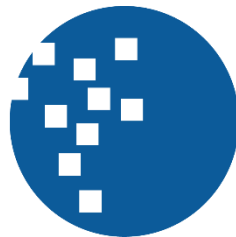


**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF SEBAGAI
MEDIA INFORMASI PENDIDIKAN ANTI KORUPSI UNTUK
ANAK KELAS 4-6 SD**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Joshua

0000035139

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF SEBAGAI
MEDIA INFORMASI PENDIDIKAN ANTI KORUPSI UNTUK
ANAK KELAS 4-6 SD**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Joshua

0000035139

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Joshua
Nomor Induk Mahasiswa : 00000035139
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Karya ilmiah dengan judul:

**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
INFORMASI PENDIDIKAN ANTI KORUPSI
UNTUK ANAK KELAS 4-6 SD**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 9 Juni 2023

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Joshua



Joshua

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
INFORMASI PENDIDIKAN ANTI KORUPSI
UNTUK ANAK KELAS 4-6 SD**

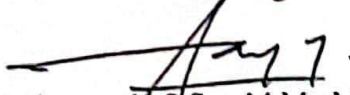
Oleh

Nama : Joshua
NIM : 00000035139
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Senin, 26 Juni 2023
Pukul 16.00 s.d 16.45 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/L00011

Penguji

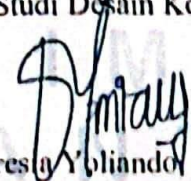

Aditya Satyaningraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/E038953

Pembimbing



Ester Anggun Kusumaningtyas., S.Sn., M.Ds.
0325039401/E077724

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresa Yulianto, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Joshua
NIM : 00000035139
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI PENDIDIKAN ANTI KORUPSI UNTUK ANAK KELAS 4-6 SD

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 9 Juni 2023

Yang menyatakan,


Joshua

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan anugerah-Nya sehingga penulis dapat membuat laporan Tugas Akhir dengan judul Perancangan Buku Cerita Interaktif Sebagai Media Informasi Pendidikan Anti Korupsi untuk Anak Kelas 4-6 SD.

Topik ini diangkat untuk menyadarkan masyarakat akan penerapan pendidikan anti korupsi di kehidupan sehari-hari. Pendidikan anti korupsi perlu diterapkan ke seluruh masyarakat Indonesia terutama anak-anak usia dini.

Dalam proses perancangan Tugas Akhir ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Ninik dan Pipin, sebagai narasumber perwalikan ACLC KPK yang telah membantu memberikan insight dan pengetahuan mengenai pendidikan anti korupsi.
6. Dr. Samuel M. P. Hutabarat, S. H., M. Hum. sebagai narasumber yang memberi pengetahuan pendidikan anti korupsi serta cara mengatasi dan mencegah tindakan korupsi.
7. Nur Kholifah selaku narasumber yang memberikan pengetahuan mengenai pendidikan serta cara berkomunikasi kepada anak-anak.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

9. Teman-teman yang telah senantiasa mendukung dan berjuang bersama penulis selama pengerjaan Tugas Akhir; Amelia Ivanka, Angelia Marvella, Arina Pramudita Yohalim, Aveline Suryanto, Carla Holy Putri, Charline Santoso, Chirstian Andreas, Cindy Adonia, Debbie Viona, Derrick Tan, Floretta Elora Cinta, Fuatama, Gabriella Alexander Putri, Gladys Violeta, Grace Edita Sutjipto, Grace Felicia, Gracia Yolanda Putri, Hans, Hans Cahyadi, Hansen Layguardo, Jason Adi, Jeane Hilary, Jonathan Ruslie, Juan Susanto, Kallista Anselina, Kelvin Santoso, Kevin Yusran, Marcella Tyoes, Marciela Tania, Maria Edita, Maria Felicia, Marvelous Marsel Setiawan, Melvy Eka Putri, Merli Yulianti, Ming, Miguel O'hara, Moku, Naila Shafa Zahira, Rachele Irene, Raynalda Megantara, Regina Audrey, Reza Lazuardi, Sakya Wira, Stella Joan Tania, Tartaglia Childe, Tiffany Kosasih, Verren Susanto, Vincentius Christian Rompas, Vivi, Yohanes Joel.

Penulis berharap melalui perancangan ini pembaca dapat melihat pengaruh dan pentingnya peran desain sebagai media untuk mempermudah penyebaran informasi di kehidupan nyata.

