

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN NILAI SOSIAL MELALUI PERIBAHASA
UNTUK USIA 10-12 TAHUN

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



Oleh:

GADIS CANTIK BUNGA TUNJUNGWANGI
21052010105

Pembimbing 1:

Masnuna, S.T., M.Sn.

Pembimbing 2:

Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.

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

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN NILAI SOSIAL MELALUI PERIBAHASA
UNTUK USIA 10-12 TAHUN

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



Oleh:

GADIS CANTIK BUNGA TUNJUNGWANGI

21052010105

Pembimbing 1:

Masnuna, S.T., M.Sn.

Pembimbing 2:

Bayu Setiawan, 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 CERITA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN NILAI SOSIAL MELALUI PERIBAHASA
UNTUK USIA 10-12 TAHUN

Disusun oleh:
Gadis Cantik Bunga Tunjungwangi
21052010105

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal: 20 Mei 2025

Pembimbing I


Masnuna, ST., M.Sn.
NIPPPK. 19840512 2021 212004

Pembimbing II


Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19910728 202203 1004

Penguji I


Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19851106 201903 1002

Penguji II


Restu Ismovo Aji, S.Sn., MA.
NPT. 201 19850106 174

Tugas akhir 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
DESAIN MASKOT SEBAGAI IDENTITAS VISUAL PKBM “SEBAYA” SIDOARJO
DALAM UPAYA MENINGKATKAN *BRAND AWARENESS*

Disusun Oleh :
Gadis Cantik Bunga Tunjungwangi
21052010105

Telah dipertahankan didepan tim penguji
Pada tanggal : 20 Mei 2025

Pembimbing I


Masnuna, ST., M.Sn.
NIPPPK. 19840512 2021 212004

Pembimbing II


Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19910728 202203 1004

Tugas Akhir telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Masnuna, ST., M.Sn.
NIPPPK. 19840512 2021 212004

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Gadis Cantik Bunga Tunjungwangi
NPM : 21052010105
Program : Sarjana(S1)
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada dokumen ilmiah Tugas Akhir ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 10 Juni 2025

Yang Membuat pernyataan



Gadis Cantik Bunga Tunjungwangi
21052010105

ABSTRAK

Pendidikan adalah proses seseorang mempelajari sesuatu dalam bidang akademis maupun non-akademis secara formal dan informal. Salah satu pendidikan yang penting untuk diajarkan adalah pendidikan nilai sosial. Namun, menurut hasil kuesioner yang telah disebar, 52,3% dari 105 responden berpendapat bahwa anak-anak usia 10-12 tahun masih kurang mampu menerapkan nilai sosial dengan baik, dan 86,7% responden berpendapat pembelajaran nilai sosial tidak cukup diajarkan di sekolah saja. Oleh karena itu diperlukannya media yang dapat digunakan untuk mengajarkan nilai sosial tidak hanya di sekolah tapi juga di luar sekolah. Perancangan ini bertujuan untuk merancang buku cerita interaktif yang mengajarkan nilai sosial kepada anak-anak usia 10-12 tahun, dengan fokus utama nilai sosial sesuai dengan program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) tahun 2016 oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan berupa nilai mandiri, religius, integritas, gotong royong, dan nasionalis. Nilai sosial diajarkan melalui cerita yang berisikan peribahasa sesuai dengan nilai sosial yang akan diajarkan. Peribahasa digunakan dalam perancangan ini dikarenakan peribahasa adalah sebuah kalimat ungkapan yang berisikan nasihat dan pelajaran nilai sosial yang berdasarkan kejadian dalam kehidupan bermasyarakat.

Pengumpulan data dalam perancangan ini adalah kualitatif dan kuantitatif deskriptif. Data primer dikumpulkan dari wawancara kepada guru sekolah dasar dan ilustrator buku anak, serta penyebaran kuesioner kepada keluarga anak dan anak usia 10-12 tahun. Hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana keseharian dan sifat anak, serta cara merancang buku yang sesuai untuk anak usia 10-12 tahun. Sedangkan data sekunder dikumpulkan dengan analisis buku, artikel, dan observasi sekolah maupun toko buku.

Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah buku cerita cetak dengan gaya ilustrasi kartun, menggunakan warna hangat untuk menciptakan suasana ceria, menggunakan warna dingin untuk menciptakan suasana yang serius, menggunakan bahasa yang sederhana, dan dengan tambahan ilustrasi interaktif berupa *Pop-Up*, *Lift The Flap*, dan *Pull Tab* untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat anak terhadap nilai yang diajarkan.

Perancangan ini diharapkan dapat membantu tenaga pendidik, keluarga anak, dan masyarakat dalam meningkatkan nilai sosial anak-anak usia 10-12 tahun.

