

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
PENDIDIKAN KARAKTER JUJUR PADA ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Magdalena Harti Primaningtyas
00000056254**

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

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
PENDIDIKAN KARAKTER JUJUR PADA ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana (S.Ds)

Magdalena Harti Primaningtyas

00000056254

**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 : Magdalena Harti Primaningtyas

Nomor Induk Mahasiswa : 00000056254

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 PENDIDIKAN KARAKTER JUJUR PADA ANAK

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, 6 Januari 2025



(Magdalena Harti Primaningtyas)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PENDIDIKAN KARAKTER JUJUR PADA ANAK

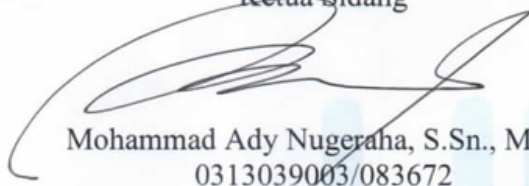
Oleh

Nama Lengkap : Magdalena Harti Primaningtyas
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056254
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

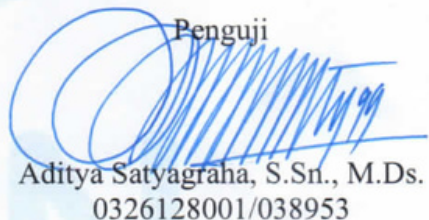
Telah diujikan pada hari Senin, 6 Januari 2025
Pukul 09.45 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

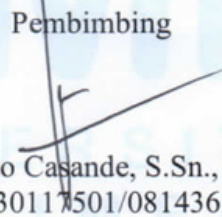
Ketua Sidang


Mohammad Ady Nugraha, S.Sn., M.Sn.
0313039003/083672

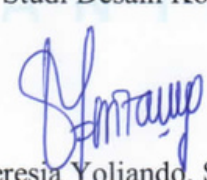
Penguji


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

Pembimbing


Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/081436

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 : Magdalena Harti Primaningtyas
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056254
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
PENDIDIKAN KARAKTER JUJUR PADA ANAK

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, 6 Januari 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Magdalena Harti Primaningtyas)

* 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 penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas kahir ini dengan baik. Tugas akhir yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif Pendidikan Karakter Jujur Pada Anak” ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Universitas Multimedia Nusantara. Pembuatan tugas akhir ini bertujuan untuk mengembangkan media pendidikan yang mendukung pembentukan karakter jujur pada anak melalui pendekatan interaktif.

Mengucapkan terima kasih kepada:

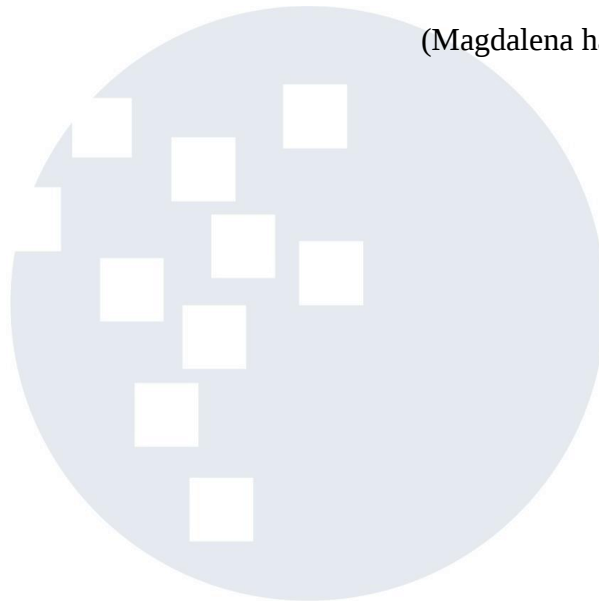
1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Alif Mustofa, selaku narasumber yang telah memberikan informasi mendalam mengenai perancangan buku interaktif anak.
6. Fx. Yulianto, selaku narasumber yang telah memberikan pengetahuan lebih mendalam mengenai pendidikan karakter jujur pada anak di sekolah.
7. Margaretha Fitrianingrum, selaku narasumber yang telah memberikan pengalaman dan masukan mengenai pendidikan karakter jujur pada anak di rumah.
8. Aneng Keswanto, selaku narasumber yang turut memberikan pengetahuan mengenai tokoh Yudistira dalam Mahabharata
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap semoga karya ini dapat memberikan kontribusi nyata, bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan karakter jujur.

Tangerang, 6 Januari 2025



(Magdalena harti Primaningtyas)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF

PENDIDIKAN KARAKTER JUJUR PADA ANAK

(Magdalena Harti Primaningtyas)

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk meningkatkan pendidikan karakter jujur pada anak melalui media yang relevan dan menarik. Kejujuran sebagai salah satu nilai luhur yang mulai terkikis di tengah perkembangan zaman. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang sebuah buku interaktif yang mengintegrasikan cerita petualangan dengan elemen pendidikan karakter, khususnya nilai kejujuran, sehingga dapat membantu anak-anak memahami dan mengaplikasikan nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode penelitian *hybrid*, meliputi wawancara dengan para ahli dibidang pendidikan dan psikolog, *Focus Group Discussion (FGD)* dengan siswa kelas IV hingga VI, serta analisis literatur dan studi visual. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah buku interaktif dengan konsep petualangan mimpi yang dilengkapi dengan fitur interaktif seperti permainan edukatif dan ilustrasi visual yang menarik untuk anak-anak. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif dapat menjadi alat yang efektif dalam mengajarkan nilai kejujuran pada anak. Buku ini diharapkan dapat menjadi media yang efektif sebagai sarana pendidikan karakter jujur pada anak.

Kata kunci: Kejujuran, buku interaktif, pendidikan karakter



DESIGN OF AN INTERACTIVE BOOK

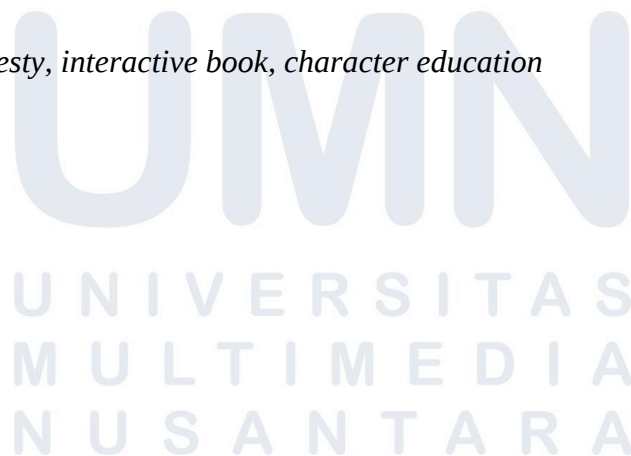
FOR HONESTY CHARACTER EDUCATION IN CHILDREN

(Magdalena Harti Primaningtyas)

ABSTRACT (English)

This research is motivated by the need to enhance the teaching of honesty as a character value to children through relevant and engaging media. Honesty, as one of the noble values, has begun to erode amid the rapid changes of modern times. The purpose of this research is to design an interactive book that integrates adventure stories with elements of character education, particularly the value of honesty, to help children understand and apply this value in their daily lives. The design method employed in this research is a hybrid approach, including interviews with experts in education and psychology, Focus Group Discussions (FGDs) with fourth to sixth-grade students, as well as literature analysis and visual studies. The result of this research is an interactive book with the concept of dream adventures, equipped with interactive features such as educational games and visually appealing illustrations for children. The conclusion of this research indicates that interactive media can serve as an effective tool in teaching honesty to children. This book is expected to become an effective medium for fostering the value of honesty in children's character education.

Keywords: Honesty, interactive book, character 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
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
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
2.1 BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
Elemen dan Prinsip Desain.....	5
2.1.1 Warna	5
2.1.2 Tipografi	17
2.1.3 Margin	21
2.1.4 Orientasi.....	23
2.1.5 Ruang (<i>Space</i>)	25
2.1.6 Alur Baca	26
2.1.7 Titik Fokus (<i>Emphasis</i>)	26
2.1.8 Ilustrasi	27

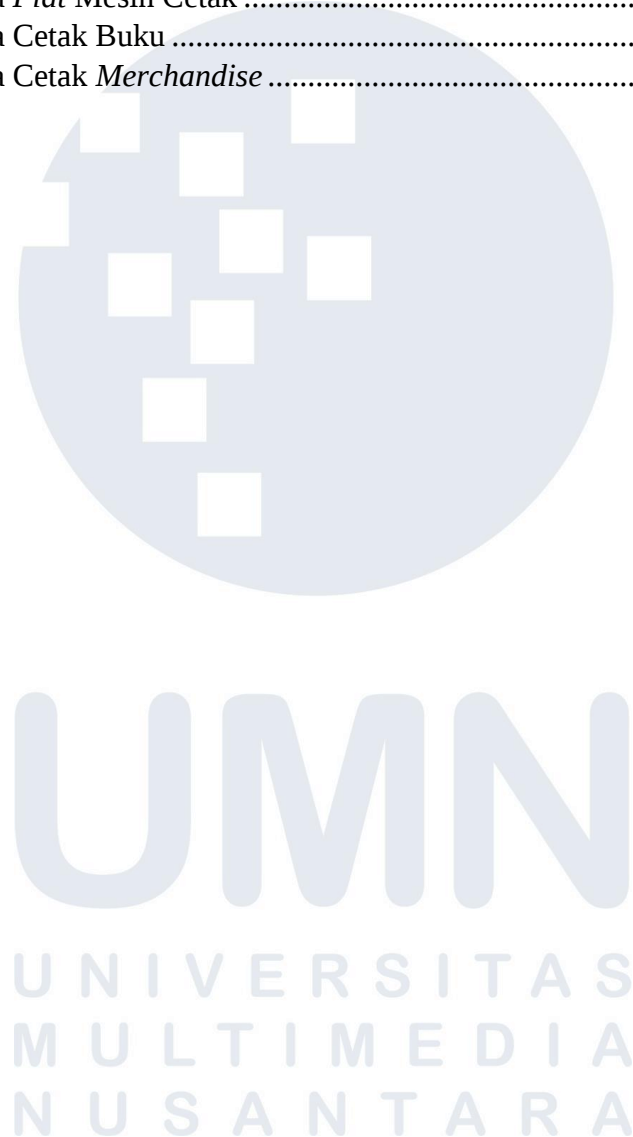
	2.1.9 Karakter.....	34
	2.1.10 <i>Storytelling</i>	38
	Buku Interaktif.....	39
	2.2.1 Jenis-Jenis Buku Interaktif.....	40
	Pendidikan Karakter.....	50
2.2	2.3.1 Karakter Jujur Pada Anak	51
2.3	2.3.2 Pentingnya Karakter Jujur Pada Anak	51
	2.3.3 Implementasi Karakter Jujur Pada Anak.....	52
	2.3 Penelitian yang Relevan	52
	BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	57
	3.1 Subjek Perancangan.....	57
	3.2 Metode dan Prosedur Perancangan.....	58
	3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	61
	3.3.1 Observasi	61
	3.3.2 Wawancara	62
	3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	67
	3.3.4 Kuesioner	68
	BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	71
	4.1 Hasil Perancangan.....	71
	4.1.1 <i>Inspiration</i>	71
	4.1.2 <i>Ideation</i>	96
	4.1.3 <i>Implementation</i>	109
	4.1.4 Hasil <i>Alpha Test</i>	130
	4.1.5 Perbaikan Setelah <i>Alpha Test</i>	137
	4.1.6 Persiapan <i>Beta Test</i>	144
	4.2 Pembahasan Perancangan	145
	4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	145
	4.2.2 Analisis Desain <i>Layout Buku</i>	149
	4.2.3 Analisis Warna.....	150

4.2.4 Analisis Tipografi.....	151
4.2.5 Analisis Desain Karakter	153
4.2.6 Analisis <i>Grid</i>	155
4.2.7 Analisis Plot	156
4.2.8 Analisis Interaktivitas	157
4.2.9 Analisis Cover Buku	159
4.2.4 Anggaran	160
BAB V PENUTUP	163
5.1 Simpulan.....	163
5.2 Saran.....	163
DAFTAR PUSTAKA	165
LAMPIRAN	171



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 <i>Timeline</i> Perancangan	72
Tabel 4. 2 Analisis <i>SWOT</i>	92
Tabel 4. 3 Konten Cerita	106
Tabel 4. 4 Anggaran Jasa Desain	160
Tabel 4. 5 Biaya <i>Plat</i> Mesin Cetak	160
Tabel 4. 6 Biaya Cetak Buku	161
Tabel 4. 7 Biaya Cetak <i>Merchandise</i>	162



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen Warna	6
Gambar 2. 2 <i>Color Wheel</i>	7
Gambar 2. 3 <i>RGB Light</i>	8
Gambar 2. 4 <i>CMYK Print Pigment</i>	9
Gambar 2. 5 <i>RYB Paint Pigment</i>	9
Gambar 2. 6 Temperatur Warna.....	11
Gambar 2. 7 <i>Color Schemes</i>	12
Gambar 2. 8 Jenis Huruf	18
Gambar 2. 9 Macam-macam <i>Grid</i>	22
Gambar 2. 10 Orientasi	24
Gambar 2. 11 Ruang (<i>Space</i>)	25
Gambar 2. 12 Alur Baca.....	26
Gambar 2. 13 Titik Fokus (<i>Emphasis</i>)	27
Gambar 2. 14 Bentuk Dasar Tebaran (<i>Spread</i>).....	29
Gambar 2. 15 Bentuk Dasar Satu Halaman (<i>Single</i>).....	29
Gambar 2. 16 Bentuk Dasar Lepas (Spot).....	30
Gambar 2. 17 Sudut Pandang Mata Burung	31
Gambar 2. 18 Sudut Pandang Mata Semut	31
Gambar 2. 19 Sudut Pandang Sejajar atau Frontal	32
Gambar 2. 20 Sudut Pandang Jauh (<i>Zoom Out</i>).....	33
Gambar 2. 21 Sudut Pandang Fokus (<i>Zoom In</i>).....	33
Gambar 2. 22 Bentuk Karakter Bulat.....	36
Gambar 2. 23 Bentuk Karakter Segitiga	36
Gambar 2. 24 Bentuk Karakter Kotak	37
Gambar 2. 25 <i>Stage Set Book</i>	41
Gambar 2. 26 <i>V-fold Book</i>	42
Gambar 2. 27 <i>Box and Cylinder Book</i>	42
Gambar 2. 28 <i>Weel of Volvelle Book</i>	43
Gambar 2. 29 <i>Lift the Flap Book</i>	44
Gambar 2. 30 <i>Pull Tab Book</i>	44
Gambar 2. 31 <i>Laporello Book</i>	45
Gambar 2. 32 <i>Tunnel/Peep Show Book</i>	46
Gambar 2. 33 <i>Carousels Book</i>	46
Gambar 2. 34 <i>Hidden Objects Book</i>	47
Gambar 2. 35 <i>Games Book</i>	47
Gambar 2. 36 <i>Participation Book</i>	48
Gambar 2. 37 <i>Play a Song Book</i>	48
Gambar 2. 38 <i>Touch and Feel Book</i>	49
Gambar 2. 39 <i>Mixed Book</i>	49

Gambar 4. 1 Wawancara <i>Designer Book and Illustrator</i>	74
Gambar 4. 2 Wawancara Guru Bimbingan Konseling.....	76
Gambar 4. 3 Wawancara Ibu Rumah Tangga	77
Gambar 4. 4 Wawancara Dosen Seni Pedalangan	79
Gambar 4. 5 <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	80
Gambar 4. 6 Kuesioner "Kelas"	82
Gambar 4. 7 Kuesioner "Usia"	82
Gambar 4. 8 Kuesioner "Arti Kejujuran"	83
Gambar 4. 9 Kuesioner Belajar Kejujuran	83
Gambar 4. 10 Kuesioner "Hasil Kejujuran"	84
Gambar 4. 11 Kuesioner "Pentingnya Kejujuran"	84
Gambar 4. 12 Kuesioner "Kejujuran Mudah/Sulit"	85
Gambar 4. 13 Kuesioner "Perasaan Bersikap Jujur"	85
Gambar 4. 14 Kuesioner "Penggunaan Media"	86
Gambar 4. 15 Kuesioner "Membaca Buku Perminggu"	86
Gambar 4. 16 Kuesioner "Durasi Membaca"	87
Gambar 4. 17 Kuesioner "Pemilihan Buku"	87
Gambar 4. 18 Kuesioner "Ketertarikan Elemen Buku"	88
Gambar 4. 19 Sampul Buku Aktivitas Pendikar (Pendidikan Karakter)	89
Gambar 4. 20 Analisis Desain Studi Eksisting	90
Gambar 4. 21 Analisis Konten Studi Eksisting.....	90
Gambar 4. 22 Analisis Interaktivitas Studi Eksisting	91
Gambar 4. 23 Fitur Interaktif Buku "Boneka Pemecah Kacang"	94
Gambar 4. 24 Fitur Interaktif Buku "Sisi si Tikus Kecil"	94
Gambar 4. 25 Fitur Interaktif Buku " <i>How are You Feeling?</i> "	95
Gambar 4. 26 <i>Brand Mandatory</i>	96
Gambar 4. 27 <i>Mindmap</i>	98
Gambar 4. 28 <i>Big Idea</i>	98
Gambar 4. 29 <i>Moodboard Visual</i>	100
Gambar 4. 30 <i>Moodboard Karakter</i>	101
Gambar 4. 31 <i>Color Palette</i>	102
Gambar 4. 32 Alternatif <i>Typeface</i>	105
Gambar 4. 33 <i>Typeface</i> terpilih.....	105
Gambar 4. 34 <i>Katern</i> Buku Interaktif	108
Gambar 4. 35 Ukuran Buku	109
Gambar 4. 36 <i>Margin</i>	110
Gambar 4. 37 <i>Single-column Grid</i>	110
Gambar 4. 38 <i>Two-column Grid</i>	111
Gambar 4. 39 <i>Third-column Grid</i>	112
Gambar 4. 40 <i>Hierarhical grid</i>	112
Gambar 4. 41 Sketsa Karakter Yudistira.....	114
Gambar 4. 42 Sketsa Karakter Duryudana.....	115
Gambar 4. 43 Sketsa Karakter Bintari	116

Gambar 4. 44 Sketsa Karakter Petapa Tua.....	117
Gambar 4. 45 <i>Lineart</i>	118
Gambar 4. 46 Interaktif <i>Sliders</i>	118
Gambar 4. 47 Interaktif <i>Pop-up</i>	119
Gambar 4. 48 Interaktif <i>Lift and Flap</i>	120
Gambar 4. 49 Interaktif <i>Mini Games</i>	121
Gambar 4. 50 Interaktif <i>Floating Layer Pop-up</i>	121
Gambar 4. 51 Interaktif <i>Participation</i>	122
Gambar 4. 52 <i>Coloring</i> Sebelum <i>Alpha Test</i>	123
Gambar 4. 53 Judul Buku	124
Gambar 4. 54 Alternatif Cover Buku	124
Gambar 4. 55 Cover Buku terpilih	125
Gambar 4. 56 Media Sekunder <i>Instagram Feed</i>	126
Gambar 4. 57 <i>Merchandise Keychain</i>	127
Gambar 4. 58 <i>Merchandise Stiker</i>	127
Gambar 4. 59 <i>Merchandise Bookmark</i>	128
Gambar 4. 60 <i>Merchandise Pencil Case</i>	129
Gambar 4. 61 <i>Merchandise Note Book</i>	129
Gambar 4. 62 <i>Merchandise Totebag</i>	130
Gambar 4. 63 <i>Alpha Test</i> Visual “Ilustrasi”	131
Gambar 4. 64 <i>Alpha Test</i> Visual “Layout”	132
Gambar 4. 65 <i>Alpha Test</i> Visual “Jenis Font”	132
Gambar 4. 66 <i>Alpha Test</i> Visual “Masukan Singkat”	133
Gambar 4. 67 <i>Alpha Test</i> Konten Buku “dimengerti”	133
Gambar 4. 68 <i>Alpha Test</i> Konten Buku “Wawasan Kejujuran”	134
Gambar 4. 69 <i>Alpha Test</i> Konten Buku “Wawasan Budaya”	134
Gambar 4. 70 <i>Alpha Test</i> Konten Buku “Masukan Singkat”	135
Gambar 4. 71 <i>Alpha Test</i> Aktivitas Buku “Berfungsi”	135
Gambar 4. 72 <i>Alpha Test</i> Aktivitas Buku “dipahami”	136
Gambar 4. 73 <i>Alpha Test</i> Aktivitas Buku “Membantu memahami Konten”	136
Gambar 4. 74 <i>Alpha Test</i> Aktivitas Buku “Masukan Singkat”	137
Gambar 4. 75 Perbaikan Tipografi	138
Gambar 4. 76 Perbaikan Karakter Duryudana	138
Gambar 4. 77 Perbaikan Karakter Yudistira	139
Gambar 4. 78 Perbaikan Karakter Bintari	139
Gambar 4. 79 Perbaikan Layout “Sebelum”	140
Gambar 4. 80 Perbaikan Layout “Sesudah”	140
Gambar 4. 81 Perbaikan Desain 1 “Sebelum”	141
Gambar 4. 82 Perbaikan Desain 1 “Sesudah”	141
Gambar 4. 83 Perbaikan Desain 2 “Sebelum”	142
Gambar 4. 84 Perbaikan Desain 2 “Sesudah”	143
Gambar 4. 85 Perbaikan Interaktifitas “Sebelum”	143
Gambar 4. 86 Perbaikan Interaktifitas “Sesudah”	144

Gambar 4. 87 <i>Profiling Responden Beta Test</i>	144
Gambar 4. 88 <i>Beta Test 1</i>	145
Gambar 4. 89 <i>Beta Test 2</i>	146
Gambar 4. 90 Analisis Warna 1	151
Gambar 4. 91 Analisis Warna 2	151
Gambar 4. 92 Analisis Tipografi.....	152
Gambar 4. 93 Analisis Karakter Yudistira	153
Gambar 4. 94 Analisis Karakter Duryudana	154
Gambar 4. 95 Analisis Karakter Bintari.....	154
Gambar 4. 96 Analisis <i>Grid 1</i>	155
Gambar 4. 97 Analisis <i>Grid 2</i>	156
Gambar 4. 98 Analisis Interaktivitas 1.....	157
Gambar 4. 99 Analisis Interaktivitas 2.....	158
Gambar 4. 100 Analisis Interaktivitas 3.....	158
Gambar 4. 101 Analisis <i>Cover Buku</i>	159



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	171
Lampiran 2 Form Bimbingan & Spesialis	172
Lampiran 3 <i>Non-Disclosure Agreement</i>	175
Lampiran 4 <i>Consent Form</i>	188
Lampiran 5 Lampiran Hasil Kuesioner.....	188
Lampiran 6 Transkrip Wawancara.....	194
Lampiran 7 Dokumentasi.....	237

