

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK
MENDORONG KREATIVITAS GENERASI Z
DI ERA INDUSTRI 4.0**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Jessica Aldea Natalie

0000045478

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK
MENDORONG KREATIVITAS GENERASI Z
DI ERA INDSUTRI 4.0**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Jessica Aldea Natalie

0000045748

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jessica Aldea Natalie

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045748

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan
Magang/MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK MENDORONG KREATIVITAS GENERASI Z DI ERA INDUSTRI 4.0

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 16 Desember 2024



(Jessica Aldea Natalie)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK MENDORONG KREATIVITAS GENERASI Z DI ERA INDUSTRI 4.0

Oleh

Nama Lengkap : Jessica Aldea Natalie
Nomor Induk Mahasiswa : 00000045748
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Januari 2025
Pukul 16.45 s.d. 17.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Dr. Sn. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/ 023902


Penguji


Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

Pembimbing


Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/ 039375

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jessica Aldea Natalie
Nomor Induk Mahasiswa : 00000045748
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ ~~S2~~* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Buku Interaktif untuk Mendorong Kreativitas Generasi Z di Era Industri 4.0

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- Lainnya, pilih salah satu:
- Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 16 Januari 2024

(Jessica Aldea Natalie)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur, penulis panjatkan rasa terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya dalam menyelesaikan laporan tugas akhir akademik ini. Keseluruhan perancangan buku interaktif ini ditujukan kepada seluruh individu terutama pada lingkup Generasi Z.

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan inspirasi selama proses perancangan buku interaktif ini berlangsung. Sehingga laporan ini dapat disusun sebagai bentuk akuntabilitas atas pelaksanaan Tugas akhir akademik sebagai salah satu syarat kelulusan.

Melalui hasil dari karya yang penulis ciptakan diharapkan dapat menjadi langkah awal yang signifikan dalam memperluas pengetahuan dan kesadaran akan pentingnya keterampilan berpikir kreatif, serta mendorong tindakan nyata yang memotivasi untuk mengembangkan potensi kreativitasnya.

Penulis menyadari bahwa dalam laporan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian ini di masa mendatang.

Akhir kata, penulis harap dalam perancangan buku interaktif ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan media kreatif, terutama dalam mendorong upaya kreativitas Generasi Z melalui pendekatan non-digital yang inovatif dan relevan.

Melalui laporan ini, ucapan terima kasih ingin penulis sampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu dan terlibat dalam proyek independen ini, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., 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. Nadia Mahatmi, M.Ds., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Emma Louhale, selaku narasumber yang telah memberikan waktu, wawasan, dan perspektif berharga yang membantu dalam memperkaya pemahaman yang bermanfaat dalam merancang penelitian.
6. Aulia Akbar, selaku narasumber yang telah memberikan waktu, wawasan, dan ilmu berharga yang dapat diterapkan kedalam perancangan buku interaktif.
7. Teman teman perwakilan Generasi Z yang telah berpartisipasi sebagai narasumber yang telah memberikan waktu, wawasan, dan perspektif berharga yang bermanfaat pada proses perancangan.
8. Keluarga dan rekan saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga melalui karya perancangan ini dapat memberikan manfaat serta menjawab solusi yang dibutuhkan bagi universitas, masyarakat, dan diri saya sendiri dalam hal mendorong kreativitas khususnya pada Generasi Z melalui pendekatan interaktif non-digital.

Tangerang, 7 Januari 2024

UMMN



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

(Jessica Aldea Natalie)

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK
MENDORONG KREATIVITAS GENERASI Z DI ERA
INDUSTRI 4.0**

(Jessica Aldea Natalie)