Kata Kunci: Buku anak, Anak-anak, Nilai sosial, Peribahasa

ABSTRACT

Education is a process when someone learns various subjects in both academic and non-academic fields, formally or informally. One important aspect of education for children is learning social values. Based on questionnaire distributed by the author, 52,3% of 105 respondents believe that children aged 10–12 still struggle to apply social values effectively, and 86,7% agree that social values cannot be taught only at school. Because of this issue, there is a need for educational tools that can help to teach social values not only in school but also outside the school. This project aims to design an interactive storybook that teaches social values for children aged 10-12. The social values in this book are based on Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), a program by the Indonesia Ministry of Education and Culture in 2016. These values include independence, religiosity, integrity, cooperation, and nationalism. the social values are delivered through story that incorporate Indonesian traditional proverbs, because proverbs contain advice and moral lessons drawn from everyday social life.

The data collection in this project is qualitative and quantitative descriptive methods. Primary data collected from interviews with elementary school teacher and children's book illustrator, and questionnaires given to children aged 10-12 and their families to know children's habits, personalities, and how to design a book for them. Secondary data collected from analyzing books, articles, and observing school and book store.

The main media of this project is a printed storybook with cartoon style for the illustrations, warm colors to create a cheerful atmosphere, cool colors to create serious atmosphere, use simple and accessible language for children, and the books includes interactive illustrations such as Pop-Up, Lift the Flap, and Pull Tab features, to make learning more enjoyable and engaging.

This project is expected to assist educators, families, and communities in strengthening social values in childrens aged 10-12.

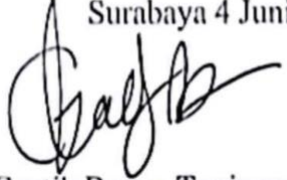
Keyword: *Children's book, Children, Social values, Proverbs*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Buku Cerita Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Nilai Sosial Melalui Peribahasa Untuk Usia 10-12 Tahun" dengan baik. Perancangan ini dibuat dengan tujuan untuk mengajarkan nilai sosial kepada anak-anak usia 10-12 tahun. Perancangan ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari pihak-pihak yang memiliki peran penting dalam hal ini. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, dan kelancaran untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Kepada kedua orang tua dan keluarga penulis yang memberikan bantuan materi, motivasi dan dukungan kepada penulis.
3. Kepada Ibu Masnuna, ST., M.Sn. selaku dosen pembimbing 1 yang selalu memberikan bimbingan dengan sabar dan motivasi kepada penulis.
4. Kepada Bapak Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan masukan kepada penulis.
5. Kepada Bapak Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn. selaku dosen penguji 1, dan Bapak Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A. selaku dosen penguji 2 yang telah menguji serta masukan dalam perancangan penulis.
6. Kepada Bapak Sulaiman, Bapak Supriyanto, dan Ibu Wiji Astutik selaku guru dan perpustakawan SDN Mojo 3/222 Surabaya yang telah membantu penulis dalam pengumpulan data.
7. Kepada kak Ardiyani Febi Isnaeni yang menjadi narasumber ahli penulis dalam bidang ilustrasi buku anak.
8. Kepada seluruh dosen Desain Komunikasi Visual di Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama perkuliahan, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
9. Kepada teman-teman dekat saya Bilqis, Sharah, Bagas, Fira, dan Khansa yang telah menemani, membantu, dan memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
10. Kepada seluruh mahasiswa DKV angkatan 2021 yang saling memberikan dukungan satu sama lain.

Dalam perancangan ini, penulis menyadari bahwa perancangan ini masih jauh dari kata sempurna, dengan ini penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk perancangan ini. Penulis berharap perancangan ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Surabaya 4 Juni 2025

Gadis Cantik Bunga Tunjungwangi

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I.....	1
1.1. Latar belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Perumusan Masalah	5
1.4. Batasan Masalah	5
1.5. Tujuan.....	5
1.6. Manfaat.....	5
1.7. Kerangka Perancangan	6
BAB II.....	7
2.1. Definisi Operasional Judul.....	7
2.1.1. Definisi Buku Cerita Interaktif.....	7
2.1.1. Definisi Media Pembelajaran.....	7
2.1.2. Definisi Nilai Sosial	7
2.1.3. Definisi Peribahasa	7
2.1.4. Definisi Usia 10-12 Tahun	8

2.2. Landasan Teori Buku	8
2.2.1. Buku	8
2.2.2. Buku Cerita Bergambar	10
2.2.3. Buku Interaktif.....	10
2.3. Landasan Teori Pendidikan Nilai Sosial Anak	15
2.3.1. Pendidikan	15
2.3.2. Pendidikan Nilai Sosial.....	16
2.3.3. Anak	16
2.4. Landasan Teori Peribahasa	17
2.4.1. Peribahasa	17
2.5. Landasan Teori Desain Komunikasi Visual.....	18
2.5.1. Desain Komunikasi Visual	18
2.5.2. Ilustrasi	21
2.5.3. Tipografi	23
2.7. Studi Eksisting.....	26
2.9. Studi Kompetitor	32
BAB III.....	35
3.1. Metode Perancangan	35
3.2. Objek Perancangan	35
3.3. Teknik Pengumpulan Data	35
3.3.1. Data Primer	35
3.3.2. Data Sekunder.....	37
3.3.3. Target Audiens.....	38
3.4. Teknik Analisis Data.....	38
3.4.1. Analisis Data Primer	38
3.4.2. Analisis Data Sekunder	45
A. Analisis Data Observasi.....	45
3.4.3. Analisis Consumer Insight	48
3.4.4. Analisis Consumer Journey	48
3.5. Sintesa Data	53

BAB IV.....	55
4.1. Perumusan Konsep	55
4.1.2. Definisi Keyword.....	55
4.1.3. Konsep Perancangan	56
4.2. Perancangan Desain.....	73
4.2.1. Rough Desain (Sketsa Kasar)	73
A. Judul Buku	73
4.2.2. Komprehensif Desain.....	78
4.2.3. Validasi Desain.....	81
4.2.4. Desain Final (Final Artwork).....	83
4.3. Implementasi Desain.....	86
4.4. Rancangan Anggaran Proyek.....	90
4.4.1. Anggaran Satuan	90
4.4.2. Anggaran Produksi Media Pendukung.....	90
4.4.3. Anggaran Proyek.....	91
BAB V	92
DAFTAR PUSTAKA.....	1
LAMPIRAN	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Buku Pop Up.....	11
Gambar 2. 2 Buku Peek a Boo/Lift The Flap	11
Gambar 2. 3 Buku Pull Tab	12
Gambar 2. 4 Buku Hidden Object.....	12
Gambar 2. 5 Buku Games	13
Gambar 2. 6 Buku participation.....	13
Gambar 2. 7 Buku Play a Sound.....	14
Gambar 2. 8 Buku Touch and Feel	14
Gambar 2. 9 Buku Interaktif Campuran.....	15
Gambar 2. 10 Color Wheel.....	19
Gambar 2. 11 Vector.....	22
Gambar 2. 12 Bitmap.....	23
Gambar 2. 13 Font Coolvetica	23
Gambar 2. 14 Font Mermaid.....	24
Gambar 2. 15 Hadhelia Script.....	24
Gambar 2. 16 Royal Grande	25
Gambar 2. 17 A Modern Monospace Font	25
Gambar 2. 18 Buku Konsen dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter.....	26
Gambar 2. 19 Buku Komparator "The Three Little Pigs"	29
Gambar 2. 20 Buku Kompetitor "Aku Anak Span dan Berbudi Pekerti"	32
Gambar 3. 1 Foto Narasumber Guru Kelas 6.....	36
Gambar 3. 2 Foto Narasumber Ilustrator buku anak.....	36
Gambar 3. 3 Dokumentasi Wawancara Wali Kelas 6.....	39
Gambar 3. 4 Dokumentasi Wawancara Ilustrator Buku Anak	40
Gambar 3. 5 Analisis Kuesioner (1).....	41
Gambar 3. 6 Analisis Kuesioner (2).....	41
Gambar 3. 7 Analisis Kuesioner (3).....	41
Gambar 3. 8 Analisis Kuesioner (4).....	42
Gambar 3. 9 Analisis Kuesioner (5).....	42
Gambar 3. 10 Analisis Kuesioner (6).....	42
Gambar 3. 11 Analisis Kuesioner (7).....	43

