

**PERANCANGAN BUKU EDUKASI INTERAKTIF SEBAGAI
UPAYA MENINGKATKAN PENGETAHUAN RESOLUSI
KONFLIK BAGI SISWA SEKOLAH DASAR**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Francisca Donita Yvanna
00000054390**

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

**PERANCANGAN BUKU EDUKASI INTERAKTIF SEBAGAI
UPAYA MENINGKATKAN PENGETAHUAN RESOLUSI
KONFLIK BAGI SISWA SEKOLAH DASAR**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

Francisca Donita Yvanna

00000054390

**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 : Francisca Donita Yvanna
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054390
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 EDUKASI INTERAKTIF SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN PENGETAHUAN RESOLUSI KONFLIK BAGI
SISWA SEKOLAH DASAR**

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



(Francisca Donita Yvanna)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN BUKU EDUKASI INTERAKTIF SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN PENGETAHUAN RESOLUSI KONFLIK BAGI
SISWA SEKOLAH DASAR**

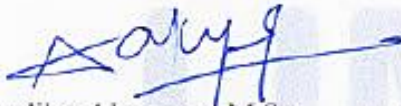
Oleh

Nama Lengkap : Francisca Donita Yvanna
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054390
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 8 Januari 2025
Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/067811

Penguji


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/023987

Pembimbing


Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/038953

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat-Nya yang begitu besar, penulisan laporan Tugas Akhir berjudul “Perancangan Buku Edukasi Interaktif sebagai Upaya Meningkatkan Pengetahuan Resolusi Konflik bagi Siswa Sekolah Dasar” dapat terselesaikan. Selain sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.), perancangan media ini diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran tambahan untuk mengajarkan pengetahuan resolusi konflik di Sekolah Dasar yang berlandaskan empati, negosiasi, dan kompromi.

Ketertarikan penulis terhadap topik pendidikan dan anak serta fenomena perkelahian di lingkungan sekolah melandasi pembuatan Laporan Tugas Akhir ini, dengan harapan bahwa semakin banyak orang yang memahami pentingnya penanaman rasa empati sejak usia dasar untuk bisa memahami perasaan orang lain dan diri sendiri, agar tercipta sebuah hubungan interaksi yang damai di tengah-tengah lingkungan yang penuh dengan perbedaan.

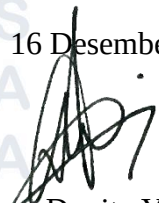
Adapun beberapa pihak yang telah membantu penulis selama proses perancangan Tugas Akhir ini. Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah mendampingi proses perancangan penulis dengan memberi berbagai masukan dan motivasi, sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai dengan baik.
5. Hadyan Dhiozandi, M.Psi., sebagai narasumber wawancara ahli Psikolog Pendidikan.
6. Maria Jessica Alexandra Soebroto, M.Psi., sebagai narasumber ahli wawancara Psikolog Anak.

7. Ari Wibowo Shinoda, sebagai narasumber wawancara praktisi Kepala Sekolah KB-TK-SD Sekolah Tanah Tingal dan Pelatih Guru Merdeka Belajar.
8. Dimas Aji Prabowo, sebagai narasumber wawancara praktisi Guru Pendidikan Pancasila SD Pangudi Luhur Jakarta.
9. Elizabeth Dyah Puspaningrum, sebagai narasumber wawancara praktisi Guru Wali Kelas SD Negeri Karanganyar 1.
10. Tasia, Zee, Kanaya, Darren, Emily, dan Orli dari SD Pangudi Luhur Jakarta, sebagai partisipan *Focus Group Discussion*.
11. Fahmi, Pebi, Gabriel, Rasya, Elmira, dan Daffa dari SD Negeri Karanganyar 1, sebagai partisipan *Focus Group Discussion*.
12. Wahyu, Gabriel, Pebi, Shidiq, Zahro, Adit, dan Ibu Dwi dari SD Negeri Karanganyar 1, sebagai partisipan Beta Test.
13. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
14. Teman-teman kelompok bimbingan yang selalu mendukung dan memberikan berbagai masukan selama proses pengerjaan perancangan Tugas Akhir.

