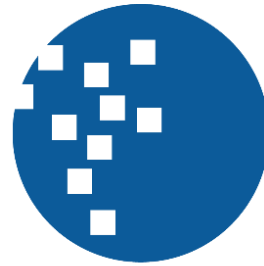


**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI
PENGENALAN *MULTIPLE INTELLIGENCES*
BAGI ORANG TUA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Erika

00000030096

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

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI
PENGENALAN *MULTIPLE INTELLIGENCES*
BAGI ORANG TUA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Erika

00000030096

**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 : Erika
Nomor Induk Mahasiswa : 00000030096
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 MENGENAI PENGENALAN
MULTIPLE INTELLIGENCES BAGI ORANG TUA**

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, 2 Juli 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Erika)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI PENGENALAN
MULTIPLE INTELLIGENCES BAGI ORANG TUA**

Oleh

Nama Lengkap : Erika
Nomor Induk Mahasiswa : 00000030096
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

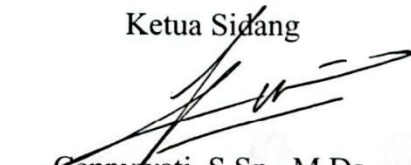
Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Juni 2025

Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

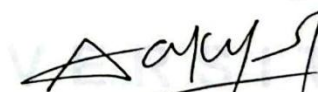
Ketua Sidang


Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/ 071277

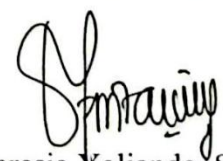
Penguji


Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/ 023899

Pembimbing


Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/ 067811

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 : Erika
Nomor Induk Mahasiswa : 00000030096
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)

Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
MENGENAI PENGENALAN *MULTIPLE INTELLIGENCES* BAGI
ORANG TUA

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, 2 Juli 2025



(Erika)

* 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

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat dan karunia-Nya, saya dapat melaksanakan Tugas Akhir dengan baik. Karya ilmiah ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara dan sebagai bentuk tanggung jawab atas jenjang pendidikan sarjana yang saya lalui.

Penulis memilih topik perancangan buku interaktif mengenai pengenalan *multiple intelligences* bagi orang tua dengan harapan memberikan edukasi yang tidak hanya informatif, namun juga kolaboratif bagi pihak orang tua yang sedang membimbing tumbuh kembang anak, maupun anak yang sedang aktif mengeksplorasi potensi masing-masing

Penulis juga berterima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung selama proses merancang, menjalani, maupun menulis karya ilmiah ini, antara lain:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
5. Ardiles Akyuwen, S.Sn., M.Sn., selaku dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
6. Rizqia Sadida dan Ganda Mery Situmorang, M.Psi, Psikolog selaku narasumber yang telah berkontribusi dalam memberikan pendapat dan informasi mengenai topik terkait penelitian.
7. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Diharapkan karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan sebagai referensi bagi rekan-rekan sejawat yang akan menjalani tugas akhir di masa mendatang.

Akhir kata, saya mohon maaf jika terdapat kekurangan dalam karya ilmiah ini.
Terima kasih atas perhatian dan waktu yang diberikan.

Tangerang, 2 Juli 2025



(Erika)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI PENGENALAN *MULTIPLE INTELLIGENCES* BAGI ORANG TUA

(Erika)

ABSTRAK

Setiap anak memiliki potensi kecerdasan yang berbeda dan unik. Sayangnya, masih banyak orang tua yang belum memahami konsep kecerdasan majemuk (*Multiple Intelligences*) dan cenderung menyamaratakan kemampuan anak berdasarkan nilai akademis. Hal ini dapat menghambat perkembangan bakat anak secara optimal. Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan menciptakan media edukatif berupa jurnal interaktif berjudul "Jurnal Kecerdasan Anak: Panduan Mengenal Kecerdasan Anak sebagai Orang Tua", yang dapat membantu orang tua dalam mengenali, memahami, serta mendampingi perkembangan kecerdasan anak secara tepat berdasarkan teori *Multiple Intelligences* oleh Howard Gardner. Perancangan ini dibuat dengan metode *Book Design* oleh Andrew Haslam dengan metode penelitian campuran, yaitu kualitatif dengan wawancara, studi eksisting, dan studi referensi, serta kuantitatif dengan penyebaran kuesioner. Dihasilkan luaran media berupa buku jurnal interaktif dengan pembawaan konten informatif dan aktivitas dua arah antara anak dan orang tua yang dicakup dalam berbagai aktivitas. Perancangan ini juga dilengkapi dengan media sekunder berupa konten *Instagram*, *merchandise*, dan materi *gimmick* serta promosi untuk memperluas jangkauan edukasi. Setelah melalui berbagai uji coba ditemukan bahwa media ini dapat meningkatkan pemahaman orang tua terhadap potensi kecerdasan anak, dengan beberapa penyempurnaan pada aspek interaktivitas dan layout visual yang telah melalui tahap revisi. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi sarana edukasi yang dapat memperdalam pemahaman orang tua terhadap anak, serta mendukung terciptanya pola pengasuhan yang lebih edukatif dan suportif.

Kata kunci: *Multiple intelligences*, interaktif, edukasi

INTERACTIVE BOOK DESIGN REGARDING INTRODUCTION TO MULTIPLE INTELLIGENCES FOR PARENTS

(Erika)

ABSTRACT (English)

Every child was born with different and unique intelligence potential. Unfortunately, there are still many parents who do not understand the concept of multiple intelligences and tend to equate children's abilities based on academic grades. This can hinder the optimal development of children's talents. Therefore, this design aims to create educational media in the form of an interactive journal entitled "Children's Intelligence Journal: A Guide to Recognizing Children's Intelligence as Parents", which can help parents recognize, understand, and accompany the development of children's intelligence appropriately based on Howard Gardner's Multiple Intelligences theory. This design was made using the Book Design method by Andrew Haslam with a mixed research method, namely qualitative with interviews, existing studies, and reference studies, and quantitative with questionnaire distribution. The media output produced is an interactive journal book with informative content and two-way activities between children and parents covered in various activities. This design is also equipped with secondary media in the form of Instagram content, merchandise, and gimmick materials and promotions to expand the reach of education. After going through various trials, it was found that this media can increase parents' understanding of children's intelligence potential, with several improvements in the aspects of interactivity and visual layout that have gone through the revision stage. This design is expected to be an educational tool that can deepen parents' understanding of their children, as well as support the creation of more educational and supportive parenting patterns.

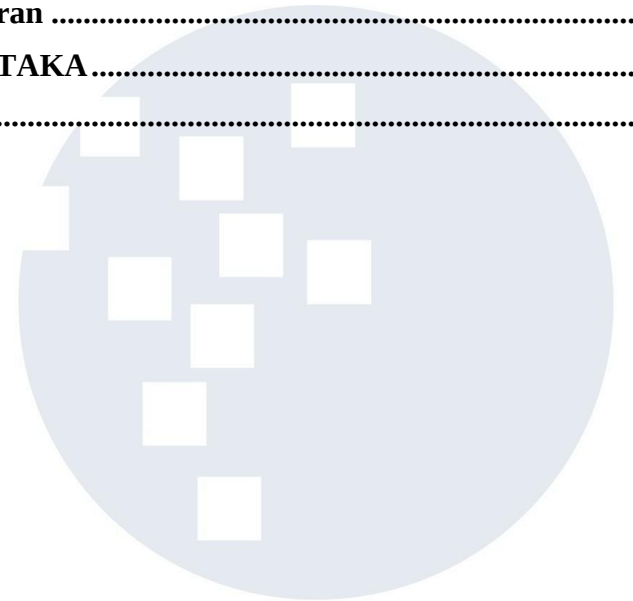
Keywords: Multiple intelligences, interactive, education

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 (<i>English</i>)	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	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Buku interaktif	4
2.2 Anatomi buku	9
2.3 Layout	14
2.4 Binding	15
2.5 Kertas	22
2.6 Elemen desain	25
2.7 Ilustrasi	28
2.8 Grid dan Layout	32
2.8.1 Anatomi <i>grid</i>	33
2.8.2 Struktur dasar <i>grid</i>	34
2.9 Tipografi	36
2.9.1 Klasifikasi tipografi	37

2.9.2 Penempatan tipografi	42
2.9.3 Kesejajaran tipografi.....	44
2.9.4 Warna.....	45
2.10 Media informasi.....	48
2.11 Multiple Intelligences	49
2.11.1 Jenis-jenis kecerdasan.....	49
2.11.2 Cara mengembangkan kecerdasan anak	50
2.12 Media Sosial	57
2.13 Penelitian yang relevan	58
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	60
3.1 Subjek Perancangan	60
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	61
3.2.1 Documentation	62
3.2.2 Analysis	62
3.2.3 Expression.....	62
3.2.4 Concept	63
3.2.5 Design brief.....	63
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	63
3.3.1 Wawancara	64
3.3.2 Studi Referensi	67
3.3.3 Studi Eksisting.....	67
3.3.4 Kuesioner	67
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	69
4.1 Hasil Perancangan	69
4.1.1 Documentation	69
4.1.2 Strategy	87
4.1.3 Concept	88
4.1.4 <i>Design</i>	102
4.1.5 Implementasi	120
4.2 Analisis <i>beta test</i>	123
4.2.1 Analisis <i>layout</i> buku	128
4.3 Budgeting	142

4.3.1 Budgeting Media Buku Interaktif	142
4.3.2 Budgeting media promosi.....	144
4.3.3 Total Biaya Perancangan	145
BAB V PENUTUP.....	146
5.1 Simpulan	146
5.2 Saran	146
DAFTAR PUSTAKA.....	xvii
LAMPIRAN.....	xix



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang relevan	59
Tabel 4.1 Profil responden	75
Tabel 4.2 Pengalaman dan pengetahuan responden.....	77
Tabel 4.3 Preferensi media responden	79
Tabel 4.4 Analisa buku Pengembangan Minat dan Bakat Siswa.....	82
Tabel 4.5 Analisa buku Deteksi Minat Bakat Anak.....	84
Tabel 4. 6 Tabel konten buku.....	97
Tabel 4. 7 Tabel hasil kuesioner beta test	124
Tabel 4. 8 Tabel biaya desain buku.....	142
Tabel 4. 9 Tabel biaya cetak buku	143
Tabel 4. 10 Tabel biaya gimmick.....	143
Tabel 4. 11 Tabel keseluruhan biaya produksi buku.....	144
Tabel 4. 12 Tabel biaya promosi.....	144
Tabel 4. 13 Tabel keseluruhan biaya perancangan	145



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Buku <i>pop up</i>	5
Gambar 2. 2 Buku <i>peek-a-boo</i>	6
Gambar 2. 3 Buku <i>pull-tab</i>	6
Gambar 2. 4 Buku <i>hidden object</i>	7
Gambar 2. 5 Buku <i>games</i>	7
Gambar 2. 6 Buku <i>participation</i>	8
Gambar 2. 7 Buku <i>play-a-song</i>	8
Gambar 2. 8 Buku <i>touch and feel</i>	9
Gambar 2. 9 Anatomi blok buku.....	10
Gambar 2. 10 Anatomi Halaman Buku dan <i>Grid</i>	12
Gambar 2. 11 <i>Double-page spread</i>	14
Gambar 2. 12 <i>Single page spread</i>	14
Gambar 2. 13 <i>Spiral binding</i>	16
Gambar 2. 14 <i>Wire-o binding</i>	16
Gambar 2. 15 <i>Plastic comb binding</i>	17
Gambar 2. 16 <i>Bookbinding rings</i>	18
Gambar 2. 17 <i>Ball chains</i>	18
Gambar 2. 18 <i>Wire rope ring</i>	19
Gambar 2. 19 <i>Binding screws</i>	19
Gambar 2. 20 <i>Eyelets</i> sebelum (atas) dan sesudah (bawah) dikompres.....	20
Gambar 2. 21(Dari kiri ke kanan) <i>Eyelet, rivets, binding screws</i>	20
Gambar 2. 22 <i>Spine bars</i>	21
Gambar 2. 23 <i>Springback binder</i>	21
Gambar 2. 24 <i>Rubber band binding</i>	22
Gambar 2. 25 Penerapan elemen garis pada sampul lentikular	25
Gambar 2. 26 Penerapan elemen <i>bentuk</i> pada buku.....	26
Gambar 2. 27 Penerapan elemen warna sebagai pembeda bagian tubuh.....	26
Gambar 2. 28 Pengaplikasian <i>figure/ground</i>	27
Gambar 2. 29 Contoh ilustrasi naturalis.....	29
Gambar 2. 30 Contoh ilustrasi dekoratif	29
Gambar 2. 31 Contoh ilustrasi kartun	30
Gambar 2. 32 Contoh ilustrasi bergambar	30
Gambar 2. 33 Contoh ilustrasi karikatur	31
Gambar 2. 34 Contoh ilustrasi khayalan	31
Gambar 2. 35 Contoh ilustrasi buku Pelajaran.....	32
Gambar 2. 36 <i>Single column grid</i>	34
Gambar 2. 37 <i>Two column grid</i>	34
Gambar 2. 38 <i>Multicolumn grids</i>	35
Gambar 2. 39 <i>Modular grids</i>	35

Gambar 2. 40 <i>Hierarchical grids</i>	36
Gambar 2. 41 <i>Old style typeface</i> pada sampul “Don Quixote”	37
Gambar 2. 42 Penerapan <i>transitional typeface</i>	38
Gambar 2. 43 Penerapan <i>modern typeface</i>	38
Gambar 2. 44 Penerapan <i>slab serif typeface</i>	39
Gambar 2. 45 Penerapan <i>sans serif typeface</i>	39
Gambar 2. 46 Penerapan <i>blackletter typeface</i>	40
Gambar 2. 47 Penerapan <i>script typeface</i>	41
Gambar 2. 48 Penerapan <i>display typeface</i>	41
Gambar 4. 1 Wawancara dengan ilustrator buku anak	70
Gambar 4. 2 Wawancara dengan psikolog klinis	72
Gambar 4. 3 Buku Pengembangan Minat dan Bakat Siswa	81
Gambar 4. 4 Deteksi Minat Bakat Anak	83
Gambar 4. 5 Elemen <i>pop-up</i> pada buku Seri Kekuatan Listrik STEM	86
Gambar 4. 6 Buku Interaktif PAUD “Sekolah”	87
Gambar 4. 7 <i>Mindmap</i> visual	89
Gambar 4. 8 Moodboard	91
Gambar 4. 9 Poppins <i>Black</i>	92
Gambar 4. 10 VAG <i>Rounded Bold</i>	93
Gambar 4. 11 Typeface <i>Single Day</i>	94
Gambar 4. 12 Palet warna terpilih	95
Gambar 4. 13 <i>Single column grid</i>	96
Gambar 4. 14 <i>Two column grid</i>	96
Gambar 4. 15 Perencanaan katem	101
Gambar 4. 16 Referensi visual untuk penggambaran karakter	102
Gambar 4. 17 Perubahan beberapa aspek karakter pada tahap revisi	103
Gambar 4. 18 Pembuatan sketsa beserta dengan referensinya	104
Gambar 4. 19 Proses pembuatan line art	105
Gambar 4. 20 Proses pewarnaan salah satu aset visual	105
Gambar 4. 21 Aset visual final	106
Gambar 4. 22 Pengaplikasian ilustrasi pada perancangan buku	106
Gambar 4. 23 Penerapan <i>single column grid</i> pada salah satu halaman	109
Gambar 4. 24 Penerapan <i>two column grid</i> pada salah satu halaman	110
Gambar 4. 25 Referensi beserta salah satu sketsa perancangan konten	111
Gambar 4. 26 Pengaplikasian <i>grid</i> dan susunan aset pada <i>Adobe Illustrator</i>	111
Gambar 4. 27 Finalisasi <i>Instagram feeds</i>	112
Gambar 4. 28 Referensi visual dan sketsa <i>roll up banner</i>	113
Gambar 4. 29 Pengaplikasian <i>two column grid</i> pada <i>banner</i>	114
Gambar 4. 30 Hasil akhir <i>roll up banner</i>	114
Gambar 4. 31 Referensi dan sketsa <i>web ads banner</i>	115
Gambar 4. 32 Proses digitalisasi pada situs Canva	116
Gambar 4. 33 Hasil akhir <i>web ads banner</i>	116

Gambar 4. 34 Sketsa desain kaos	116
Gambar 4. 35 <i>Mockup</i> kaos.....	117
Gambar 4. 36 Perencanaan desain <i>tote bag</i>	118
Gambar 4. 37 Implementasi desain ke <i>mock up</i>	119
Gambar 4. 38 Referensi dan sketsa pembatas buku	119
Gambar 4. 39 Proses digitalisasi pembatas buku	120
Gambar 4. 40 Desain final pembatas buku	120
Gambar 4. 41 Penerapan interaktivitas <i>lift the flap</i> pada salah satu halaman	121
Gambar 4. 42 Pergantian <i>typeface</i>	122
Gambar 4. 43 Salah satu contoh halaman buku	128
Gambar 4. 44 Kaos.....	130
Gambar 4. 45 <i>Tote bag</i>	131
Gambar 4. 46 Pembatas buku.....	132
Gambar 4. 47 Gantungan kunci kecerdasan (musikal)	134
Gambar 4. 48 Desain gantungan kunci kedua.....	134
Gambar 4. 49 <i>Roll-up banner</i>	136
Gambar 4. 50 <i>Website ads banner</i>	137
Gambar 4. 51 <i>Instagram feeds 1</i>	138
Gambar 4. 52 <i>Instagram feeds 2</i>	139
Gambar 4. 53 <i>Instagram feeds 3</i>	140
Gambar 4. 54 <i>Instagram feeds 4</i>	140
Gambar 4. 55 <i>Instagram feeds 6</i>	141



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xix
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxiii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxv
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxvi
Lampiran Kuesioner.....	xxviii
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xxxvi
Lampiran Dokumentasi.....	lxviii

