

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MITIGASI
PENYAKIT PADA MUSIM PANCARoba**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Aurel Dhiya Sulistyaputra

00000069399

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MITIGASI PENYAKIT
PADA MUSIM PANCARoba**



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

**Aurel Dhiya Sulistyaputra
00000069399**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Aurel Dhiya Sulistyaputra

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069399

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MITIGASI PENYAKIT PADA MUSIM PANCAROB

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 2026



(Aurel Dhiya Sulistyaputra)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Aurel Dhiya Sulistyaputra
NIM : 00000069399
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MITIGASI
PENYAKIT PADA MUSIM PANCARoba

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 6 Januari 2026



Aurel Dhiya Sulistyaputra

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MITIGASI PENYAKIT PADA MUSIM PANCARoba

Oleh

Nama Lengkap : Aurel Dhiya Sulistyaputra

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069399

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 6 Januari 2026

Pukul 16.30 s.d. 17.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


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

Penguji


Luisa Erica, S.Ds., M.Si.
0260774675230193/ 100194

Pembimbing


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

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 : Aurel Dhiya Sulistyaputra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069399
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/-S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
MITIGASI PENYAKIT PADA MUSIM PANCARoba

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 2026



(Aurel Dhiya Sulistyaputra)

KATA PENGANTAR

Dengan ucapan rasa syukur, penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat serta berkah-Nya sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan lancar dan tepat waktu. Perancangan buku interaktif ini ditujukan bagi anak usia 12–15 tahun dengan harapan dapat menjadi sumber edukasi yang informatif dan bermanfaat. Penulis menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, arahan, dan kontribusi selama proses perancangan berlangsung seperti Dosen Pembimbing. Teman-teman, Keluarga dan para Narasumber. Setiap masukan yang diberikan sangat berarti dalam penyusunan laporan ini, yang merupakan bentuk pertanggungjawaban akademik sekaligus bagian dari pemenuhan syarat kelulusan.

Saya ucapkan 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. Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. dr. Gabriella, Selaku Dokter umum yang memberikan informasi seputar data terkait kesehatan Remaja muda.
6. Urinaldy Alfian Isma Sanjaya, S.Pd., selaku Guru wali kelas yang memberikan informasi terkait perilaku, kesehatan dan pendidikan di kelas.
7. Hj. Siti Khodijah, S.PdI., selaku Wakil Kepala Sekolah yang telah memberikan izin pelaksanaan *interview* dan *FGD* di SMP 16 Kota Tangerang Selatan.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Diharapkan, hasil perancangan ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan kesadaran dan pengetahuan Remaja muda terhadap Pancaroba, serta proses mitigasi penyakit pada musim Pancaroba. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki berbagai keterbatasan, oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang.

Tangerang, 6 Januari 2026



(Aurel Dhiya Sulistyaputra)



PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MITIGASI PENYAKIT PADA MUSIM PANCARoba

Aurel Dhiya Sulistyaputra

ABSTRAK

Perubahan musim Pancaroba di Indonesia memicu peningkatan kasus penyakit, terutama pada Remaja muda yang memiliki tingkat literasi kesehatan relatif rendah. Minimnya pemahaman mengenai gejala, risiko, serta langkah mitigasi menyebabkan banyak Remaja muda tidak siap menghadapi perubahan iklim yang terjadi selama transisi musim. Penelitian ini merespons permasalahan tersebut dengan merancang buku informasi interaktif yang bertujuan meningkatkan literasi kesehatan Remaja muda usia 12 hingga 15 tahun di wilayah Tangerang Selatan. Buku ini dikembangkan untuk menjelaskan konsep Pancaroba, dampaknya terhadap imun tubuh, serta penyakit umum yang muncul beserta langkah pencegahannya melalui pendekatan visual dan elemen interaktif. Perancangan menggunakan data kualitatif dikumpulkan melalui proses *interview* dan *FGD* terhadap beberapa narasumber terpilih. Proses perancangan menggunakan pendekatan *Human Centered Design* dari *IDEO*, yang meliputi tahapan *Inspiration*, *Ideation*, dan *Implementation*. Pada tahap *Inspiration*, penulis menggali kebutuhan audiens melalui observasi dan pengumpulan data terkait perilaku belajar Remaja muda. Tahap *Ideation* berfokus pada pengembangan ide visual, mekanisme interaktif, dan struktur informasi. Selanjutnya, pada tahap *Implementation*, konsep diuji dan direalisasikan melalui pembuatan prototipe dan play testing dengan Siswa untuk mengetahui efektivitas penyampaian informasi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa elemen interaktif seperti *pop-up*, *pull-tab*, *flip-up*, dan mekanisme transformasi dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman pembaca. Dengan demikian, buku interaktif ini berpotensi menjadi media informasi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kesadaran dan kesiapsiagaan Remaja muda menghadapi musim Pancaroba.