Gambar 3. 12 Foto Dokumentasi Observasi Perpustakaan Sekolah	45
Gambar 3. 13 Foto Dokumentasi Observasi Toko Buku	46
Gambar 3. 14 Buku Panduan Mengilustrasikan dan Mendesain Cerita Anak untuk Profesional	46
Gambar 3. 15 Artikel Pendidikan Karakter	47
Gambar 3. 16 Dokumentasi Consumer Journey	48
Gambar 4. 1 Struktur Anatomi Buku	61
Gambar 4. 2 Gaya Gambar	64
Gambar 4. 3 Color Palette.....	64
Gambar 4. 4 Acuan Desain Karakter Juna	65
Gambar 4. 5 Acuan Desain Karakter Dimas	66
Gambar 4. 6 Acuan Desain Karakter Pak Guru	66
Gambar 4. 7 Acuan Desain Karakter Riska	67
Gambar 4. 8 Acuan Desain Karakter Ibu	68
Gambar 4. 9 Acuan Desain Latar Tempat.....	68
Gambar 4. 10 Font One Little	69
Gambar 4. 11 Font Soft Marshmallow.....	69
Gambar 4. 12 Layout Buku Anak	70
Gambar 4. 13 Sketsa Judul.....	73
Gambar 4. 14 Sketsa Sampul	73
Gambar 4. 15 Sketsa Karakter Juna	74
Gambar 4. 16 Sketsa Karakter Dimas	74
Gambar 4. 17 Sketsa Karakter Riska	75
Gambar 4. 18 Sketsa Karakter Pak Guru	75
Gambar 4. 19 Sketsa Karakter Ibu	75
Gambar 4. 20 Paginasi Halaman.....	76
Gambar 4. 21 Interaktif Pull Tab	77
Gambar 4. 22 Interaktif Lift the Flap	77
Gambar 4. 23 Interaktif Pop-Up	77
Gambar 4. 24 Interaktif Pop-up dan Lift the Flap.....	78
Gambar 4. 25 Alternatif Judul	78
Gambar 4. 26 Alternatif Sampul.....	79

Gambar 4. 27 Alternatif Desain Juna.....	79
Gambar 4. 28 Alternatif Desain Dimas.....	79
Gambar 4. 29 Alternatif Desain Riska	80
Gambar 4. 30 Alternatif Desain Pak Guru	80
Gambar 4. 31 Alternatif Desain Ibu.....	80
Gambar 4. 32 Desain Juna Terpilih	81
Gambar 4. 33 Desain Dimas Terpilih	81
Gambar 4. 34 Desain Riska Terpilih.....	81
Gambar 4. 35 Desain Pak Guru Terpilih.....	82
Gambar 4. 36 Desain Ibu terpilih.....	82
Gambar 4. 37 Desain Judul Terpilih	82
Gambar 4. 38 Desain Sampul Terpilih.....	83
Gambar 4. 39 Judul Final.....	83
Gambar 4. 40 Sampul Final	83
Gambar 4. 41 Ekspresi Juna.....	84
Gambar 4. 42 Ekspresi Dimas	84
Gambar 4. 43 Ekspresi Riska.....	84
Gambar 4. 44 Ekspresi Pak Guru.....	85
Gambar 4. 45 Ekspresi Ibu.....	85
Gambar 4. 46 Isi Buku	85
Gambar 4. 47 Ilustrasi Interaktif.....	86
Gambar 4. 48 Implementasi Sampul.....	86
Gambar 4. 49 Implementasi Pull Tab	87
Gambar 4. 50 Implementasi Flip The Flap	87
Gambar 4. 51 Implementasi Pop-Up	87
Gambar 4. 52 Implementasi Pup-Up dan Lift The Flap	87
Gambar 4. 53 Botol Minum	88
Gambar 4. 54 Buku Catatan.....	88
Gambar 4. 55 Gantungan Kunci.....	88
Gambar 4. 56 Stiker.....	88
Gambar 4. 57 Tas Ransel.....	89
Gambar 4. 58 Kaos.....	89
Gambar 4. 59 <i>Tote Bag</i>	89

Gambar 4. 60 Pin	89
------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Studi Eksisting Buku Pendidikan Karakter.....	27
Tabel 2. 2 Studi Komparator Buku "The Three Little Pigs".....	30
Tabel 2. 3 Studi Kompetitor "Aku Anak Sopan dan Berbudi Pekerti"	33
Tabel 3. 1 TOWS Matrix	43
Tabel 3. 2 Consumer Journey	49
Tabel 4. 1 Jenjang Pembaca Semenjana	60
Tabel 4. 2 Konsep Anatomi Buku.....	62
Tabel 4. 3 Tabel Anggaran Produksi Media Utama.....	90
Tabel 4. 4 Tabel Anggaran Produksi Media Pendukung	90
Tabel 4. 5 Tabel Anggaran Produksi Media Utama.....	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lembar Asistensi	98
Form Revisi K1	100
Wawancara Guru Kelas 6	101
Wawancara Ilustrator.....	106
Kuesioner.....	110
Observasi Perpustakaan SD Negeri Mojo 3/222	111
Observasi Toko Buku Gramedia	111
Consumer Journey	111
Konsultasi Cerita dengan Perpustakawan.....	112
Kuesioner Validasi Desain di SD Negeri Mojo 3/222	112