Tangerang, 9 Juni 2023


Joshua

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF SEBAGAI
MEDIA INFORMASI PENDIDIKAN ANTI KORUPSI
UNTUK KELAS 4-6 SD**

Joshua

ABSTRAK

Korupsi merupakan sebuah tindakan kriminal yang telah mendarah daging di Indonesia. Korupsi sendiri memiliki makna curang serta menipu. Pada tahun 2015, Indeks Persepsi Korupsi (CPI) mencatat Indonesia memiliki nilai 36 dari 100 (100 dengan nilai indeks persepsi korupsi yang baik dan 0 dengan nilai yang rendah) dan menempati posisi negara ke-88 dari 168 negara dengan tingkat korupsi terendah. Angka tersebut meningkat dari tahun 2014 dengan 2 poin dan 19 peringkat. Fenomena tersebut terjadi akibat adanya toleransi dari tindakan atau perilaku korupsi. Korupsi sendiri terjadi akibat adanya motivasi, kesempatan, serta perilaku dari sang pelaku tindak korupsi. Tidak hanya ketiga faktor tersebut, bahkan tindak pidana korupsi terjadi akibat kesalahan atau kekeliruan dalam menafsirkan peraturan. Sebab itu penting sekali bagi pemerintah untuk mendidik anak-anak bangsa mengenai pendidikan anti korupsi. Perancangan karya ilmiah dilakukan menggunakan metode Human Centred Design boleh IDEO. Perancangan karya utama adalah buku cerita interaktif berbasis digital. Buku cerita interaktif digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan anti korupsi melalui pengambilan keputusan pembaca di dalam cerita. Media sekunder digunakan untuk mempromosikan media utama, dimulai dari gelas, *sticker*, poster, hingga Instagram Story.

Kata kunci: Pendidikan, anti korupsi, buku cerita, interaktif

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

**DESIGN OF INTERACTIVE STORY BOOKS AS
INFORMATION MEDIA FOR ANTI-CORRUPTION
EDUCATION FOR 4-6 ELEMENTARY GRADES**

Joshua

ABSTRACT (English)

Corruption is a criminal act that has been ingrained in Indonesia. Corruption itself has the meaning of cheating and deceiving. In 2015, the Corruption Perception Index (CPI) noted that Indonesia had a score of 36 out of 100 (100 with a good corruption perception index score and 0 with a low score) and was in the 88th position out of 168 countries with the lowest levels of corruption. This figure increased from 2014 with 2 points and 19 ratings. This phenomenon occurs due to tolerance of acts or corrupt behavior. Corruption itself occurs due to the motivation, opportunity, and behavior of the perpetrators of corruption. Not only these three factors, even criminal acts of corruption occur due to errors or mistakes in interpreting regulations. That is why it is very important for the government to educate the nation's children about anti-corruption education. The design of scientific works is carried out using the Human Centered Design method allowed by IDEO. The design of the main work is a digital-based interactive storybook. Interactive storybooks are used as anti-corruption education learning media through the reader's decision-making in the story. Secondary media is used to promote the main media, starting from glasses, stickers, posters, to Instagram Stories.

Keywords: Education, anti Corruption, storybook, interactive

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Desain	6
2.1.1 Elemen Desain	6
2.1.2 Prinsip Desain	16
2.2 Media Interaktif	24
2.2.1 Desain Interaktif	24
2.2.2 Cerita Interaktif	25
2.3 Buku Cerita Ilustrasi	27
2.3.1 Buku Cerita Anak	27
2.3.2 Kategori Buku Ilustrasi	28
2.4 Korupsi	37
2.4.1 Bentuk Korupsi	37
2.4.2 Faktor/ Penyebab Korupsi	38
2.4.3 Dampak Korupsi	39
2.4.4 Pendidikan Anti Korupsi	39

BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	45
3.1 Metodologi Penelitian	45
3.1.1 Metode Kualitatif.....	45
3.1.2 Metode Kuantitatif	70
3.2 Metodologi Perancangan.....	79
BAB IV STRATEGI & ANALISIS PERANCANGAN.....	81
4.1 Strategi Perancangan.....	81
4.1.1 <i>Inspiration</i>.....	82
4.1.2 <i>Ideation</i>	84
4.1.3 <i>Implementation</i>	110
4.2 Analisis Alpha.....	120
4.2.1 Analisis Visual.....	121
4.2.2 Analisis Interaktivitas	123
4.2.3 Hasil Perbaikan.....	125
4.3 Analisis Beta	126
4.3.1 Analisis Desain	121
4.3.2 Analisis <i>Beta Test</i>	121
4.4 <i>Budgeting</i>	137
BAB V PENUTUP.....	138
5.1 Simpulan	138
5.2 Saran	138
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN.....	xix



U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel SWOT Modul Pendidikan Anti Korupsi KEMENDIKBUD untuk Kelas 1 SD	58
Tabel 3. 2 Tabel SWOT Buku Cerita Anak “Cerita dari Peternakan Kakek Tulus.....	62
Tabel 3. 3 Tabel SWOT Buku Cerita Anak Hebat dan Awan Gelap Karya Bebeclub.....	65
Tabel 3. 4 Tabel SWOT Visual Novel “The Boat”	67
Tabel 4. 1 Tabel Konten Cerita.....	85
Tabel 4. 2 <i>Tabel Budgeting</i>	137

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Garis	6
Gambar 2. 2 Bentuk Geometris.....	7
Gambar 2. 3 Bentuk Organik	8
Gambar 2. 4 Bentuk Bujur Sangkar	8
Gambar 2. 5 Bentuk Non-objektif.....	9
Gambar 2. 6 Bentuk Representatif	9
Gambar 2. 7 Warna Aditif.....	10
Gambar 2. 8 Warna Subtraktif	11
Gambar 2. 9 <i>Hue</i>	11
Gambar 2. 10 <i>Saturation</i>	12
Gambar 2. 11 <i>Value</i>	12
Gambar 2. 12 <i>Colorwheel</i>	14
Gambar 2. 13 Tektur Taktil.....	15
Gambar 2. 14 Tektur Visual.....	16
Gambar 2. 15 <i>Proximity</i>	17
Gambar 2. 16 <i>Repetition</i>	18
Gambar 2. 17 <i>Continuation</i>	18
Gambar 2. 18 <i>Contrast</i>	19
Gambar 2. 19 Isolasi	19
Gambar 2. 20 <i>Placement</i>	20
Gambar 2. 21 Keseimbangan Simetris/ Bilateral	21
Gambar 2. 22 Keseimbangan Asimetris.....	22
Gambar 2. 23 Keseimbangan Radial.....	22
Gambar 2. 24 Keseimbangan Kristalografi.....	23
Gambar 2. 25 Tebaran/ <i>Spread</i>	28
Gambar 2. 26 Satu Halaman/ <i>Single</i>	29
Gambar 2. 27 Lepas/ <i>Spread</i>	30
Gambar 2. 28 <i>Font Serif</i> dan <i>Sans Serif</i>	33
Gambar 2. 29 <i>Single Column Grid</i>	35
Gambar 2. 30 <i>Multi Column Grid</i>	36
Gambar 2. 31 <i>Modular Grid</i>	36
Gambar 3. 1 Wawancara dengan Ahli Pendidikan Anti Korupsi Dr. Samuel M. P. Hutabarat	36
Gambar 3. 2 Wawancara dengan Ahli PAUD Nur Kholifah	49
Gambar 3. 3 Foto Bersama Kak Pipin dan Kak Ninik di Gedung KPK	51
Gambar 3. 4 Wawancara Bersama Kak Pipin dan Kak Ninik di Gedung KPK....	53
Gambar 3. 5 Cerita Anak Dalam Modul Pendidikan Anti Korupsi KEMENDIKBUD	55
Gambar 3. 6 Lembar Evaluasi Modul Pendidikan Anti Korupsi KEMENDIKBUD	56
Gambar 3. 7 Pesan Moral Modul Pendidikan Anti Korupsi KEMENDIKBUD ..	57

Gambar 3. 8 Buku Cerita Anak Cerita Peternakan Kakek Tulus.....	59
Gambar 3. 9 Gaya Visual Buku Cerita Anak Cerita Peternakan Kakek Tulus....	60
Gambar 3. 10 Interaktivitas Buku Cerita Anak Cerita Peternakan Kakek Tulus..	61
Gambar 3. 11 Interaktivitas Buku Cerita Anak Hebat dan Awan Gelap Karya Bebeclub.....	63
Gambar 3. 12 Gaya Visual Buku Cerita Anak Hebat dan Awan Gelap Karya Bebeclub.....	64
Gambar 3. 13 Pewarnaan Buku Cerita Anak Hebat dan Awan Gelap Karya Bebeclub.....	65
Gambar 3. 14 Latar Belakang Visual Novel “The Boat”.....	66
Gambar 3. 15 Pewarnaan Visual Novel “The Boat”.....	67
Gambar 3. 16 Rumus Slovin.....	69
Gambar 3. 17 Domisili Responden.....	70
Gambar 3. 18 Usia Responden.....	71
Gambar 3. 19 Kelas Ekonomi Berdasarkan Pengeluaran per Bulan.....	71
Gambar 3. 20 Pengeluaran Orang Tua Responden.....	72
Gambar 3. 21 Pengetahuan Responden Mengenai Korupsi.....	73
Gambar 3. 22 Frekuensi Responden Mendengar Kasus Korupsi di Indonesia.....	74
Gambar 3. 23 Pengetahuan Responden Mengenai Pendidikan Anti Korupsi.....	75
Gambar 3. 24 Pengalaman Anak Terhadap Sosialisasi Pendidikan Anti Korupsi	76
Gambar 3. 25 Materi Pembelajaran Sulit Dipahami.....	77
Gambar 3. 26 Media yang Diminati Anak untuk Belajar.....	77
Gambar 3. 27 Elemen Pada Media yang Diminati Anak.....	78
Gambar 3. 28 Gaya Visual yang Diminati Anak.....	79
Gambar 4. 1 <i>User Persona</i>	82
Gambar 4. 2 <i>Mindmapping</i>	84
Gambar 4. 3 Konten Nilai Anti Korupsi.....	85
Gambar 4. 4 <i>Moodboard</i>	96
Gambar 4. 5 <i>Color Palette</i>	97
Gambar 4. 6 <i>Typeface</i>	98
Gambar 4. 7 Referensi Karakter Panji.....	99
Gambar 4. 8 <i>Color Palette</i> Karakter Panji.....	99
Gambar 4. 9 Sketsa dan Digitalisasi Karakter Panji.....	100
Gambar 4. 10 Referensi Karakter Raisa.....	101
Gambar 4. 11 <i>Color Palette</i> Karakter Raisa.....	101
Gambar 4. 12 Sketsa dan Digitalisasi Karakter Raisa.....	102
Gambar 4. 13 <i>Color Palette</i> Karakter Satya.....	102
Gambar 4. 14 <i>Color Palette</i> Karakter Satya.....	103
Gambar 4. 15 Sketsa dan Digitalisasi Karakter Satya.....	104
Gambar 4. 16 Referensi Sekolah Dasar.....	104
Gambar 4. 17 Sketsa <i>Background</i>	105
Gambar 4. 18 Pewarnaan <i>Background</i>	105
Gambar 4. 19 <i>Button Hovering</i>	106