ABSTRAK

Kreativitas adalah keterampilan utama yang dibutuhkan dalam beradaptasi dan menghadapi dinamika perubahan di industri 4.0. Pada dasarnya setiap individu memiliki potensi kreatif. Namun untuk mengembangkan potensi ini, perlu adanya pembiasaan, motivasi, dan stimulasi yang mengharuskan seseorang tersebut dalam berpikir kreatif. Generasi Z yang terlahir antara tahun 1997 hingga 2012 ini diketahui memiliki kehidupan yang dekat dengan teknologi dan dunia digital. Adanya teknologi dan arus digitalisasi justru memberikan tantangan yang cukup signifikan bagi generasi ini dalam menghadapi tantangan di era industri 4.0. Dikatakan bahwa salah satu upaya dalam menghadapi industri 4.0 adalah dengan persiapan diri yang meliputi keterampilan kreatif dan inovasi. Penelitian ini dirancang dengan tujuan untuk memberikan media yang dapat digunakan untuk mendorong potensi kreativitas pada Generasi Z sebagai bentuk persiapan menghadapi era industri 4.0. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan menerapkan metode perancangan *design thinking* sebagai acuan dalam proses perancangan buku interaktif ini.

Kata kunci: Kreativitas, Generasi Z, Industri 4.0

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***DESIGNING INTERACTIVE BOOK TO ENCOURAGE
CREATIVITY AMONG GENERATION Z IN
INDUSTRY 4.0 ERA***

(Jessica Aldea Natalie)

ABSTRACT (English)

Creativity is the key skill needed to adapt and face the dynamic changes in Industry 4.0. Essentially, every individual has creative potential. However, to develop this potential, there must be habituation, motivation, and stimulation that compel a person to think creatively. Generation Z, that were born between 1997 and 2012, is known to have a life closely connected to technology and the digital world. The presence of technology and the flow of digitalization present significant challenges for this generation in facing the challenges of the Industry 4.0 era. It said that one of the efforts to confront Industry 4.0 is through self-preparation, which includes creative skills, and innovation. This research is designed with the aim of providing media that can be used to encourage the creative potential of Generation Z as a form of preparation for facing the Industry 4.0 era. The research uses both qualitative and quantitative approaches by applying design thinking methods as a reference in the process of designing this interactive book.

Keywords: Creativity, Generation Z, Industry 4.0



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT (English)</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Buku Interaktif.....	6
2.1.1 Jenis Buku Interaktif	6
2.1.2 Komponen elemen visual dalam Buku Interaktif.....	7
2.2 Generasi Z.....	16
2.2.1 Karakteristik Generasi Z	17
2.2.2 Generasi Z dalam Industri 4.0.....	19
2.3 Kreativitas.....	20
2.3.1 Dimensi Kreativitas.....	21
2.3.2 Kreativitas dalam Industri 4.0.....	22
2.3.3 Pengembangan Kreativitas.....	23
2.3.4 Teori Representasi Mental dalam Kreativitas	24
2.4 Penelitian Yang Relevan	27
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	31
3.1 Subjek Perancangan.....	31
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan.....	33
3.2.1 <i>Emphathize</i>	34
3.2.2 <i>Define</i>	36
3.2.3 <i>Ideate</i>	36
3.2.4 <i>Prototype</i>	37
3.2.5 <i>Test</i>	37
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	37
3.3.1 Wawancara	38
3.3.2 Kuesioner	44
3.3.3 Studi Eksisting	47

3.3.4 Studi Referensi	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	49
4.1 Hasil Perancangan	49
4.1.1 <i>Emphatize</i>	49
4.1.2 <i>Define</i>	70
4.1.3 <i>Ideate</i>	81
4.1.4 <i>Prototype</i>	85
4.1.5 <i>Testing</i>	137
4.2 Pembahasan Perancangan	141
4.2.1 Analisis <i>Market Validation/ Beta Test</i>	141
4.2.2 Analisis Desain <i>Cover</i> Buku	142
4.2.3 Analisis Halaman Awal	145
4.2.4 Analisis Desain Isi Konten	146
4.2.5 Analisis Desain <i>Cover</i> Belakang	148
4.2.6 Analisis Tipografi	149
4.2.7 Analisis <i>Gimmick</i>	151
4.2.8 Analisis Media Sekunder	152
4.3 Anggaran	156
BAB V PENUTUP	158
5.1 Simpulan	158
5.2 Saran	159
DAFTAR PUSTAKA	xiv
LAMPIRAN	xvi