Kata kunci: Penyakit Pancaroba, Buku Interaktif, Media informasi

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MITIGASI PENYAKIT PADA MUSIM PANCAROB

Aurel Dhiya Sulistyaputra

ABSTRACT (English)

Seasonal transition periods in Indonesia lead to an increase in disease cases, particularly among adolescents who generally have relatively low levels of health literacy. Limited understanding of symptoms, risks, and mitigation measures causes many adolescents to be unprepared for the climatic changes that occur during these transition seasons. This study addresses the issue by designing an interactive informational book intended to enhance the health literacy of adolescents aged 12 to 15 in South Tangerang. The book is developed to explain the concept of the seasonal transition period, its impact on the immune system, and common diseases that emerge during this time, along with preventive measures, using a visual approach and interactive elements. The design process is based on qualitative data collected through interviews and focus group discussions with selected informants. The study applies the Human Centered Design approach by IDEO, which consists of the Inspiration, Ideation, and Implementation stages. During the Inspiration stage, the author explores audience needs through observation and data collection related to adolescents' learning behaviors. The Ideation stage focuses on developing visual concepts, interactive mechanisms, and information structures. In the Implementation stage, the concept is tested and realized through prototype development and play testing with students to evaluate the effectiveness of information delivery. The results indicate that interactive elements such as pop-ups, pull-tabs, flip-ups, and transformation mechanisms increase reader engagement and comprehension. Therefore, this interactive book has the potential to serve as an effective alternative informational medium to enhance adolescents' awareness and preparedness in facing seasonal transition periods.

Keywords: *Pancaroba Illnesses, Interactive Book, Educational Media*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	i
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	ii
HALAMAN PENGESAHAN	vi
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
<i>ABSTRACT (English)</i>	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Tugas Akhir	5
1.5 Manfaat Tugas Akhir	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Buku	6
2.1.1 Elemen Buku	7
2.1.2. <i>Layout</i>	11
2.1.3. Sistem <i>Grid</i>	14
2.1.4. Teks pada <i>Layout</i>	16
2.1.5. Gambar pada <i>Layout</i>	19
2.2. Interaktivitas	25
2.3. Pancaroba	31
2.4. Desain Karakter	33

2.5 Penelitian yang Relevan.....	35
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	39
3.1 Subjek Perancangan	39
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	40
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	41
3.3.1 Wawancara Mendalam.....	41
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	43
3.3.3 Studi Referensi	45
3.3.4 Studi Eksisting.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	47
4.1 Hasil Perancangan	47
4.1.1 <i>Inspiration</i>	47
4.1.2. <i>Ideation</i>	69
4.1.3. <i>Implementation</i>	109
4.2 Pembahasan Perancangan	119
4.2.1 Analisis <i>Market Validation/ Beta Test</i>	120
4.2.2 Analisis Desain <i>Layout Buku</i>	122
4.2.3 Analisis Media Sekunder.....	130
4.2.4 Anggaran.....	131
BAB V PENUTUP.....	136
5.1 Kesimpulan	136
5.2 Saran	136
DAFTAR PUSTAKA.....	xviii
LAMPIRAN.....	xxii