Gambar 4. 20 Desain <i>Outline Button</i> , Digitalisasi, dan <i>Hovering</i>	107
Gambar 4. 21 <i>Layout</i> dan Sketsa.....	108
Gambar 4. 22 Digitalisasi dan Pewarnaan Halaman.....	108
Gambar 4. 23 <i>Cover</i> Buku Cerita Interaktif	109
Gambar 4. 24 Halaman Tutorial.....	110
Gambar 4. 25 Penempatan Background Putih di Belakang Teks	111
Gambar 4. 26 Halaman Bab	111
Gambar 4. 27 Halaman Tutorial Pencarian Barang	112
Gambar 4. 28 Penggunaan Perspektif di Halaman Pencarian Barang.....	113
Gambar 4. 29 Penggunaan Background Kuning Sebagai Indikasi Interaktif	113
Gambar 4. 30 Halaman Pengambilan Keputusan	114
Gambar 4. 31 Prototype Bab 1 Cerita	116
Gambar 4. 32 Poster A2	117
Gambar 4. 33 <i>Sticker</i>	118
Gambar 4. 34 Desain dan <i>Mockup</i> Gelas	119
Gambar 4. 35 Desain dan <i>Mockup Instagram Story</i>	120
Gambar 4. 36 Foto Pelaksanaan <i>Alpha Test</i> di <i>Prototype Day</i>	121
Gambar 4. 37 Hasil Evaluasi Visual	122
Gambar 4. 38 Hasil Evaluasi Konten	124
Gambar 4. 39 Revisi <i>Layout</i> Beserta Penempatan <i>Button</i>	125
Gambar 4. 40 Penempatan Ilustrasi Papan Tulis dan <i>Button</i>	126
Gambar 4. 41 Halaman Judul Bab 2	127
Gambar 4. 42 Halaman Pertama Bab 2.....	128
Gambar 4. 43 <i>Layout</i> Halaman Tutorial	128
Gambar 4. 44 Kognisi Reflektif dan Aspek Emosi.....	129
Gambar 4. 45 Penggunaan Perspektif di Cerita	130
Gambar 4. 46 <i>Emphasis</i> Penempatan dan Kontras	130
Gambar 4. 47 Sudut Pandang Orang pertama.....	131
Gambar 4. 48 Suasana Malam Hari	132
Gambar 4. 49 Halaman Highlight Karakter	133
Gambar 4. 50 <i>Prototype</i> Perancangan media Utama Setelah Revisi	134
Gambar 4. 51 Analisis Visual Beta Testing	134
Gambar 4. 52 Analisis Konten Beta Testing.....	136

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan Tugas Akhir.....	xvi
Lampiran B Hasi Kuesioner.....	xvii
Lampiran C Hasil Kuesioner Alpha Test.....	xxv
Lampiran D Hasil Kuesioner Beta Test.....	xxxii
Lampiran E Hasil pengecekan Turnitin.....	xli
Lampiran F Bukti Wawancara.....	xliii
Lampiran G Transkrip Wawancara.....	xliiii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA