i>Display</i> Pameran <i>Online</i> Galeri FDSK	60
Gambar 5.4 <i>Display Offline</i> Di Ruang Pamer Universitas Mercu Buana.....	60
Gambar 5.5 Kegiatan Dan Interaksi Dengan Pengunjung Pameran	61
Gambar 5.6 Kegiatan Seminar Dari Para Dosen Universitas Mercu Buana.....	61
Gambar 5.7 <i>Sticky Note</i> Respon Pengunjung Pameran.....	62

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Asistensi Tugas Akhir.....	70
Lampiran 2 Hasil Wawancara Dengan Narasumber/Mitra.....	71
Lampiran 3 Dokumentasi Kegiatan Pameran.....	72
Lampiran 4 Respon Terhadap Karya.....	74
Lampiran 5 Hasil Karya	75