Semoga adanya perancangan Tugas Akhir ini dapat memberikan dampak yang positif bagi masyarakat, khususnya anak-anak dalam melatih kemampuan resolusi konflik dari dalam diri mereka, serta menjawab kebutuhan akan media pembelajaran dengan pendekatan interaktif. Penulis juga berharap perancangan ini dapat membantu mahasiswa sebagai acuan dalam penulisan karya yang serupa.

Tangerang, 16 Desember 2024



(Francisca Donita Yvanna)

PERANCANGAN BUKU EDUKASI INTERAKTIF SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PENGETAHUAN RESOLUSI KONFLIK BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

(Francisca Donita Yvanna)

ABSTRAK

Konflik merupakan komponen tak terpisahkan dalam hubungan antar manusia, termasuk dalam konteks pendidikan di jenjang Sekolah Dasar. Dengan beragam latar belakang budaya dan karakteristik individu, siswa kerap dihadapkan dengan tantangan dalam interaksi yang bisa memicu konflik. Fenomena perkelahian di lingkungan sekolah menunjukkan perlunya kemampuan resolusi konflik sejak dini. Resolusi konflik adalah kemampuan penyelesaian masalah secara damai, dengan meliputi negosiasi, kompromi, dan rasa keadilan. Integrasi pendidikan resolusi konflik dalam mata pelajaran diharapkan dapat membantu siswa menerapkan nilai-nilai perdamaian dalam kehidupan sehari-hari. Namun, penggunaan media konvensional seperti buku pelajaran sering membatasi partisipasi siswa dalam belajar, sehingga kurang dalam pemahaman materi. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menanamkan kemampuan resolusi konflik bagi siswa kelas 4-6 SD dengan menggunakan metode *Design Thinking* yang berlandaskan pada empati untuk bisa menjawab permasalahan di masyarakat. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang resolusi konflik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Buku Edukasi Interaktif sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik agar siswa mampu memahami dan menerapkan konsep resolusi konflik secara efektif dalam kehidupan sehari-hari mereka nantinya.

Kata kunci: Resolusi Konflik, Sekolah Dasar, Edukasi, Media Interaktif, Buku

DESIGNING AN INTERACTIVE EDUCATIONAL BOOK TO ENHANCE CONFLICT RESOLUTION KNOWLEDGE FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

(Francisca Donita Yvanna)

ABSTRACT (English)

Conflict is an inseparable component in human relations, including in the context of education at the Elementary School level. With diverse cultural backgrounds and individual characteristics, students are often faced with challenges in interactions that can trigger conflict. The phenomenon of fights in the school environment shows the need for conflict resolution skills from an early age. Conflict resolution is the ability to solve problems peacefully, including negotiation, compromise, and a sense of justice. The integration of conflict resolution education into subjects is expected to help students apply the values of peace in their daily lives. However, the use of conventional media such as textbooks often limits student participation in learning, resulting in a lack of understanding of the material. The purpose of this design is to instill conflict resolution skills for elementary school students in grades 4-6 using the Design Thinking method based on empathy to be able to answer problems in society. The results of previous study show that interactive media can improve students' understanding of conflict resolution. Therefore, this study aims to develop an Interactive Education Book as an innovative and interesting learning media so that students are able to understand and apply the concept of conflict resolution effectively in their daily lives later.

