

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF TENTANG
MEMBANTU MENGELOLA RASA TAKUT AKAN GELAP
PADA ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Anandivi Sabella Anjani

00000088009

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

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF TENTANG
MEMBANTU MENGELOLA RASA TAKUT AKAN GELAP
PADA ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Anandivi Sabella Anjani

00000088009

**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 : Anandivi Sabella Anjani
Nomor Induk Mahasiswa : 00000088009
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 TENTANG MEMBANTU
MENGELOLA RASA TAKUT AKAN GELAP 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, 8 Desember 2025



(Anandivi Sabella Anjani)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Anandivi Sabella Anjani
NIM : 00000088009
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan Buku Interaktif Tentang Membantu
Mengelola Rasa Takut Akan Gelap Pada Anak

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas~~/Project/Tugas Akhir* sebagai berikut:

- ☐ 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, 18 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Anandivi Sabella Anjani)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF TENTANG MEMBANTU MENGELOLA RASA TAKUT AKAN GELAP PADA ANAK

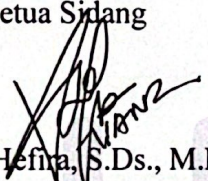
Oleh

Nama Lengkap : Anandivi Sabella Anjani
Nomor Induk Mahasiswa : 00000088009
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 7 Januari 2026
Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

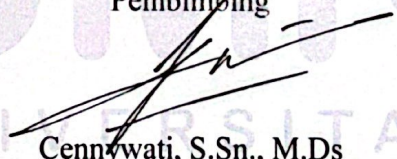
Ketua Sidang


Vania Hefira, S.Ds., M.M.
0317099801/ 100021

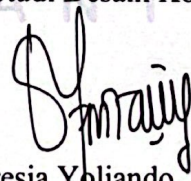
Penguji


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

Pembimbing


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

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 : Anandivi Sabella Anjani
Nomor Induk Mahasiswa : 00000088009
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
TENTANG MEMBANTU MENGELOLA
RASA TAKUT AKAN GELAP 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, 18 Desember 2025



(Anandivi Sabella Anjani)

* 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 karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan proposal dengan judul Perancangan Buku Interaktif tentang Membantu Mengelola Rasa Takut Akan Gelap Pada Anak. Proposal ini disusun sebagai bagian dari tugas akhir guna memenuhi salah satu syarat kelulusan akademik.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta inspirasi selama proses perancangan buku interaktif ini berlangsung. Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggung jawaban atas pelaksanaan tugas akhir tersebut.

Melalui karya ini, penulis berharap media yang dirancang dapat menjadi langkah awal yang berarti dalam menyediakan panduan praktis dan strategi yang mudah diterapkan oleh orang tua atau pendidik. Dengan demikian, media ini diharapkan mampu menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman bagi anak-anak. Pemahaman terhadap cara mengelola rasa takut, khususnya terhadap kegelapan, diharapkan dapat mendukung perkembangan emosional dan mental anak secara optimal.

Akhir kata, semoga proposal ini dapat diterima dengan baik dan memberikan kontribusi positif, khususnya bagi anak-anak yang mengalami ketakutan terhadap gelap.

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 Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Andy S. Putra selaku Psikolog Anak yang telah memberikan materi terkait ketakutan akan gelap pada anak-anak, serta masukan dan saran yang berharga

dalam proses perancangan hasil karya buku interaktif ini sehingga dapat tersampaikan dengan baik.

6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Kerabat terdekat dan teman-teman seperjuangan saya yang telah menemani proses pembuatan rancangan tugas akhir ini dalam setiap suka maupun duka sepanjang perjalanan perkuliahan hingga penyelesaian studi.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan dampak positif baik kepada masyarakat dan anak-anak yang takut terhadap gelap dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya di bidang desain.

Tangerang, 18 Desember 2025



(Anandivi Sabella Anjani)



PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF TENTANG MEMBANTU MENGELOLA RASA TAKUT AKAN GELAP PADA ANAK

Anandivi Sabella Anjani

ABSTRAK

Rasa takut akan gelap merupakan salah satu ketakutan yang umum dialami oleh anak-anak usia 2-6 tahun. Ketakutan ini dapat memengaruhi perkembangan emosional dan sosial mereka jika tidak ditangani dengan baik, karena rasa takut yang berlebihan bisa menyebabkan kecemasan dan gangguan tidur. Penelitian ini bertujuan merancang media buku interaktif yang efektif untuk membantu anak-anak mengatasi ketakutan terhadap kegelapan. Salah satu solusi yang diajukan adalah perancangan buku interaktif yang dapat memberikan pemahaman dan teknik sederhana untuk menghadapi rasa takut tersebut. Buku interaktif ini dirancang khusus untuk anak-anak usia 2-6 tahun di Indonesia, dengan pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan edukatif agar anak-anak tertarik dan nyaman belajar. Penelitian ini mencakup penyebaran kuesioner kepada orang tua, wawancara dengan ahli psikologi anak, FGD bersama anak-anak dengan rentang usia 2-6 tahun serta studi referensi dan studi eksisting sebagai acuan dan pembantu media utama yang dirancang. Metode perancangan yang digunakan penulis dengan metode *design thinking* dari Tim Brown yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil dari penelitian ini berupa buku interaktif yang dirancang dapat memberikan dampak positif, membantu anak-anak merasa lebih percaya diri serta dapat mengelola rasa takut mereka terhadap kegelapan dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: Buku interaktif, Rasa takut gelap, Anak usia 2-6 tahun