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	27
Tabel 4.1 Kuesioner Bagian kreativitas	65
Tabel 4.2 Bagian 2 Kuesioner.....	66
Tabel 4.3 Bagian 3 Kuesioner.....	68
Tabel 4.4 <i>Creative Brief</i>	72
Tabel 4.5 Penerapan <i>Tone of voice</i>	97
Tabel 4.6 Daftar Pertanyaan untuk Feedback Kesesuaian Target.....	110
Tabel 4.7 Kesesuaian Isi Konten.....	111
Tabel 4.8 Desain dan Struktur Buku	112
Tabel 4.9 Pengalaman dan Kepuasan.....	113
Tabel 4.10 Daftar Pertanyaan <i>Beta Test</i>	138
Tabel 4.11 Tabel Hasil Olah Data <i>Beta Test</i>	139
Tabel 4.12 Anggaran Media Utama	156
Tabel 4.13 Anggaran Media Sekunder.....	157



DAFTAR GAMBAR

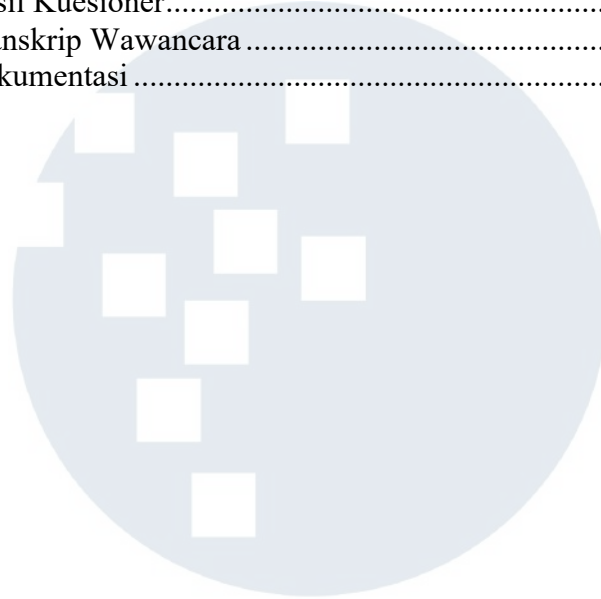
Gambar 2.1 Buku Write On: My Story Journal, Wee Society.....	9
Gambar 2.2 “Broccoli Issue 06: A Magazine for Cannabis Lovers”	10
Gambar 2.3 Buku Terra Bite (Temple, 2020).....	11
Gambar 2.4 Buku <i>Write On: My Story Journal</i> (Wee Society)	12
Gambar 2.5 Buku Us: A Compendium, Wee Society (2021).....	14
Gambar 2.6 Buku Pancakes!: An Interactive Recipe Book.....	14
Gambar 2.7 Buku Go! My Adventure Travel Journal (2018).....	15
Gambar 4.1 Dokumentasi wawancara.....	50
Gambar 4.2 Dokumentasi Wawancara dengan Aulia Akbar	53
Gambar 4.3 Dokumentasi Wawancara dengan Kelompok Generasi Z.....	57
Gambar 4.4 Contoh halaman buku “Wreck This Journal”	60
Gambar 4.5 Contoh halaman buku.....	63
Gambar 4.6 Contoh penggunaan ilustrasi	64
Gambar 4.7 Proses Perancangan <i>Mindmap</i>	75
Gambar 4.8 <i>Big Idea</i>	77
Gambar 4.9 <i>Moodboard</i>	80
Gambar 4.10 Gambar <i>Reference Board</i>	82
Gambar 4.11 Sketsa Proses <i>Brainstroming</i>	83
Gambar 4.12 Buku “Hello, A Baby Animals A High Contrast Book”.....	86
Gambar 4.13 Tipografi.....	88
Gambar 4.14 Font <i>Nadezna’s Handwriting</i>	88
Gambar 4.15 Contoh Variasi <i>Font</i> Pada <i>Headline</i>	89
Gambar 4.16 Variasi elemen pada <i>headline font</i>	89
Gambar 4.17 Opsi Alternatif <i>Brush</i>	91
Gambar 4.18 Contoh sketsa ilustras	92
Gambar 4.19 Contoh proses digitalisasi.....	93
Gambar 4.20 Penggunaan <i>single colum grid</i>	94
Gambar 4.21 Penggunaan <i>Two Column</i> dan <i>Three Column Grid</i>	95
Gambar 4.22 Contoh penerapan <i>two column grid</i> dan <i>three column grid</i>	95
Gambar 4.23 Warna <i>Primary Color</i>	99
Gambar 4.24 <i>Secondary Color</i>	101
Gambar 4.25 Perancangan Katern Buku.....	102
Gambar 4.26 Alternatif Ide Judul.....	103
Gambar 4.27 Sketsa Awal <i>Cover</i> buku	104
Gambar 4.28 Digitalisasi.....	104
Gambar 4.29 <i>Content Plan</i>	107
Gambar 4.30 Perancangan <i>Cover</i> Belakang Awal.....	108
Gambar 4.31 Proses Alpha Test pada Event Prototype Day UMN	109
Gambar 4.32 Hasil <i>Prototype Day</i>	110
Gambar 4.33 Opsi pemilihan <i>layout cover</i>	119
Gambar 4.34 <i>Font Pretty On The Night</i>	120
Gambar 4.35 Digitalisasi <i>Cover</i> Buku	120
Gambar 4.36 Visualisasi ilustrasi penyihir	121