Keywords: Conflict Resolution, Elementary School, Education, Interactive Media, Book

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 JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT (English).....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Media Edukasi	5
2.1.1 Tujuan Media Edukasi	5
2.1.2 Fungsi Media Edukasi	6
2.1.3 Manfaat Media Edukasi	7
2.1.4 Jenis-jenis Media Edukasi	7
2.1.5 Media Edukasi Interaktif	9
2.2 Buku dengan Ilustrasi	9
2.2.1 Grid	10
2.2.2 Prinsip Mengorganisasi Informasi	13
2.2.3 Kategori Bentuk Dasar Ilustrasi	15
2.2.4 Aspek Visual Karakter	15
2.2.5 Fungsi Ilustrasi.....	16
2.2.6 Peran Ilustrasi.....	17

2.2.7 Gaya Ilustrasi.....	18
2.3 Buku Interaktif.....	24
2.3.1 Manfaat Buku Interaktif	25
2.3.2 Jenis-jenis Buku Interaktif	25
2.4 Pendidikan Resolusi Konflik	27
2.5 Penelitian yang Relevan	27
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	30
3.1 Subjek Perancangan.....	30
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan.....	32
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	34
3.3.1 Wawancara.....	34
3.3.2 <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	39
3.3.3 Observasi	42
3.3.4 Studi Eksisting	42
3.3.5 Studi Referensi	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	47
4.1 Hasil Perancangan.....	47
4.1.1 <i>Empathize</i>	47
4.1.2 <i>Define</i>	69
4.1.3 <i>Ideate</i>	72
4.1.4 <i>Prototype</i>	110
4.1.5 <i>Test</i>	111
4.2 Pembahasan Perancangan.....	131
4.2.1 Analisis Beta Test.....	131
4.2.2 Analisis Buku Interaktif	134
4.2.3 Analisis Media Sekunder	143
4.2.4 Analisis Material Buku	147
4.2.5 Anggaran.....	151
BAB V PENUTUP.....	154
5.1 Simpulan	154
5.2 Saran	155
DAFTAR PUSTAKA.....	158

LAMPIRAN	161
LAMPIRAN TRANSKRIP	179
Transkrip Wawancara dengan Psikolog Anak	179
Transkrip Wawancara dengan Wali Kelas SD Negeri 1 Karanganyar.....	193
Transkrip FGD dengan Siswa 4-6 SD Pangudi Luhur Jakarta	205
Transkrip FGD dengan Siswa 4-6 SD Negeri Karanganyar 1.....	231



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan	27
Tabel 3. 1 Analisis SWOT Karya 1	42
Tabel 3. 2 Analisis SWOT Karya 2	44
Tabel 3. 3 Analisis SWOT Karya 3	45
Tabel 4. 1 Kesimpulan Wawancara	56
Tabel 4. 2 Kesimpulan FGD	65
Tabel 4. 3 Konten Buku Berteman dengan Damai	87
Tabel 4. 4 Analisis Material Buku	148
Tabel 4. 5 Anggaran Produksi	151



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Manuscript Grid</i>	10
Gambar 2. 2 <i>Multicolumn Grid</i>	11
Gambar 2. 3 <i>Modular Grid</i>	12
Gambar 2. 4 <i>Hierarchical Grid</i>	12
Gambar 2. 5 <i>Baseline Grid</i>	13
Gambar 2. 6 <i>Compound Grid</i>	13
Gambar 2. 7 <i>Cartoonish Illustration Style</i>	17
Gambar 2. 8 <i>Realistic Illustration Style</i>	17
Gambar 2. 9 <i>Wondrous Illustration Styles</i>	18
Gambar 2. 10 <i>Line Drawing Illustration Style</i>	18
Gambar 2. 11 <i>Sketch Illustration Style</i>	19
Gambar 2. 12 <i>Abstract Illustration Style</i>	19
Gambar 2. 13 <i>Stylized and Exaggerated Illustration Style</i>	20
Gambar 2. 14 <i>Vintage Illustration Style</i>	21
Gambar 2. 15 <i>Bold and Bright Illustration Style</i>	21
Gambar 2. 16 <i>Muted or Subdued Illustration Style</i>	22
Gambar 4. 1 Wawancara dengan Psikolog Pendidikan	48
Gambar 4. 2 Wawancara dengan Psikolog Anak	49
Gambar 4. 3 Wawancara dengan Kepala Sekolah Tanah Tingal	51
Gambar 4. 4 Wawancara dengan Guru Pendidikan Pancasila	53
Gambar 4. 5 Wawancara dengan Guru Wali Kelas	55
Gambar 4. 6 FGD dengan siswa Kelas 4-6	60
Gambar 4. 7 FGD dengan siswa Kelas 4-6	62
Gambar 4. 8 Suasana kelas Bahasa Inggris	67
Gambar 4. 9 Suasana Kelas IV SD Negeri Karanganyar 1	68
Gambar 4. 10 Suasana Kelas V SD Negeri Karanganyar 1	69
Gambar 4. 11 <i>User Persona</i>	70
Gambar 4. 12 <i>User journey map</i> sebelum menggunakan media	71
Gambar 4. 13 <i>User journey map</i> setelah menggunakan media	72
Gambar 4. 14 <i>Mindmap</i>	73
Gambar 4. 15 Eksplorasi <i>Big Idea</i>	74
Gambar 4. 16 <i>Moodboard</i>	75
Gambar 4. 17 Referensi Perancangan	76
Gambar 4. 18 Alternatif Warna	77
Gambar 4. 19 <i>Color Palette</i>	77
Gambar 4. 20 Alternatif Judul Buku	79
Gambar 4. 21 Alternatif <i>Typography</i>	79
Gambar 4. 22 <i>Typography</i> Terpilih	80
Gambar 4. 23 Alternatif Karakter Ayu	81
Gambar 4. 24 Sketsa Karakter Ayu	82

Gambar 4. 25 Karakter Ayu	82
Gambar 4. 26 Karakter Sketsa Karakter Doni.....	83
Gambar 4. 27 Karakter Doni	83
Gambar 4. 28 Sketsa Karakter Dalisa	84
Gambar 4. 29 Karakter Dalisa	84
Gambar 4. 30 Sketsa Karakter Anwar	85
Gambar 4. 31 Karakter Anwar	86
Gambar 4. 32 Karakter Buku Berteman dengan Damai	86
Gambar 4. 33 <i>Flatplan</i> Lama	100
Gambar 4. 34 Kateren Buku.....	101
Gambar 4. 35 <i>Flatplan</i> Baru.....	102
Gambar 4. 36 <i>Margin</i> Buku	103
Gambar 4. 37 Alternatif Cover Buku.....	104
Gambar 4. 38 Cover Lama	104
Gambar 4. 39 Cover Baru	105
Gambar 4. 40 Spread Buku A4.....	106
Gambar 4. 41 Contoh Spread Buku 20 x 24 cm.....	106
Gambar 4. 42 Perancangan <i>Flashcard</i>	107
Gambar 4. 43 Perancangan <i>Mini Booth</i>	108
Gambar 4. 44 Perancangan Poster.....	109
Gambar 4. 45 Perancangan <i>Sticker Sheet</i>	110
Gambar 4. 46 <i>High Fidelity Spread</i> Lama	110
Gambar 4. 47 <i>High Fidelity Spread</i> Baru	111
Gambar 4. 48 Dokumentasi Prototype Day	112
Gambar 4. 49 Grafik bar Persepsi Visual 1.....	114
Gambar 4. 50 Grafik bar Persepsi Visual 2.....	114
Gambar 4. 51 Grafik bar Persepsi Visual 3.....	115
Gambar 4. 52 Grafik bar Persepsi Visual 3.....	116
Gambar 4. 53 Grafik bar Persepsi Visual 5.....	116
Gambar 4. 54 Grafik bar Persepsi Visual 6.....	117
Gambar 4. 55 Grafik bar Persepsi Visual 7.....	118
Gambar 4. 56 Grafik bar Persepsi Visual 8.....	118
Gambar 4. 57 Grafik bar Persepsi Visual 9.....	119
Gambar 4. 58 Grafik bar Persepsi Visual 10.....	120
Gambar 4. 59 Grafik bar Persepsi Visual 11.....	120
Gambar 4. 60 Grafik bar Persepsi Visual 12.....	121
Gambar 4. 61 Grafik bar Informasi & Interaktivitas 1	122
Gambar 4. 62 Grafik bar Informasi & Interaktivitas 2	123
Gambar 4. 63 Grafik bar Informasi & Interaktivitas 3	124
Gambar 4. 64 Grafik bar Informasi & Interaktivitas 4	124
Gambar 4. 65 Grafik bar Informasi & Interaktivitas 5	125
Gambar 4. 66 Grafik bar Informasi & Interaktivitas 6	126
Gambar 4. 67 Grafik bar Informasi & Interaktivitas 7	127