DESIGNING AN INTERACTIVE BOOK ABOUT HELPING CHILDREN MANAGE THEIR FEAR OF THE DARK

Anandivi Sabella Anjani

ABSTRACT (English)

Fear of the dark is one of the most common fears experienced by children aged 2-6 years. This fear can affect their emotional and social development if not handled properly, as excessive fear can cause anxiety and sleep disorders. This study aims to design effective interactive books to help children overcome their fear of the dark. One of the proposed solutions is the design of interactive books that can provide simple understanding and techniques to deal with this fear. These interactive books are specifically designed for children aged 2-6 years in Indonesia, with a fun, interactive, and educational approach so that children are interested and comfortable learning. This study includes distributing questionnaires to parents, interviews with child psychologists, focus group discussions with children aged 2-6 years, as well as reference studies and existing studies as references and aids for the main media designed. The design method used by the author is Tim Brown's design thinking method, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. The result of this research is an interactive book designed to have a positive impact, helping children feel more confident and manage their fear of the dark in their daily lives.

Keywords: *Interactive book, Fear of the dark, 2-6 year olds*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT (English)	ix
DAFTAR ISI	x
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 Buku Interaktif	5
2.1.1 Jenis buku Interaktif	5
2.1.2 Layout	9
2.1.3 Grid	13
2.1.4 Tipografi	15
2.1.5 Ilustrasi	22
2.1.6 Warna	31
2.1.7 Binding	33
2.1.8 Teori UX Dalam Buku Interaktif	38
2.2 Anak	41
2.2.1 Rasa Takut Akan Gelap Pada Anak	41
2.2.2 Dampak Rasa Takut Akan Gelap Pada Anak	42
2.3 Proses Belajar Baca dan Bahasa Anak	43

2.4 Penelitian yang Relevan.....	46
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	49
3.1 Subjek Perancangan	49
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	51
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	53
3.3.1 Wawancara	53
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	55
3.3.3 Kuesioner	56
3.3.4 Studi Eksisting.....	58
3.3.5 Studi Referensi	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	59
4.1 Hasil Perancangan	59
4.1.1 <i>Emphatize</i>	59
4.1.2 <i>Define</i>	70
4.1.3 <i>Ideate</i>	72
4.1.4 Prototype.....	93
4.1.5 Test	107
4.2 Pembahasan Perancangan.....	114
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	114
4.2.2 Analisis Desain Media Primer.....	116
4.2.3 Analisis Desain Media Sekunder	128
4.2.4 Anggaran	131
BAB V PENUTUP.....	135
5.1 Simpulan	135
5.2 Saran	136
DAFTAR PUSTAKA.....	xvii
LAMPIRAN.....	xx

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	45
Tabel 4.1 Kuesioner Bagian Profil Responden.....	62
Tabel 4.2 Analisa SWOT Buku “Saat Aku Merasa Takut”	67
Tabel 4.3 Analisa SWOT Buku “Yuk, Jalan-jalan Papua”	69
Tabel 4.4 Alternatif Big Idea	73
Tabel 4.5 Alternatif Judul	76
Tabel 4.6 Penjelasan Konten Buku	84
Tabel 4.7 Responden Alpha Test	105
Tabel 4.8 Daftar Pertanyaan Beta Test	112
Tabel 4.9 Biaya Jasa Desain.....	129
Tabel 4.10 Biaya Produksi Buku	130
Tabel 4.11 Biaya Media Sekunder dan Pemasaran.....	131
Tabel 4.12 Tabel Perhitungan Harga Jual Satu Buku	131