<i>Gambar 4.37 Font Alpha Clouds</i>	122
<i>Gambar 4.38 Hasil Mockup Final Cover Buku</i>	122
<i>Gambar 4.39 Perubahan Sebelum dan Sesudah Cover Buku</i>	123
<i>Gambar 4.40 Font Sebelum Alpha Test</i>	124
<i>Gambar 4.41 Font Setelah Alpha Test</i>	124
<i>Gambar 4.42 "Playground Stater Kit"</i>	125
<i>Gambar 4.43 Proses Perancangan Packaging Pensil Warna</i>	127
<i>Gambar 4.44 Referensi Tren "This and Yap"</i>	129
<i>Gambar 4.45 Proses Perancangan Instagram Story</i>	129
<i>Gambar 4.46 Poster A3 Pre Event</i>	130
<i>Gambar 4.47 Proses Stop Motion Coming Soon</i>	131
<i>Gambar 4.48 Postingan Instagram Feeds Awareness</i>	132
<i>Gambar 4.49 Gambar Merchandise Sticker</i>	132
<i>Gambar 4.50 Sketsa Perancangan Stiker</i>	133
<i>Gambar 4.51 Media Sekunder Incense Stick</i>	134
<i>Gambar 4.52 Perancangan Packaging Incense Stick</i>	134
<i>Gambar 4.53 Desain Stationery</i>	135
<i>Gambar 4.54 Mockup Buku Playground Light Version</i>	136
<i>Gambar 4.55 Proses Beta Test</i>	137
<i>Gambar 4.56 Sampul depan buku Playground</i>	143
<i>Gambar 4.57 Halaman Awal</i>	145
<i>Gambar 4.58 Analisis Halaman Isi</i>	147
<i>Gambar 4.59 Analisis Cover Belakang</i>	148
<i>Gambar 4.60 Analisis Tipografi Cover</i>	149
<i>Gambar 4.61 Analisa Tipografi pada Bagian Isi</i>	150
<i>Gambar 4.62 Analisa Tipografi Bagian Pengarang</i>	151
<i>Gambar 4.63 Analisis Gimmick</i>	151
<i>Gambar 4.64 Analisis Konten Awareness</i>	152
<i>Gambar 4.65 Analisis Desain Stiker</i>	153
<i>Gambar 4.66 Analisi Incense Stick</i>	154
<i>Gambar 4.67 Analisis Poster "Scribble and Yap"</i>	155

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 LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Persentase Turnitin	xvi
Lampiran 2. Form Bimbingan & Spesialis.....	xvii
Lampiran 3. <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xviii
Lampiran 4. <i>Consent Form</i>	xxiv
Lampiran 5. Hasil Kuesioner.....	xxv
Lampiran 6. Transkrip Wawancara	xxxii
Lampiran 7. Dokumentasi	lix



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA