

## **TUGAS AKHIR**

### **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF SATELIT BULAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK KELAS 6 SEKOLAH DASAR**

Untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S1)

#### **PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**



Disusun oleh:

**Kholifatus Sa'diyah**  
**20052010017**

Pembimbing 1:

**Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn.**

Pembimbing 2:

**Aninditya Daniar S.Sn., M.Sn.**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR**  
**2024/2025**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF SATELIT BULAN SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN UNTUK ANAK KELAS 6 SEKOLAH DASAR**

Disusun oleh:

**KHOLIFATUS SA'DIYAH**

**20052010017**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 19 November 2024

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**



**Aris Sutejo, S.Sn, M.Sn.**

**NIP. 19851106 201903 1002**



**Aninditya Daniar S.Sn., M.Sn.**

**NPT. 212 19941124 261**

**Penguji I**

**Penguji II**



**Sri Wulandari, S.Sn., M.A.**

**NPT. 202 19930419 173**



**Masnuna, S.T., M.Sn.**

**NIPPPK. 19840512 202121 2004**

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 SATELIT BULAN SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN UNTUK ANAK KELAS 6 SEKOLAH DASAR**

**Disusun oleh:**

**KHOLIFATUS SA'DIYAH**

**20052010017**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji**

**Pada tanggal : 19 November 2024**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**



**Aris Sutejo, S.Sn, M.Sn.**

**NIP. 19851106 201903 1002**



**Aninditya Daniar S.Sn., M.Sn.**

**NPT. 212 19941124 261**

**Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)**

**Koorprodi Program Studi Desain Komunikasi Visual**



**Masnuna, S.T., M.Sn.**

**NIPPPK. 198405122021212004**

## PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebesar-besarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di perguruan tinggi serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam laporan Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan Pasal 70).

Surabaya, 11 Desember 2024



Kholifatus Sa'diyah

## ABSTRAK

Salah satu materi yang diajarkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kelas 6 sekolah dasar adalah mengenai satelit Bulan. Bulan merupakan benda langit yang tidak dapat diamati secara langsung oleh mata sehingga termasuk ke dalam materi yang bersifat cukup abstrak. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, siswa kelas 6 berada dalam fase peralihan antara berpikir secara konkret dan menalar secara abstrak. Oleh karena itu, diperlukan bantuan media yang dapat membantu mereka memahami materi tersebut dengan lebih baik.

Peran tenaga pendidik sangat penting, terutama terkait dengan penerapan Kurikulum 2013 yang menekankan adanya keseimbangan antara aspek kognitif (intelektual), psikomotorik (gerak), dan afektif (sikap). Hal ini berbeda dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang cenderung lebih fokus pada aspek kognitif saja. Dengan demikian, tenaga pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam mengajar. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan bantuan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Tujuannya adalah untuk memicu antusiasme siswa serta meningkatkan pemahaman mereka melalui penggunaan media visual.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku interaktif terkait satelit Bulan yang sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS). Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan studi literatur. Teknik analisis data yang diterapkan adalah analisis deskriptif.

Hasil penelitian yang melibatkan target audiens menunjukkan bahwa mereka lebih menyukai buku dengan gaya gambar kartun, karakter yang lucu dan menyenangkan, serta lebih memilih buku interaktif dibandingkan dengan buku ilustrasi biasa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, diperoleh kata kunci "Asik Menjelajah Bulan" yang mencerminkan antusiasme untuk berpetualang menjelajahi Bulan. Kata kunci ini secara tidak langsung mengandung ajakan kepada target audiens dengan menekankan pengalaman yang menyenangkan. Kata kunci tersebut kemudian dikembangkan menjadi konsep verbal, visual, dan media.

Diharapkan perancangan ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 6 sekolah dasar. Selain itu, buku ini juga dapat digunakan oleh tenaga pendidik dalam mengajarkan materi satelit Bulan dengan cara yang menyenangkan.

**Kata kunci :** Satelit Bulan, Buku Interaktif, Anak Kelas 6 Sekolah Dasar

## **ABSTRACT**

*One of the topics taught in the Lesson Plan (RPP) for 6th grade elementary school is about the Moon as a satellite. The Moon is a celestial object that cannot be directly observed by the eye, making it quite an abstract subject. According to Jean Piaget's cognitive development theory, 6th-grade students are in a transitional phase between concrete thinking and abstract reasoning. Therefore, media assistance is needed to help them better understand this material.*

*The role of educators is crucial, especially in relation to the implementation of the 2013 Curriculum, which emphasizes a balance between cognitive (intellectual), psychomotor (movement), and affective (attitudes) aspects. This contrasts with the School-Based Curriculum (KTSP), which tends to focus primarily on cognitive aspects. As a result, educators are required to be more creative in their teaching. One way to achieve this is by using engaging and interactive learning media. The goal is to spark students' enthusiasm and improve their understanding through the use of visual media.*

*This research aims to design an interactive book on the Moon satellite that aligns with the Semester Learning Plan (RPS). The research method used is qualitative, with data collection techniques including interviews, observation, and literature study. The data analysis technique applied is descriptive analysis.*

*The research findings, involving the target audience, show that they prefer books with cartoon-style illustrations, cute and fun characters, and are more likely to choose interactive books over traditional illustrated books. Based on these findings, the keyword "Fun Exploring the Moon" was derived, reflecting the excitement of exploring the Moon. This keyword indirectly invites the target audience by emphasizing a fun experience. The keyword was then developed into verbal, visual, and media concepts.*

*It is hoped that this design can contribute to enhancing 6th-grade students' understanding through the development of an engaging interactive book. Additionally, this book can also be used by educators to teach the material about the Moon satellite in a fun way.*

**Keywords:** *Moon Satellite, Interactive Book, 6th Grade Elementary Students.*

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas Rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga tugas akhir “Perancangan Buku Interaktif Satelit Bulan sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Kelas 6 Sekolah Dasar” dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Proposal ini digunakan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan.

Penulis menyadari proposal ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua
2. Kedua orang tua penulis yang selalu mendoakan dan memberi dukungan penuh dalam prosesnya sedari awal hingga akhir
3. Bapak Aris Sutejo, S.Sn, M.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah sabar dalam membimbing, membantu serta memberikan saran dan arahan yang sangat dibutuhkan dalam proses penyusunan perancangan ini
4. Ibu Aninditya Daniar S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan masukan dan evaluasi dalam perancangan ini
5. Kepada Bapak Budi Eko Setiawan, S.Pd., Ibu Nisfie Masithach Hoesein, S.Psi., Psikolog, C.Ht., CT NNLP., serta kak Naafi Nur Rohma, S.Sn.,M.Sn. selaku narasumber yang telah memberikan informasi dan data yang dibutuhkan dalam penyusunan perancangan ini
6. Siswa kelas 6 UPT SD Negeri 19 Gresik selaku target audiens yang telah membantu dalam pelaksanaan wawancara tidak terstruktur
7. Teman peneliti Rizka, Defina, Sri, dan Arka yang telah menemani, membantu, dan mendukung dalam proses penyusunan perancangan ini dari awal hingga akhir
8. Teman-teman seperbimbingan yang membantu dan saling mendukung dalam penyusunan proposal ini
9. Seluruh mahasiswa DKV angkatan 2020 yang telah berkenan dalam berbagi ide, saling mengingatkan dan memberi masukan satu sama lain
10. Segenap dosen dan tenaga pendidik DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah mendidik dan membantu penulis selama masa perkuliahan
11. Serta kepada semua pihak yang telah membantu penulis

Akhir kata, penulis menyadari bahwa pembuatan proposal ini masih jauh dari kata sempurna. Apabila ada saran dan kritik penulis akan menerima dengan senang hati.

Surabaya, 30 November 2024

Kholifatus Sa'diyah



## DAFTAR ISI

<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Rumusan Masalah .....	4
1.4 Batasan Masalah .....	4
1.5 Tujuan Perancangan .....	5
1.6 Manfaat Perancangan .....	5
1.7 Kerangka Perancangan .....	6
<b>BAB II</b> .....	<b>7</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING</b> .....	<b>7</b>
2.1 Definisi Operasional Judul .....	7
2.1.1 Buku Interaktif .....	7
2.1.2 Satelit Bulan .....	7
2.1.3 Media Pembelajaran .....	7
2.1.4 Anak Sekolah Dasar Kelas 6 .....	8
2.2 Landasan Teori .....	8
2.2.1 Landasan Teori Buku .....	8
2.2.1.1 Buku .....	8
2.2.1.2 Buku Ilustrasi .....	10
2.2.1.3 Buku Interaktif .....	10
2.2.2 Landasan Teori Desain Komunikasi Visual .....	14

2.2.2.1 Ilustrasi .....	14
2.2.2.2 Tipografi .....	16
2.2.2.3 Warna .....	17
2.2.4 Landasan Teori Anak Kelas 6 SD .....	17
2.3 Studi Eksisting .....	17
2.3.1 Analisa Eksisting .....	18
2.4 Studi Komparator .....	20
2.4.1 Analisa Komparator .....	20
2.5 Studi Kompetitor .....	23
2.5.1 Analisa Kompetitor .....	23
<b>BAB III .....</b>	<b>26</b>
<b>METODOLOGI DESAIN .....</b>	<b>26</b>
3.1 Metode Perancangan .....	26
3.2 Objek Perancangan .....	26
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	26
3.3.1 Data Primer .....	26
3.3.2 Data Sekunder .....	28
3.4 Teknik Analisis Data .....	28
3.4.1 Analisis Data Wawancara .....	29
3.4.2 Analisis Data Observasi .....	35
3.4.3 Studi Literatur .....	36
3.4.4 Analisis <i>Root Cause Analysis</i> .....	39
3.4.5 Analisis 5W+1H .....	40

3.4.6 Analisis <i>Consumer Insight</i> .....	43
3.4.7 Analisis <i>Consumer Journey</i> dan <i>Point of Contact</i> .....	43
3.4.8 Sintesa Data .....	46
3.4.9 Unique Selling Proposition .....	48
<b>BAB IV .....</b>	<b>49</b>
<b>KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN .....</b>	<b>49</b>
4.1 Perumusan Konsep .....	49
4.1.1 Definisi Keyword .....	50
4.1.1.1 <i>What To Say</i> .....	50
4.1.1.2 <i>How To Say</i> .....	50
4.1.2 Makna Denotatif .....	50
4.1.3 Makna Konotatif .....	51
4.2 Konsep Kreatif .....	51
4.3 Konsep Verbal .....	52
4.4 Konsep Visual .....	69
4.5 Konsep Media .....	63
4.6 Proses Perancangan Desain .....	65
4.6.1 Rough Design (Sketsa Kasar) .....	65
4.6.3 Komprehensif Desain .....	68
4.6.4 Desain Final (Final Artwork) .....	71
4.6.5 Validasi Desain .....	72
4.7 Implementasi Desain .....	75
4.7.1 Kaos .....	74

4.7.2 Buku Catatan .....	74
4.7.3 Totebag .....	75
4.7.4 Stiker .....	75
4.7.5 Gantungan Kunci .....	76
4.7.6 Tumbler .....	76
4.7.7 Tempat Pensil .....	77
4.7.8 Poster A4 .....	77
4.7.9 Pouch .....	78
4.8 Anggaran Produksi .....	78
4.8.1 Anggaran Produksi Satuan Buku .....	78
4.8.2 Anggaran Produksi Merchandise .....	78
4.8.3 Anggaran Desainer .....	79
4.8.4 Anggaran Total Produksi .....	79
<b>BAB V .....</b>	<b>80</b>
<b>PENUTUP .....</b>	<b>82</b>
5.1 Kesimpulan .....	80
5.2 Saran .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>83</b>
1. Draft Wawancara dengan Guru Kelas 6 .....	83
2. Draft Wawancara Tidak Formal dengan Anak Kelas 6 .....	85
3. Draft Wawancara dengan Psikolog .....	86
4. Draft Wawancara dengan Ilustrator .....	88

5. Form Asistensi Seminar .....	90
6. Form Asistensi Tugas Akhir .....	91
7. Form Revisi Seminar .....	92
8. Form Revisi K1 .....	94

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Perancangan .....	6
Gambar 2.1 Buku interaktif <i>pop up</i> .....	11
Gambar 2.2 Buku interaktif <i>peek a boo</i> .....	11
Gambar 2.3 Buku interaktif <i>pull tab</i> .....	12
Gambar 2.4 Buku interaktif <i>hidden objects book</i> .....	12
Gambar 2.5 Buku interaktif <i>games</i> .....	12
Gambar 2.6 Buku interaktif <i>participation</i> .....	13
Gambar 2.7 Buku interaktif <i>play a song</i> atau <i>play a sound</i> .....	13
Gambar 2.8 Buku interaktif <i>touch and feel</i> .....	14
Gambar 2.9 Buku interaktif campuran .....	14
Gambar 3.1 Dokumentasi wawancara bersama guru UPT SD Negeri 19 Gresik .....	30
Gambar 3.2 Gambar dokumentasi wawancara tidak terstruktur bersama siswa UPT Negeri 19 Gresik .....	33
Gambar 3.3 Dokumentasi observasi perpustakaan UPT SD Negeri 19 Gresik .....	36
Gambar 3.4 Dokumentasi observasi toko buku Gramedia Surabaya .....	36
Gambar 3.5 Bagan <i>Root Cause Analysis</i> .....	41
Gambar 3.6 Foto Ayu .....	45
Gambar 4.1 Proses perumusan <i>keyword</i> .....	50
Gambar 4.2 Panduan merancang buku ilustrasi untuk anak usia 10-12 tahun .....	54
Gambar 4.3 Gaya gambar 1 .....	61
Gambar 4.4 Gaya gambar 2 (favorit responden) .....	61
Gambar 4.5 Gaya gambar 3 .....	61
Gambar 4.6 Beachday font dan Chicken Pie font .....	62
Gambar 4.7 Bubble font .....	62
Gambar 4.8 <i>Color palette</i> 1 .....	63
Gambar 4.9 <i>Color palette</i> 2 .....	63
Gambar 4.10 <i>Layout</i> buku .....	64
Gambar 4.11 Sketsa karakter Luna dan acuannya .....	67
Gambar 4.12 Sketsa karakter Astronot dan acuannya .....	67

Gambar 4.13 Sketsa alternatif cover 1 .....	68
Gambar 4.14 Sketsa alternatif cover 2 .....	68
Gambar 4.15 Sketsa judul .....	69
Gambar 4.16 Sketsa halaman isi .....	69
Gambar 4.17 Alternatif berwarna karakter Luna .....	70
Gambar 4.18 Alternatif berwarna karakter Astronot .....	70
Gambar 4.19 Alternatif berwarna judul .....	71
Gambar 4.20 Alternatif berwarna desain cover 1 .....	71
Gambar 4.21 Alternatif berwarna desain cover 2 .....	71
Gambar 4.22 Halaman isi berwarna .....	72
Gambar 4.23 Desain judul final .....	72
Gambar 4.24 Desain karakter final .....	73
Gambar 4.25 Desain cover final .....	73
Gambar 4.26 Desain judul final .....	74
Gambar 4.27 Desain karakter final .....	74
Gambar 4.28 Desain cover final .....	75
Gambar 4.29 Kaos .....	75
Gambar 4.30 Buku catatan .....	76
Gambar 4.31 Totebag .....	76
Gambar 4.32 Stiker .....	77
Gambar 4.33 Gantungan kunci .....	77
Gambar 4.34 Tumbler .....	78
Gambar 4.35 Tempat pensil .....	78
Gambar 4.36 Poster A4 .....	79
Gambar 4.37 Pouch .....	79