

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF
MENGENAI PERBAIKAN DALAM KEBIASAAN ANAK
USIA 4-6 TAHUN

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat dalam
Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh :

U Adhinda Putri Ramadhanti S

NIM 42321010037

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing :

Rizal Bay Khaqi, S. Ds, M. Sn

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

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Adhinda Putri Ramadhanti
NIM : 42321010037
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif
Mengenai Perbaikan Dalam Kebiasaan Anak
Usia 4-6 Tahun

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 : Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn
NIDN : 0321098302
Ketua Penguji : Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn
NIDN : 0321098302
Penguji 1 : Anggi Almira Rahma, S.Ds, M.Ds
NIDN : 0307079304
Penguji 2 : Wilsa Pratiwi, S.Sn, M.Sn
NIDN : -



MERCU BUANA

Jakarta, 8 Agustus 2025

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.)

	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
---	---	--------------------------------

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adhinda Putri Ramadhanti
 Nomor Induk Mahasiswa : 42321010037
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual (DKV)
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 14 Agustus 2025

Yang memberikan pernyataan,



Adhinda Putri Ramadhanti (42321010037)

ABSTRAK

Perancangan buku ilustrasi interaktif ini bertujuan membentuk karakter anak usia 4–6 tahun melalui media edukatif yang menyenangkan dan mudah dipahami. Ide muncul dari kebutuhan media yang menanamkan nilai sosial-emosional seperti “tolong”, “maaf”, dan “terima kasih”, serta kebiasaan mandiri dan bertanggung jawab sejak dini. Buku dirancang dengan pendekatan visual komunikatif dan elemen interaktif untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam aktivitas membaca.

Strategi desain mencakup penyederhanaan bahasa, ilustrasi ekspresif, serta tambahan elemen stiker *kiss-cut*, *red decoder*, dan *die cut* sebagai bentuk interaktivitas. Gaya visual disusun dengan warna ceria dan prinsip desain yang konsisten. Karya dieksekusi menggunakan art paper laminasi *glossy*, dilengkapi media pendukung seperti stiker vinyl, poster mini, dan merchandise. Distribusi dilakukan melalui pameran dan media sosial. Evaluasi dilakukan menggunakan kuisioner kepada orang tua dan pengamat selama pameran berlangsung, dengan menilai aspek visual, pesan, keterbacaan, dan interaktivitas.

Hasil evaluasi menunjukkan pesan tersampaikan dengan baik, namun ditemukan beberapa catatan seperti penggunaan majas yang kurang dipahami anak, tipografi yang belum konsisten, serta halaman stiker yang sulit dilepas. Perbaikan diarahkan pada penyederhanaan bahasa, pemilihan tipografi lebih terbaca, serta solusi teknis pada sistem binding halaman interaktif. Ke depan, karya dapat dikembangkan dengan media digital seperti QR code berisi panduan audio atau animasi sederhana.

Kata kunci: Buku ilustrasi interaktif, Anak usia dini, Media edukatif, desain visual.

ABSTRACT

This interactive illustration book project aims to shape the character of children aged 4–6 through educational media that is enjoyable and easy to understand. The idea emerged from the need for materials that instill social-emotional values such as saying “please,” “sorry,” and “thank you,” as well as fostering independence and responsibility habits from an early age. The book is designed using communicative visuals and interactive elements to increase children's engagement in reading activities.

The design strategy involves simplified language, expressive illustrations, and interactive features such as kiss-cut stickers, red decoder tools, and die-cut pages. The visual style applies bright colors and consistent design principles. The book is printed on glossy laminated art paper and supported by complementary media including vinyl stickers, mini posters, and merchandise. Distribution is carried out through exhibitions and social media. Evaluation was conducted using questionnaires addressed to parents and observers during the exhibition, focusing on visual appeal, message clarity, readability, and interactivity.

Results indicate that the message was effectively delivered, although some issues were noted, such as figurative language not easily understood by children, inconsistent typography, and sticker pages that were difficult to remove. Improvements are directed toward simplifying language, selecting more readable typography, and resolving technical issues with binding for interactive pages. In the future, the project can be enhanced with digital media such as QR codes containing audio guides or simple animations to support a multisensory learning experience.

Keyword: *Interactive Illustration Book, Early Childhood, Educational Media, Visual Design.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF MENGENAI PERBAIKAN DALAM KEBIASAAN ANAK USIA 4-6 TAHUN” ini dengan baik. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada program Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Desain Kreatif, Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, tugas akhir ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Yang terhormat, Bapak Rizal Bay Khaqi, S. Ds, M. Sn, selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses penyusunan dan perancangan tugas akhir ini.
2. Bapak Irfandi Musnur, S. Pd, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan dukungan penuh pada pelaksanaan tugas akhir ini.
3. Seluruh dosen dan staf di lingkungan Universitas Mercu Buana yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama masa studi.
4. Orang tua, keluarga, dan teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan doa, dukungan moral, serta semangat dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki kekurangan, baik dari segi isi maupun penyajian. Oleh karena itu, penulis membuka diri terhadap kritik dan saran yang membangun demi memperbaiki di masa mendatang.

Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi kontribusi yang positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan di bidang Desain Komunikasi Visual.

Jakarta, 25 Juli 2025



Adhinda Putri Ramadhanti

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Manfaat Perancangan.....	4
1.4.1 Manfaat Bagi Perancang.....	4
1.4.2 Manfaat Bagi Pendidikan	4
1.4.3 Manfaat Bagi Desainer dan Ilustrator.....	4
BAB II METODE PERANCANGAN.....	6
2.1 Orisinalitas	6
2.2 Target Perancangan	9
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	10
2.3.1 Studi Estetika (Visual).....	11
2.3.2 Studi Komunikasi.....	15
2.3.3 Studi Teknis.....	16
2.4 Skema Proses Desain	18
BAB III DATA DAN ANALISIS PERANCANGAN	29
3.1 Positioning dan Konsep Desain	29
3.1.1 Positioning	29
3.1.2 Konsep Desain	29
3.2 Strategi Pesan.....	31
3.3 Strategi Visual	32
3.3.1 Eksplorasi dan Pengembangan Konsep Visual.....	32
3.3.2 Gaya Desain	36
	vii

3.4 Strategi Distribusi Karya	37
BAB IV HASIL KARYA DKV.....	40
4.1 Deskripsi Karya	40
4.1.2 Visual Karya	41
4.1.3 Penyajian Visual	49
4.1.4 Hasil relevansi karya dengan masalah perancangan	53
4.2 Pameran Karya	55
4.3 Hasil Uji Desain.....	60
4.3.1 Profil Pengguna (<i>Target Audiens</i>)	60
4.3.2 Umpan Balik Pengguna.....	61
4.4 Evaluasi Perancangan Karya	67
4.4.1 Menemukan kekuatan karya	67
4.4.2 Menemukan kelemahan karya	70
4.4.3 Rumusan perbaikan karya	72
4.4.4 Evaluasi pengeluaran dana karya utama.....	74
BAB V HASIL KARYA DKV.....	75
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	81



DAFTAR TABEL

Table 1. Referensi Perancangan Serupa Tedahulu	8
Table 2. Analisis SWOT	21
Table 3. Elemen Interaktif	23
Table 4. List Isi Konten/Edukasi	25
Table 5. Halaman Pada Karya	42
Table 6. Halaman Interaktif (Dokumen Pribadi)	47
Table 7. Penggunaan Majas pada Halaman (Dokumentasi Pribadi)	49
Table 8. Total Produksi Dana Karya Utama	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Mindmapping (Sumber: Dokumentasi Pribadi).....	21
Gambar 2. Moodboard (Sumber: Pinterest)	22
Gambar 3. Sketsa Digital Karakter 1 dan 2 (Dokumentasi Pribadi).....	22
Gambar 4. Ptototype Cover (Sumber: Dokumentasi Pribadi).....	26
Gambar 5. Sketsa Interaktif (Sumber: Data Pribadi).....	26
Gambar 6. Sketsa Interaktif (Sumber: Data Pribadi).....	26
Gambar 7. Sketsa Interaktif (Sumber: Data Pribadi).....	27
Gambar 8. Sketsa Interaktif (Sumber: Data Pribadi).....	27
Gambar 9. Hasil Pemilihan Artstyle Karakter (Sumber: Data Pribadi)	28
Gambar 10. Akhir Pengembangan karakter 1 (Sumber: Data Pribadi)	33
Gambar 11. Akhir Pengembangan karakter 2 (Sumber: Data Pribadi)	33
Gambar 12. Warm Tone 2 (Sumber: Pinterest).....	34
Gambar 13. Warm Tone 1 (Sumber: Pinterest).....	34
Gambar 14. Pilihan Tipografi 2 (Sumber: Dafont).....	34
Gambar 15. Pilihan Tipografi 1 (Sumber: Dafont).....	34
Gambar 16. Peel/Peel-off (Sumber: Pinterest).....	35
<i>Gambar 17. Red Decoder Art (Sumber: Pinterest)</i>	<i>35</i>
Gambar 18. Pilihan Layout (Sumber: Pinterest)	36
Gambar 19. Karya Utama (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	40
Gambar 20. Gaya Visual (Sumber: Data Pribadi).....	50
Gambar 21. Layout 1 (Sumber: Data Pribadi).....	51
Gambar 22. Layout 2 (Sumber: Data Pribadi).....	51
Gambar 23. Halaman Karya (Sumber: Data Pribadi).....	51
Gambar 24. Elemen Visual Interaktif (Sumber: Data Pribadi)	52
Gambar 25. Pallete Warna (Sumber: Data Pribadi)	52
Gambar 26. Karya Utama (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	56
Gambar 27. Merchandise (Sumber: Data Pribadi)	56
Gambar 28. Poster A3 (Sumber: Data Pribadi).....	57
Gambar 29. XBanner (Sumber: Data Pribadi).....	58
Gambar 30. Pameran di PAUD Teratai (Sumber: Dokumentasi Pribadi).....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Observasi Target Audiens (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	81
Lampiran 2. Aktivitas Pameran di PAUD Teratai (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	82
Lampiran 3. Aktivitas Pameran di PAUD Teratai (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	83
Lampiran 4. Preview Karya dengan Guru TK Binar Mentari (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	83
Lampiran 5. Konsultasi Dengan Dokter Psikolog Anak, Dokter Nisfie M. Hoesein, S.Psi, Psikolog, CHt (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	84
Lampiran 6. Kartu Asistensi (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	85
Lampiran 7. Bukti Data Kuisisioner Vote (Sumber: Data Pribadi)	88
Lampiran 8. Bukti Data Kuisisioner Kritik dan Saran (Sumber: Data Pribadi)	90
Lampiran 9. Data Kuisisioner Konten Edukasi (Sumber: Data Pribadi)	93
Lampiran 10. Forum Pendaftaran Sidang Tugas Akhir (Sumber: Data Pribadi)	94
Lampiran 11. Hasil Nilai Sidang (Sumber: Data Pribadi)	95
Lampiran 12. Similarity Turnitin (Sumber: Administrasi Turnitin)	96
Lampiran 13. Catatan Revisi Penguji 1 (Sumber: Koordinator TA)	97
Lampiran 14. Catatan Revisi Penguji 2 (Sumber: Koordinator TA)	98
Lampiran 15. Catatan Revisi Dosen Pembimbing (Sumber: Koordinator TA)	99
Lampiran 16. Lembar Hasil Turnitin (Sumber: Administrasi Turnitin)	100
Lampiran 17. Lembar Hasil Turnitin (Sumber: Administrasi Turnitin)	101

