

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF *STOP PET ABUSE*
SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK ANAK USIA DINI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Oleh :

Qisthin Putri Addini

20052010067

Dosen Pembimbing 1 :

Masnuna, ST., M.Sn

Dosen Pembimbing 2 :

Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2023/2024

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF *STOP PET ABUSE*

SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK ANAK USIA DINI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Oleh :

Qisthin Putri Addini
20052010067

Dosen Pembimbing 1 :
Masnuna, ST., M.Sn

Dosen Pembimbing 2 :
Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

2023/2024

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF *STOP PET ABUSE* SEBAGAI MEDIA
EDUKASI UNTUK ANAK USIA DINI**

Disusun Oleh :

QISTHIN PUTRI ADDINI

20052010067

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 14 Mei 2024

Pembimbing I

Pembimbing II



Masnuna, S.T., M.Sn.

NIPPPK. 19840512 2021 212004

Penguji I



Restu Ismovo Aji, S.Sn., M.A.

NPT. 20119850106174

Penguji II



Alfian Candra A., S.T., M.Ds.

NIP. 19880505 201903 1018



Widvasari, S.T., M.T.

NPT. 182 19890920 075

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur Dan Desain



Ibnu Sholichin, S.T., M.T

NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF *STOP PET ABUSE* SEBAGAI MEDIA
EDUKASI UNTUK ANAK USIA DINI

Disusun Oleh :
QISTHIN PUTRI ADDINI
20052010067

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal : 14 Mei 2024

Pembimbing I



Masnuna, S.T., M.Sn.
NIPPPK. 19840512 2021 212004

Pembimbing II



Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.
NPT. 20119850106174

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)
Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Masnuna, S.T., M.Sn.
NIPPPK. 19840512 2021 212004

ABSTRAK

Kasus penyiksaan pada hewan (*Animal Abuse*) masih terjadi di Indonesia, catatan dari Asia For Animals Coalition 1.626 dari 5.480 konten yang tersebar melalui sosial media terkait penyiksaan hewan di dunia yang berlokasi di Indonesia dengan unggahan 1.569 konten. Masih banyak orang yang tidak menyadari tindakan apa yang dapat dikategorikan perilaku penyiksaan hewan, dan selaku orang tua banyak yang masih belum sepenuhnya sadar akan pentingnya mengajarkan kepada anaknya cara memperlakukan hewan dengan baik. Khususnya pada anak usia dini karena mereka masih baru belajar tentang dunia luar serta lingkungan sekitar, dan waktu yang tepat dalam memberikan pemahaman agar terbentuk mindset yang bagus selama berkembang dan menurut psikolog jika anak yang menyiksa hewan bisa mengalami gangguan pada kepribadiannya dan menyakiti siapapun tanpa rasa salah.

Dalam hal ini, edukasi tentang penyiksaan hewan diperlukan mulai dari anak usia dini yaitu umur 4-6 tahun karena masuk dalam lingkungan sekitarnya yaitu hewan peliharaan yang akan mencegah perilaku menyiksa hewan peliharaan (*Pet Abuse*) saat dewasa nanti. Anak usia dini akan memahami metode pembelajaran dengan bermain serta belajar, maka ditemukan solusi berupa media pembelajaran edukasi buku interaktif bergambar yang bertujuan dapat mengembangkan akal anak dan dapat membangun pengetahuan serta pemahaman dalam berperilaku yang baik dengan cara menyayangi sesama makhluk hidup disekitarnya. Makalah ini akan menjelaskan proses tahapan desain bagaimana menghasilkan sebuah konsep hingga terbentuk buku interaktif yang efektif.

Kata Kunci : Hewan Peliharaan, Buku Interaktif, *Pet Abuse*

ABSTRAC

Cases of violence against animals (Animal Abuse) still occur in Indonesia, notes the Asia For Animals Coalition. 1,626 of the 5,480 contents distributed via social media related to violence against animals in the world were in Indonesia with 1,569 contents uploaded. There are still many people who do not know the impacts of violence against animals, and there are still many parents who do not fully realize the importance of teaching children how to treat animals well. Especially in early childhood because they are still just learning about the outside world and the surrounding environment, and this is the right time to provide understanding so that good thought patterns are formed during their development period and according to psychology, children who abuse animals can experience personality disorders and hurt anyone without feel wrong.

In this case, education about violence against animals is very necessary starting from an early age, namely 4-6 years old because they are included in the surrounding environment, namely pets, so that they will avoid the behavior of torturing pets (Pet Abuse) when they are adults. Early childhood children will understand learning methods by playing and learning, so solutions are found in the form of educational learning media, interactive picture books which aim to develop children's thinking power and can build knowledge and understanding in behaving well by loving other living creatures around them. . This article will explain the design stage process of how to produce a concept to create an effective interactive book.

Keywords: Pets, Interactive Books, Pet Abuse

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, naskah dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapatkan gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak ada pendapat atau karya milik orang lain, kecuali secara resmi dikutip dan disebutkan dalam naskah laporan ini dan telah dicantumkan sumber data dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah ini terdapat unsur plagiasi, saya bersedia laporan Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2023, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 24 Maret 2024



Qisthin Putri Addini

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT atas rahmat, hidayat, dan karunia-Nya sehingga laporan tugas akhir “Perancangan Buku Interaktif Stop Pet Abuse Sebagai Media Edukasi untuk Anak Usia Dini” dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Perancangan buku interaktif Hewan Kesayanganku merupakan sebuah media edukasi buku cerita untuk anak usia 4-6 tahun dengan tujuan utama memberikan edukasi cara menyayangi hewan peliharaan dengan merawatnya tanpa menyiksa guna memberi pemahaman ketika dewasa nanti untuk terhindar dari perilaku menyiksa hewan, maka dapat mengurangi fenomena negative yang masih terjadi di Indonesia terkait *pet abuse*.

Terimakasih kepada banyak pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan laporan ini dan memberikan banyak dukungan hingga laporan ini terselesaikan dengan baik. Ucapan terimakasih ini saya sampaikan kepada :

1. Allah SWT.
2. Kepada kedua orang tua saya yang selalu mendoakan saya dan memberi dukungan secara lahir batin juga dalam urusan finansial.
3. Kepada diri saya sendiri yang telah mau berjuang dan bertahan demi terselesaikannya perancangan tugas akhir ini.
4. Kepada ibu Masnuna, ST., M.Sn selaku dosen pembimbing pertama yang telah sabra dalam membimbing, membantu, serta memberikan saran serta masukan yang sangat membantu dalam proses perancangann tugas akhir ini.
5. Kepada bapak Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A selaku dosen pembimbing kedua telah membantu proses evaluasi dalam hal penulisan jurnal.
6. Kepada bapak Alfian Candra A., S.T. M.Ds selaku dosen penguji pertama dan ibu Widyasari, S.T., M.T. selaku dosen penguji kedua yang telah membantu dalam proses evaluasi dan memberi masukan serta saran yang sangatt mendukung.
7. Kepada ibu Siti Malichah S.Pd selaku kepala sekolah TK Khadijah, ibu Kusandrini, S.Psi., M.Kes., Psikolog selaku Dokter Psikolog Anak di Terapi Omah Bocah, dan mas Irvan Sinaga selaku *Children’s Book Illustrator* selaku narasumber.
8. Kepada anak-anak TK Khadijah kelompok A dan B selaku target audiens yang membantu dalam pengumpulan data observasi dan kuesioner.
9. Kepada seluruh dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah mendidik saya.

10. Kepada Mas Ahmad Akbar, Salsa Fadila, Amisha Nindi, Atika Khalifatu, Marsha Asyafa, Alfin Nur, Basyasya luzami, Aulia Maloka sebagai teman seperjuangan yang telah banyak membantu semasa perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir.
11. Kepada Mas Ahmad Akbar, Salsa Fadila, Amisha Nindi selaku sahabat saya yang selalu menghibur dan mendukung saya.
12. Kepada Dhio Bimantara yang selalu menjadi *support system* dan selalu bersedia menemani dan mendengar keluh kesah saya selama penyusunan tugas akhir.
13. Kepada teman-teman DKV UPN “Veteran” Jawa Timur Angkatan 2020 yang telah sama-sama berjuang dari masa ospek, perkuliahan hingga proses perancangan tugas akhir.
14. Kepada Aliya, Zakiyah, dan Angga yang selalu mendukung dan memberi semangat.

Akhir kata, saya menyadari bahwa menyelesaikan laporan hingga terciptanya desain yang saya buat ini masih jauh dari kata sempurna, tetapi setidaknya dengan desain ini, saya berharap dapat menjadi dasar untuk menanamkan Asmaul Husna sejak dini untuk menciptakan generasi berakhlak mulia yang mengenal Allah SWT.

Surabaya, 24 Maret 2024

Qisthin Putri Addini

DAFTAR ISI

BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Rumusan Masalah	7
1.4 Batasan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Perancangan	7
1.6 Manfaat Perancangan	7
1.7 Kerangka Perancangan	8
BAB 2.....	9
LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING.....	9
2.1 Definisi Operasional Judul.....	9
2.1.1 Definisi Buku Ilustrasi Interaktif	9
2.1.2 Definisi <i>Pet Abuse</i> (Penyiksaan Hewan Peliharaan).....	9
2.1.3 Definisi Media Edukasi	10
2.1.4 Definisi Anak Usia Dini.....	10
2.2 Landasan Teori Pet (Hewan Peliharaan)	11
2.2.1 Kucing.....	12
2.2.2 Anjing	12
2.2.3 Burung	13
2.2.4 Ikan	13
2.2.5 Kelinci.....	14
2.2.6 Kura-Kura	14
2.3 Landasan Teori <i>Pet Abuse</i> (Penyiksaan Hewan Peliharaan).....	15
2.4 Landasan Teori Buku	17
2.4.1 Pengertian Buku.....	17
2.4.2 Fungsi Buku	17
2.4.3 Manfaat Buku.....	17
2.4.4 Jenis-Jenis Buku Anak.....	17
2.4.5 Anatomi Buku.....	19
2.4.6 Buku Cerita Bergambar	20
2.5 Landasan Teori Buku Interaktif	20
2.5.1 Deskripsi Buku Interaktif.....	20
2.5.2 Jenis-Jenis Buku Interaktif.....	20
2.6 Landasan Teori Psikologi Anak Usia 4-6 Tahun	24

2.6.1	Perkembangan Pemahaman Diri.....	25
2.6.2	Perkembangan Hubungan Sosial	25
2.6.3	Perkembangan Kemampuan Mengarahkan Diri (<i>Self-Regulation</i>).....	26
2.6.4	Perkembangan Perilaku Sosial.....	26
2.7	Landasan Teori Desain Komunikasi Visual.....	27
2.7.1	Unsur-Unsur pada Desain.....	28
2.7.2	Prinsip Desain	30
2.7.3	Tipografi	31
2.7.4	Layout	33
2.7.5	Ilustrasi.....	34
2.8	Studi Eksisting.....	35
2.8.1	Studi Komparator	38
BAB 3		45
METODOLOGI DESAIN		45
3.1	Metode Perancangan	45
3.1.2	Metode Perancangan.....	455
3.1.3	Data Primer dan Data Sekunder	455
3.2	Objek Perancangan.....	455
3.3	Populasi (Target Segmen)	455
3.2.2	Sampel	46
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	477
3.4.1	Data Primer	477
3.4.2	Data Sekunder.....	56
3.5	Teknik Analisis Deskriptif Kualitatif dan Kuantitatif.....	56
3.5.1	Analisis Data Wawancara	57
3.5.2	Analisis Data Forum Group Discussion (FGD).....	59
3.5.3	Analisis Data Kuesioner	60
3.5.4	Analisis <i>Consumer Insight</i>	64
3.5.5	Analisis <i>Consumer Journey</i> dan <i>Point of Contact</i>	65
3.6	Sintesa Data.....	67
3.6.1	USP.....	67
BAB 4.....		69
PENJABARAN KONSEP		69
4.1	Perumusan Konsep/Keyword	69
4.1.1	Definisi Keyword	69
4.1.2	Makna Denotatif.....	69

4.1.3	Makna Konotatif.....	700
4.2	Konsep Verbal.....	700
4.2.1	Judul Buku.....	700
4.2.2	Bahasa.....	700
4.2.3	Strategi Komunikasi	71
4.2.4	Alur Cerita	71
4.3	Konsep Visual	78
4.3.2	Gambar dan Ilustrasi.....	78
4.3.3	Warna	79
4.3.4	Tipografi	79
4.3.5	Layout.....	80
1.	Layout Cover Depan	81
4.4	Konsep Media	82
4.4.1	Media Utama	82
4.4.2	Material Buku	83
4.4.3	Interaktif Musik	83
4.4.4	Media Pendukung	83
4.5	Proses Perancangan Desain.....	844
4.5.1	Rough Desain (Sketsa Kasar).....	87
4.5.2	Komprehensif Desain	88
4.5.3	Desain Final.....	90
4.5.4	Judul	90
4.5.5.1	Alternatif.....	90
4.5.5.2	Desain Final Judul	91
4.5.6	Cover	92
4.5.6.1	Alternatif Desain	92
4.5.6.2	Rough Desain	92
4.5.6.3	Komprehensif Desain	93
4.5.6.4	Desain Final Cover	93
4.5.7	Isi Buku	94
4.5.7.1	Isi Buku Halaman	94
4.5.7.2	Final Desain Isi Buku	948
4.6	Media Pendukung.....	102
4.6.1	Set Perlengkapan Makan Hewan.....	102
4.6.2	Topi.....	102
4.6.3	Kalung untuk Hewan	103

4.6.4	Stiker.....	103
4.6.5	Gantungan Kunci.....	104
4.6.6	Botol Sabun.....	104
4.6.7	Pet Bottle.....	105
4.6.8	Handuk.....	105
4.7	Biaya Produksi.....	106
BAB 5	107
KESIMPULAN DAN SARAN	107
5.1	Kesimpulann.....	107
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Orangutan Dijadikan Budak Seks	2
Gambar 1.2 Tangkapan Layar Foto Kucing	2
Gambar 1.3 Anjing Disiksa Oleh Pemiliknya.....	3
Gambar 1.9 Kerangka Perancangan.....	9
Gambar 2.1 Felis Catus.....	13
Gambar 2.2 Anjing	14
Gambar 2.3 Hewan Burung	15
Gambar 2.4 Hewan Ikan Koi	15
Gambar 2.5 Kelinci.....	16
Gambar 2.6 Kura-Kura	16
Gambar 2.7 Buku Cerita Binatang.....	19
Gambar 2.8 Komik Next G.....	19
Gambar 2.9 Buku Belajar Membaca Series	20
Gambar 2.10 Soft Book	20
Gambar 2.11 Hard Book.....	21
Gambar 2.12 Buku Interaktif Peek a Boo.....	22
Gambar 2.13 Buku Interaktif Hidden Objects	23
Gambar 2.14 Buku Interaktif Pop Up.....	23
Gambar 2.15 Buku Interaktif Pull Tab	23
Gambar 2.16 Interaktif Games.....	24
Gambar 2.17 Interaktif Participation.....	24
Gambar 2.18 Interaktif Touch and Feel.....	25
Gambar 2.19 Interaktif Play a Song.....	25
Gambar 2.20 Interaktif Campuran	26
Gambar 2.21 Color Wheel	31
Gambar 2.22 Huruf Serif	33
Gambar 2.23 Huruf Sans Serif.....	33
Gambar 2.24 Huruf Script	33
Gambar 2.25 Huruf Blackletter.....	34
Gambar 2.26 Poster Ucapan Selamat Hari Raya	35
Gambar 2.27 Konten Feeds Instagram Bhineka	36
Gambar 3.1 Wawancara Kepala Sekolah TK Khadijah.....	47

Gambar 3.2 Wawancara Psikolog Anak	48
Gambar 3.3 Wawancara Childrens Book Ilustrator	48
Gambar 3.4 FGD Game Sesi 1	51
Gambar 3.5 FGD Game Sesi 2	51
Gambar 3.6 Diagram Pemahaman Responden Berita Pet Abuse	59
Gambar 3.7 Diagram Responden Media Pembelajaran	60
Gambar 3.8 Diagram Responden Budget	60
Gambar 4.1 Bagan Keyword.....	66
Gambar 4.2 Karya Ilustrasi Hanifa	78
Gambar 4.3 Pallet Color	79
Gambar 4.4 Font Hope Club.....	80
Gambar 4.5 Font Louis George Café.....	80
Gambar 4.6 Contoh Cover Depan pada Komparator	81
Gambar 4.7 Refrensi Buku	82
Gambar 4.8 Acuan Visual Zunaira	85
Gambar 4.9 Acuan Visual Zayn.....	86
Gambar 4.10 Acuan Visual Ryshaka	86
Gambar 4.11 Rough Desain Arsa	87
Gambar 4.12 Rough Desain Aira.....	87
Gambar 4.13 Rough Desain Biya	87
Gambar 4.14 Desain Komprehensif Aira.....	88
Gambar 4.15 Desain Komprehensif Arsa	89
Gambar 4.16 Desain Komprehensif Biya	89
Gambar 4.17 Opsi Karakter Terpilih	90
Gambar 4.18 Judul Buku dan Studi Tanda Hewan.....	91
Gambar 4.19 Rough Desain Judul	91
Gambar 4.20 Desain Komprehensif Judul	92
Gambar 4.21 Desain Final Judul.....	92
Gambar 4.22 Rough Desain Cover	93
Gambar 4.23 Desain Komprehensif Cover	94
Gambar 4.24 Final Desain Cover	94
Gambar 4.25 Final Desain Cover dan Punggung Buku.....	95
Gambar 4.26 Alternatif Layout.....	98

Gambar 4.27 Final Desain Isi Buku.....	101
Gambar 4.28 Media Pendukung Perlengkapan Makan Hewan	102
Gambar 4.29 Media Pendukung Topi.....	102
Gambar 4.30 Media Pendukung Kalung Hewan	103
Gambar 4.31 Media Pendukung Stiker.....	103
Gambar 4.32 Media Pendukung Gantungan Kunci	104
Gambar 4.33 Media Pendukung Botol Sabun	104
Gambar 4.34 Media Pendukung Pet Bottle.....	105
Gambar 4.35 Media Pendukung Handuk.....	105

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Studi Eksisting	2
Tabel 2.2 Studi Komparator 1.....	2
Tabel 2.3 Studi Komparator 2.....	3
Tabel 3.1 Data Observasi	9
Tabel 3.2 Data FGD Kelompok A.....	13
Tabel 3.3 Data FGD Kelompok B	14
Tabel 3.4 Hasil Voting Style Ilustrasi.....	15
Tabel 3.5 Consumer Journey	15
Tabel 4.1 Alur Cerita	71