Gambar 4. 68 Perbaikan Ukuran Fisik Buku	128
Gambar 4. 69 Sebelum & Sesudah Perbaikan Pembagian Teks	129
Gambar 4. 70 Sesuah Perbaikan Pembagian Teks.....	129
Gambar 4. 71 Penambahan Halaman Mandatory	130
Gambar 4. 72 Penambahan Karakter Dalisa & Anwar	131
Gambar 4. 73 Pengenalan buku kepada seluruh peserta FGD	132
Gambar 4. 74 Pengenalan buku kepada guru peserta FGD	132
Gambar 4. 75 Proses Mencoba Interaktifitas	133
Gambar 4. 76 Dokumentasi Foto Bersama Peserta FGD Beta Test.....	133
Gambar 4. 77 Analisis Layout Buku	135
Gambar 4. 78 Halaman Lift a Flap	136
Gambar 4. 79 Mencoba Halaman Lift a Flap.....	137
Gambar 4. 80 Mencoba Halaman Games	137
Gambar 4. 81 Halaman Puzzle & Mood Tracker	138
Gambar 4. 82 Mencoba Halaman Refleksi	139
Gambar 4. 83 Mencoba Halaman “Tulis & Tempelkan”.....	140
Gambar 4. 84 Halaman Studi Kasus.....	141
Gambar 4. 85 Halaman Segmen "Coba Ceritakan!".....	141
Gambar 4. 86 Warna Pada Keseluruhan Halaman	142
Gambar 4. 87 Media Sekunder	143
Gambar 4. 88 Flashcard	144
Gambar 4. 89 Analisis Flashcard.....	144
Gambar 4. 90 Mini Booth	145
Gambar 4. 91 Poster.....	146
Gambar 4. 92 Sticker Sheet.....	147



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Turnitin	148
Lampiran B Form Bimbingan Dospem.....	152
Lampiran C NDA Wawancara Psikolog Anak.....	154
Lampiran D NDA Wawancara Kepala Sekolah	155
Lampiran E NDA Wawancara Guru Pendidikan Pancasila	156
Lampiran F NDA Wawancara Guru Wali Kelas	157
Lampiran G NDA FGD SD Pangudi Luhur (1)	158
Lampiran H NDA FGD SD Pangudi Luhur (2)	159
Lampiran I NDA FGD SD Negeri Karanganyar 1 (1).....	160
Lampiran J NDA FGD SD Negeri Karanganyar 1 (2)	161
Lampiran K NDA FGD SD Negeri Karanganyar 1 (3)	162
Lampiran L NDA FGD SD Negeri Karanganyar 1 (4).....	163
Lampiran M NDA FGD SD Negeri Karanganyar 1 (5)	164
Lampiran N Surat Keterangan Sudah Melakukan Wawancara di SD Negeri Karanganyar 1	165
Lampiran O Transkrip Wawancara dengan Psikolog Anak.....	180
Lampiran P Transkrip Wawancara dengan Wali Kelas SD Negeri Karanganyar 1	194
Lampiran Q Transkrip FGD dengan Siswa 4-6 SD Pangudi Luhur Jakarta	206
Lampiran R Transkrip FGD dengan Siswa 4-6 SD Negeri Karanganyar 1	233