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	36
Tabel 4.1 <i>FGD</i> Bersama Siswa, Siswi SMP 16 Tangerang Selatan.	48
Tabel 4.2 <i>SWOT</i> 1	57
Tabel 4.3 <i>SWOT</i> 2	59
Tabel 4.4 <i>SWOT</i> 3	62
Tabel 4.5 <i>SWOT</i> 4	64
Tabel 4.6 <i>SWOT</i> 5	66
Tabel 4. 7 <i>SWOT</i> 6	68
Tabel 4.8 Konten buku.....	77
Tabel 4.9 Responden <i>form</i> evaluasi	110
Tabel 4.10 Kritik dan saran.....	113
Tabel 4.11 Indeks penilaian	114
Tabel 4.12 Skor indeks visual	114
Tabel 4.13 Skor indeks interaktivitas.....	115
Tabel 4.14 Skor indeks konten.....	115
Tabel 4.15 Biaya jasa perancangan buku	131
Tabel 4.16 Biaya produksi buku	132
Tabel 4.17 Anggaran produksi <i>merchandise</i>	133
Tabel 4.18 Anggaran media promosi	133

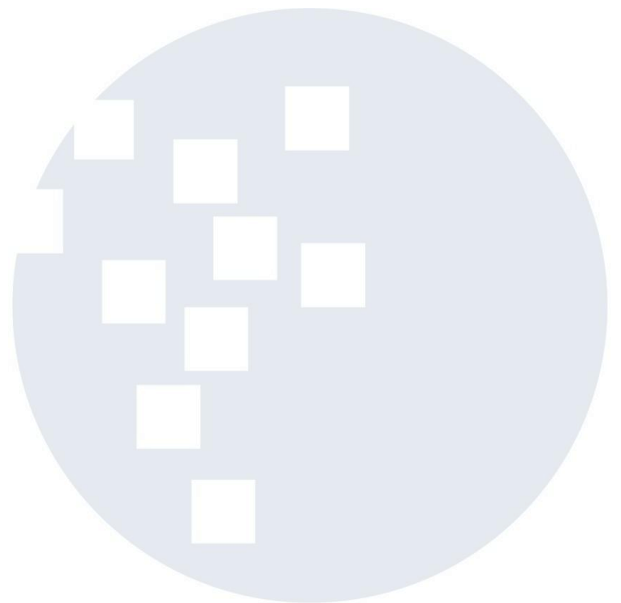


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hasil pencarian Buku Haslam	7
Gambar 2.2 Hasil pencarian Buku Haslam	9
Gambar 2.3 <i>Layout Grid</i>	14
Gambar 2.4 <i>Layout column</i>	15
Gambar 2.5 <i>Layout modular</i>	16
Gambar 2.6 <i>Kerning, tracking, dan leading</i>	17
Gambar 2.7 <i>Alignment</i>	18
Gambar 2.8 Hirarki teks	19
Gambar 2. 9 gambar pada layout	20
Gambar 2. 10 <i>Spread</i>	21
Gambar 2. 11 <i>Single</i>	22
Gambar 2. 12 <i>Spot</i>	23
Gambar 2.13 Warna primer <i>RGB</i> dan <i>CMYK</i>	24
Gambar 2.14 Hue, saturation, dan brightness	24
Gambar 2. 15 <i>V-folds</i>	27
Gambar 2. 16 <i>Parallelogram</i>	28
Gambar 2. 17 <i>45-degree folds</i>	28
Gambar 2. 18 <i>Pull-strip</i>	29
Gambar 2. 19 <i>Flap</i>	30
Gambar 2. 20 <i>Pivots & hubs</i>	30
Gambar 2. 21 <i>Miscellaneous</i>	31
Gambar 2. 22 Kotak	33
Gambar 2.23 Segi Tiga	34
Gambar 2.24 Lingkaran	35
Gambar 4.1 <i>FGD</i> Bersama Siswa, Siswi SMP 16 Tangerang Selatan.	47
Gambar 4.2 <i>Interview</i> Bersama Guru SMP 16 Tangerang Selatan.....	50
Gambar 4.3 <i>Interview</i> Bersama Dokter Umum Klinik di Tangerang Selatan.	53
Gambar 4.4 Buku Pancaroba.....	56
Gambar 4.5 Poster Jumantik	58
Gambar 4.6 Panduan perilaku hidup sehat	60
Gambar 4.7 Buku <i>lift the flaps</i>	63
Gambar 4.8 Buku karya Ann Young Joo & Yoon Hyun Woo	65
Gambar 4.9 <i>Human Body Odyssey</i>	67
Gambar 4.10 <i>Mindmap</i>	69
Gambar 4.11 Perancangan <i>Big Idea</i>	70
Gambar 4.12 Hasil <i>Moodboard</i>	71
Gambar 4.13 Palet warna.	72
Gambar 4.14 <i>Font</i>	73
Gambar 4.15 <i>Style scape</i>	73

Gambar 4.16 Sketsa <i>key visual</i>	74
Gambar 4.17 <i>Render key visual</i>	74
Gambar 4.18 <i>Render final key visual</i>	75
Gambar 4.19 Katern.....	77
Gambar 4.20 <i>Thumbnail</i>	89
Gambar 4.21 Sketsa karakter manusia.....	90
Gambar 4.22 <i>Color block</i> karakter manusia.....	91
Gambar 4.23 <i>Render</i> karakter manusia.....	91
Gambar 4.24 Sketsa karakter kucing.....	92
Gambar 4.25 <i>Color block</i> karakter kucing.....	93
Gambar 4.26 <i>Render</i> karakter kucing.....	93
Gambar 4.27 Sketsa <i>cover</i> buku.....	94
Gambar 4.28 <i>Render cover</i> buku 1.....	95
Gambar 4.29 <i>Render cover</i> buku 2.....	96
Gambar 4.30 Sketsa konten buku.....	97
Gambar 4.31 <i>spread 1</i>	98
Gambar 4.32 <i>spread 2</i>	99
Gambar 4.33 <i>spread 3</i>	100
Gambar 4.34 <i>spread 4</i>	101
Gambar 4.35 <i>spread 5</i>	102
Gambar 4.36 <i>spread 6</i>	103
Gambar 4.37 <i>spread 7</i>	104
Gambar 4.38 <i>spread 8</i>	105
Gambar 4.39 <i>Layout column+column</i>	106
Gambar 4.40 <i>Layout column+grid</i>	106
Gambar 4.41 <i>Prototype</i> interaktivitas.....	107
Gambar 4.42 <i>Post Instagram</i>	108
Gambar 4.43 <i>Sticker</i>	109
Gambar 4.44 <i>Beta testing</i>	120
Gambar 4.45 Analisis <i>layout</i>	122
Gambar 4.46 Analisis <i>font</i>	123
Gambar 4.47 Analisis teks.....	123
Gambar 4.48 Analisis warna.....	124
Gambar 4.49 Analisis karakter.....	125
Gambar 4. 50 Analisis karakter manusia.....	125
Gambar 4.51 Analisis karakter kucing.....	126
Gambar 4.52 Analisis Ilustrasi 1.....	127
Gambar 4.53 Analisis ilustrasi 2.....	127
Gambar 4.54 Analisis ilustrasi 3.....	128
Gambar 4.55 Analisis Interaktif.....	129

Gambar 4.56 Analisis buku.....	130
Gambar 4.57 Analisis <i>post Instagram</i>	131
Gambar 4.58 Analisis stiker.....	131



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Turnitin laporan	xxii
Lampiran 1. 2 Form Bimbingan.....	xxiv
Lampiran 1.3 <i>NDA Interview</i> guru SMP 16 Tangerang Selatan.....	xxv
Lampiran 1.4 <i>NDA FGD</i> SMP 16 Tangerang Selatan	xxvi
Lampiran 1.5 <i>NDA Interview</i> Dokter umum.....	xxvii
Lampiran 1.6 Hasil Kuesioner <i>Alpha Testing</i>	xxviii
Lampiran 1.7 Transkrip <i>interview</i> Dokter umum	xxxii
Lampiran 1.8 Transkrip <i>Interview</i> Guru SMP	xxxv
Lampiran 1.9 Transkrip <i>FGD</i> Siswa-Siswi SMP 16 Tangerang Selatan.....	xxxviii
Lampiran 1.10 Dokumentasi <i>FGD</i> SMPN 16 Tangerang Selatan.....	xlii
Lampiran 1.11 Dokumentasi <i>Interview</i> Guru SMPN 16 Tangerang Selatan.....	xlii
Lampiran 1.12 Dokumentasi <i>Interview</i> Dokter umum	xliii
Lampiran 1.13 Dokumentasi <i>Beta Testing</i> SMPN 16 Tangerang Selatan	xliii

