

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI
MENINGKATKAN KREATIVITAS
ANAK DENGAN MERAJUT**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Hizkiana Nicoldea Gunawan
00000055111

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

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI
MENINGKATKAN KREATIVITAS
ANAK DENGAN MERAJUT**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Hizkiana Nicoldea Gunawan

00000055111

**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 : Hizkiana Nicoldea Gunawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055111

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM~~ saya yang berjudul:

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI
MENINGKATKAN KREATIVITAS
ANAK DENGAN MERAJUT**

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, 20 Juni 2025



(Hizkiana Nicoldea Gunawan)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI
MENINGKATKAN KREATIVITAS
ANAK DENGAN MERAJUT**

Oleh

Nama Lengkap : Hizkiana Nicoldea Gunawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055111

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

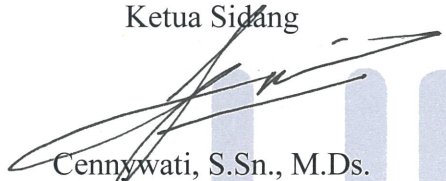
Telah diujikan pada hari Jumat, 20 Juni 2025

Pukul 13.00 s.d. 13.45 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


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

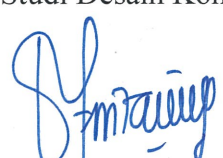
Penguji


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

Pembimbing


Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/ 081472

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 : Hizkiana Nicoldea Gunawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055111
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
MENGENAI MENINGKATKAN KREATIVITAS
ANAK DENGAN MERAJUT

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, 20 Juni 2025


(Hizkiana Nicoldea Gunawan)

* 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 kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas Rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul *Perancangan Buku Interaktif Mengenai Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Merajut*. Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan Universitas Multimedia Nusantara yang diampu oleh Bu Lia Herna, S.Sn., M.M. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Tuhan yang telah memberikan kekuatan dan kesehatan selama penulis menyelesaikan tugas akhir ini, serta mengucapkan terima kasih kepada:

Mengucapkan terima kasih 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. Cennywati, S.Sn., M.Ds., selaku Ketua Sidang yang telah memberikan penilaian dan masukan terkait tugas akhir ini.
5. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds., selaku Penguji yang telah memberikan penilaian dan masukan terkait tugas akhir ini.
6. Lia Herna, S.Sn., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
7. Irena Monica Hardjasmita, selaku narasumber yang telah memberikan dukungan dengan menyertakan informasi dan pengetahuan mengenai tumbuh kembang anak.
8. David Kristian Thio, selaku narasumber yang telah suportif dalam memberikan informasi dan pengetahuan dalam mengilustrasi buku cerita anak.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kami sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi referensi yang berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih dan semoga laporan ini dapat bermanfaat.

Tangerang, 20 Juni 2025



(Hizkiana Nicoldea Gunawan)



PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DENGAN MERAJUT

(Hizkiana Nicoldea Gunawan)

ABSTRAK

Dalam era digital, aktivitas fisik dan kreativitas anak mengalami penurunan akibat tingginya konsumsi teknologi, yang berkontribusi pada berkurangnya fokus dan keterampilan kreativitas anak usia 8-12 tahun. Salah satu aktivitas yang terbukti memiliki manfaat dalam menstimulasi kreativitas, kognitif, dan emosional adalah merajut. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan koordinasi tangan dan mata, tetapi juga memberikan peningkatan fokus dan meningkatkan konsentrasi anak. Namun, masih minimnya pemahaman mengenai manfaat merajut dalam perkembangan anak serta kurangnya media informasi interaktif yang membahas topik ini menjadi tantangan tersendiri. Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku interaktif yang memberikan edukasi mengenai manfaat merajut dalam pengembangan kreativitas anak. Buku ini ditujukan untuk anak usia 8-12 tahun serta orang tua anak di wilayah Jabodetabek. Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan media edukasi interaktif lainnya serta berkontribusi dalam bidang Desain Komunikasi Visual. Perancangan menggunakan metode *A Picture Book Primer: Understanding and Using Picture Book* oleh Denise I. Matulka karena pendekatan dari metode tersebut berfokus dalam perancangan buku cerita bergambar untuk anak-anak. Tahap-tahapan yang dilakukan dalam metode perancangan yang dilakukan yaitu, *creation, acquisitions, planning and design, production*, dan *marketing*. Dalam melakukan penelitian pengambilan data, metode yang dipilih adalah menggunakan *mix methods* seperti observasi, wawancara, kuesioner, dan *focus group discussion*. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan, ditemukan bahwa aktivitas merajut efektif dalam meningkatkan kreativitas anak. Anak mampu mengikuti instruksi, mengekspresikan imajinasi, dan menunjukkan peningkatan fokus serta ketertarikan. Buku interaktif yang dirancang dinilai menarik secara visual, informatif, dan interaktif, sehingga mendukung pembelajaran merajut secara menyenangkan dan edukatif.

Kata kunci: Merajut, Kreativitas, Buku Interaktif

INTERACTIVE BOOK DESIGN ON ENHANCING CHILDREN'S CREATIVITY THROUGH CROCHET

(Hizkiana Nicoldea Gunawan)

ABSTRACT (English)

In the digital era, children's physical activity and creativity have declined due to excessive technology consumption, which contributes to reduced focus and diminished creative skills among children aged 8 to 12. One activity proven to stimulate creativity, cognitive development, and emotional well-being is crocheting. This activity not only enhances hand-eye coordination but also improves concentration and focus the children. However, limited public awareness of the developmental benefits of crocheting and the lack of interactive educational media addressing this topic present a significant challenge. This study aims to design an interactive book that educates children on the creative benefits of crocheting. The book targets children aged 8–12 and their parents in the Greater Jakarta area (Jabodetabek). The outcome is expected to serve as a reference for developing other interactive educational media and to contribute to the field of Visual Communication Design. The design process adopts the A Picture Book Primer: Understanding and Using Picture Book method by Denise I. Matulka, which emphasizes the development of illustrated storybooks for children. The design stages include creation, acquisitions, planning and design, production, and marketing. For data collection, a mixed-method approach was employed, including observation, interviews, questionnaires, and focus group discussions. Based on the research and data analysis, crocheting was found to be effective in enhancing children's creativity. Children were able to follow instructions, express imagination, and show increased focus and interest. The designed interactive book was found to be visually engaging, informative, and interactive, supporting a fun and educational crocheting experience.

Keywords: Crochet, Creativity, Interactive book

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (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.....	5
2.1 Buku Interaktif.....	5
2.1.1 Anatomi Buku.....	6
2.1.2 Margin.....	7
2.1.3 <i>Grid</i>	9
2.1.4 Elemen Seni Buku Interaktif.....	10
2.1.5 <i>Typeface</i>	15
2.1.4 Prinsip Desain Buku Interaktif.....	17
2.2 <i>Storytelling</i>	20
2.2.1 Narasi Berkelanjutan.....	20
2.2.2 Narasi Ganda dan Terpisah	21
2.2.3 Narasi Banyak Macam	21
2.3 Desain Karakter	22
2.3.1 Aspek Visual Karakter	23

2.4 Ilustrasi.....	27
2.4.1 Gaya Visual Ilustrasi.....	27
2.4.2 Peran Ilustrasi	29
2.5 Merajut.....	32
2.5.1 Jenis Benang Rajut	33
2.5.2 Jarum Rajut.....	34
2.5.3 Jenis Teknik Dasar Merajut	36
2.5.4 Cara Memegang Jarum Rajut	39
2.6 Perkembangan Psikologis Anak Usia 8-12 Tahun	41
2.7 Penelitian yang Relevan.....	42
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	44
3.1 Subjek Perancangan	44
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	45
3.2.1 <i>Creation</i>	47
3.2.2 <i>Acquisitions</i>	48
3.2.3 <i>Planning and Design</i>	49
3.2.4 <i>Production</i>	49
3.2.5 <i>Marketing</i>	50
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	50
3.3.1 Observasi.....	51
3.3.2 Wawancara	52
3.3.3 <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	55
3.3.4 Kuesioner	56
3.3.5 Studi Eksisting.....	61
3.3.6 Studi Referensi	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	62
4.1 Hasil Perancangan	62
4.1.1 <i>Creation</i>	62
4.1.3 <i>Acquisitions</i>	96
4.1.4 <i>Planning and Design</i>	120
4.1.5 <i>Production</i>	135
4.1.6 <i>Marketing</i>	149

4.1.7 Kesimpulan Perancangan.....	157
4.2. Pembahasan Perancangan.....	159
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	159
4.2.2 Analisis Desain.....	162
4.2.3 <i>Budgeting</i>	179
BAB V PENUTUP.....	182
5.1 Simpulan	182
5.2 Saran.....	184
5.2.1 Manfaat Teoritis.....	186
5.2.2 Manfaat Praktis.....	186
DAFTAR PUSTAKA.....	xvi
LAMPIRAN.....	xviii



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Jadwal Waktu Pelaksanaan Penelitian Observasi	63
Tabel 4.2 Usia Responden.....	76
Tabel 4.3 Usia Anak Responden.....	76
Tabel 4.4 Domisili Responden.....	76
Tabel 4.5 Jawaban Kuesioner Mengenai Kreativitas pada Anak.....	77
Tabel 4.6 Seberapa Lama Anak Melatih Kreativitas	78
Tabel 4.7 Kegiatan Keterampilan Kreativitas	78
Tabel 4.8 Keikutsertaan Orang Tua	79
Tabel 4.9 Alasan Anak Diperbolehkan Merajut	79
Tabel 4.10 Alasan Preferensi Memilih Merajut.....	80
Tabel 4.11 Kesulitan Anak Merajut Pertama Kali	82
Tabel 4.12 Efek Samping Merajut pada Anak	82
Tabel 4.13 Anak Membaca Buku Interaktif.....	83
Tabel 4.14 Waktu Anak Membaca Buku Interaktif.....	84
Tabel 4.15 Jenis Buku Interaktif dibaca Anak	84
Tabel 4.16 Analisa Perbandingan SWOT	89
Tabel 4.17 Tabel Narasi	102
Tabel 4.18 Rumus Perhitungan Skoring	138
Tabel 4.19 Hasil Responden Visual	139
Tabel 4.20 Hasil Responden Konten.....	141
Tabel 4.21 Hasil Responden Interaktif.....	142
Tabel 4.22 Biaya Anggaran Jasa Desain.....	179
Tabel 4.23 Biaya Anggaran Produksi Buku.....	179
Tabel 4.124 Biaya Anggaran Pemasaran dan Media Sekunder	180

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anatomi Buku	7
Gambar 2.2 Contoh Margin Simetris	8
Gambar 2.3 Contoh Margin Asimetris	9
Gambar 2.4 Contoh Buku Anak Modular grid	10
Gambar 2.5 Sampul Buku dengan Warna Komplementer	11
Gambar 2.6 Sampul Buku dengan Warna Value	12
Gambar 2.7 Macam-macam Garis dan Bentuknya	12
Gambar 2.8 Ilustrasi Perspektif	13
Gambar 2.9 Ilustrasi Geometris	14
Gambar 2.10 Ilustrasi dengan Memanfaatkan Ruang	14
Gambar 2.11 Sampul Buku Visualisasi Tesktur	15
Gambar 2.12 Ukuran Typeface	16
Gambar 2.13 Warna Typeface	16
Gambar 2.14 Warna Typeface	17
Gambar 2.15 Contoh Narasi Berkelanjutan	21
Gambar 2.16 Contoh Narasi Ganda	21
Gambar 2.17 Contoh Narasi Banyak Macam	22
Gambar 2.18 Contoh Bentuk Bulat	23
Gambar 2.19 Contoh Bentuk Segitiga	24
Gambar 2.20 Contoh Bentuk Persegi	24
Gambar 2.21 Contoh Ciri Khas Karakter	25
Gambar 2.22 Contoh Sketsa Emosi dan Posisi	26
Gambar 2.23 Contoh Permainan Gaya Gambar dan Warna	26
Gambar 2.24 Contoh Literal Imagery	28
Gambar 2.25 Contoh Conceptual Imagery	29
Gambar 2.26 Ilustrasi pada Instruksi	30
Gambar 2.27 Ilustrasi pada Politik	30
Gambar 2.28 Ilustrasi pada Narasi	31
Gambar 2.29 Ilustrasi pada Persuasi	31
Gambar 2.30 Ilustrasi pada Identitas	32
Gambar 2.31 Tabel Ukuran Benang Rajut	34
Gambar 2.32 Anatomi Jarum Rajut	35
Gambar 2.33 Teknik Tusuk Chain	36
Gambar 2.34 Teknik Tusuk Single Crochet	37
Gambar 2.35 Teknik Tusuk Double Crochet	37
Gambar 2.36 Teknik Tusuk Treble	38
Gambar 2.37 Teknik Tusuk Double Crochet 2 atau 3	38
Gambar 2.38 Teknik Tusuk Cluster	39
Gambar 2.39 Memegang Jarum Gaya Pensil dan Gaya Pisau	40
Gambar 4.1 Dokumentasi Observasi Sesi Pertama	64

Gambar 4.2 Dokumentasi Observasi Sesi Kedua	65
Gambar 4.3 Dokumentasi Wawancara dengan Irena	66
Gambar 4.4 Dokumentasi Wawancara dengan David	69
Gambar 4.5 Dokumentasi FGD Anak Merajut	72
Gambar 4.6 Sampul Buku and Benang “Wikki Stix Activity Book”	86
Gambar 4.7 Konten Buku “Wikki Stix Activity Book”	87
Gambar 4.8 Interaktivitas Buku “Wikki Stix Activity Book”	88
Gambar 4.9 Tampilan Buku “Wikki Stix Activity Book”	89
Gambar 4.10 Sampul Buku “Mengenal Jajanan Nusantara”	91
Gambar 4.11 Fitur Pertama Buku “Mengenal Jajanan Nusantara”	91
Gambar 4.12 Fitur Kedua Buku “Mengenal Jajanan Nusantara”	92
Gambar 4.13 Sampul Buku “Extra Yarn”	93
Gambar 4.14 Tampilan Isi Buku “Extra Yarn”	93
Gambar 4.15 Tampilan Layout Buku “Extra Yarn”	94
Gambar 4.16 Tampilan Isi Buku “Extra Yarn”	94
Gambar 4.17 User Persona	95
Gambar 4.18 User Journey	96
Gambar 4.19 Mindmap	97
Gambar 4.20 Ide Panduan Rajutan	101
Gambar 4.21 Moodboard	116
Gambar 4.22 Color Palette	117
Gambar 4.23 Pengumpulan Tipografi	118
Gambar 4.24 Stylescape	119
Gambar 4.25 Font Final	119
Gambar 4.26 Referensi	120
Gambar 4.27 Gambar Sketsa Gestur Emosi Karakter	121
Gambar 4.28 Desain Karakter	123
Gambar 4.29 Flatplan Buku	125
Gambar 4.30 Dummy Book	130
Gambar 4.31 Aset Ilustrasi Visual	131
Gambar 4.32 Sketsa Cover	132
Gambar 4.33 Finishing Cover	133
Gambar 4.34 Halaman Ilustrasi Prototype	134
Gambar 4.35 Elemen Interaksi Prototype	135
Gambar 4.36 Display Prototyping	137
Gambar 4.37 Revisi Cover	145
Gambar 4.38 Revisi Halaman Ilustrasi	146
Gambar 4.39 Revisi Sisi Belakang	146
Gambar 4.40 Elemen Interaktif, Sebelum	147
Gambar 4.41 Revisi Elemen Interaktif	147
Gambar 4.42 Revisi Teks Layout	148
Gambar 4.43 Revisi Kit Merajut	149
Gambar 4.44 Sketsa Media Sekunder	150

Gambar 4.45 Mini X-banner pertama	151
Gambar 4.46 Mini X-banner Kedua.....	152
Gambar 4.47 Sticker Sheet.....	153
Gambar 4.48 Pouch Dua Sisi	154
Gambar 4.49 Crochet Keychain Karakter.....	155
Gambar 4.50 Totebag Dua Versi	156
Gambar 4.51 Youtube Ad Banner.....	157
Gambar 4.52 Dokumentasi Beta Test	160
Gambar 4.53 Mockup Sampul Buku.....	165
Gambar 4.54 Halaman Pembuka.....	166
Gambar 4.55 Halaman Pop-up.....	168
Gambar 4.56 Halaman Step-by-step	169
Gambar 4.57 Halaman Lift-the-flap.....	171
Gambar 4.58 Halaman Velcro-based	171
Gambar 4.59 Halaman Pull-the-tab.....	173
Gambar 4.60 Hasil Mini X-Banner.....	174
Gambar 4.61 Hasil Sticker Sheet	175
Gambar 4.62 Hasil Pouch	176
Gambar 4.63 Hasil Crochet Keychain	176
Gambar 4.64 Hasil Totebag	177
Gambar 4.65 Hasil Youtube Ad Banner	178



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xviii
Lampiran Form Bimbingan.....	xx
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxv
Lampiran Kuesioner.....	xxxi
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xli
Lampiran <u>Dokumentasi</u>	.lxxviii
Lampiran <i>Draft</i> Desain.....	lxxxi