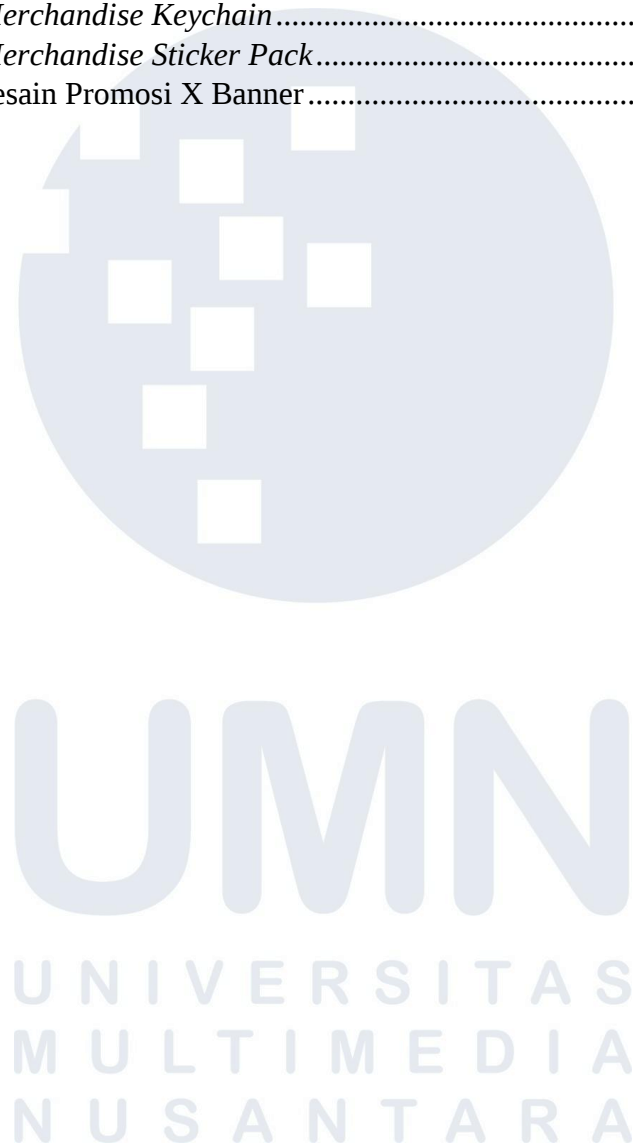


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>West Java Traditional Games Pop up Book</i>	6
Gambar 2.2 Buku Interaktif <i>Peek a boo</i>	6
Gambar 2.3 Buku Interaktif <i>Pull tab</i>	7
Gambar 2.4 Buku Interaktif <i>Hidden Object</i>	7
Gambar 2.5 Buku Interaktif <i>Play-A-Song</i>	8
Gambar 2.6 Buku Interaktif <i>Touch and Feel</i>	8
Gambar 2.7 <i>Express Yourself! Activities and Adventures in Expressionism</i>	10
Gambar 2.8 <i>Express Yourself! Activities and Adventures in Expressionism</i>	10
Gambar 2.9 <i>Totto-Chan: The Little Girl at the Window</i>	11
Gambar 2.10 <i>Matilda</i>	11
Gambar 2.11 <i>The Jungle Book</i>	12
Gambar 2.12 <i>West Java Traditional Games Pop up Book</i>	12
Gambar 2.13 <i>“Broccoli Issue 06: A Magazine for Cannabis Lover”</i>	14
Gambar 2.14 Buku <i>Terra Bite</i>	14
Gambar 2.15 Buku <i>Write On: My Story Journal (Wee Society)</i>	17
Gambar 2.16 Cover Buku Ilustrasi by <i>Nire Valley Art</i>	17
Gambar 2.17 Cover Buku <i>Sherlock Holmes</i>	18
Gambar 2.18 <i>Font Bodoni</i> di Buku Anak	18
Gambar 2.19 <i>Font Memphis</i>	19
Gambar 2.20 <i>Font futura</i> Dalam Buku	20
Gambar 2.21 <i>Book Around the Table</i>	20
Gambar 2.22 <i>Font Lazy Kids</i>	21
Gambar 2.23 Cover Buku Dengan <i>Font Display</i>	23
Gambar 2.24 <i>Zodiac Garden</i>	24
Gambar 2.25 Gambar <i>Surrealism</i>	24
Gambar 2.26 <i>The Unfeathered Book</i>	25
Gambar 2.27 <i>Fun Under the Sun</i>	26
Gambar 2.28 Gambar <i>Literal Representation</i>	26
Gambar 2.29 <i>Melancholia</i>	27
Gambar 2.30 <i>A fashion Professional Image</i>	27
Gambar 2.31 <i>Sequencing Pictures</i>	32
Gambar 2.32 Buku <i>Case Binding</i>	33
Gambar 2.33 Buku <i>The Slumbering Dragon</i>	33
Gambar 2.34 <i>Tape Binding</i>	34
Gambar 2.35 <i>Side Stitch Binding</i>	34
Gambar 2.36 <i>Pamphlet Stitch Binding</i>	35
Gambar 2.37 <i>Saddle Stitch Binding</i>	35
Gambar 2.38 <i>Screw and Post Binding</i>	36
Gambar 2.39 <i>Stab Binding</i>	36
Gambar 2.40 <i>Spiral Binding</i>	43

Gambar 2.41 Buku Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini	58
Gambar 4.1 Wawancara bersama Andy S. Putra, M.Psi., Psikolog.....	61
Gambar 4.2 FGD Bersama Siswa Siswi TK IT Almaka	66
Gambar 4.3 Buku “Saat Aku Merasa Takut”	68
Gambar 4.4 Buku “Yuk, Jalan-Jalan Papua”	70
Gambar 4.5 <i>User Persona</i> Anak	71
Gambar 4.6 <i>User Persona</i> Orangtua	72
Gambar 4.7 <i>Mind Map</i>	77
Gambar 4.8 <i>Moodboard</i>	78
Gambar 4.9 <i>Moodboard</i> Warna	80
Gambar 4.10 <i>Little Monster Font</i>	81
Gambar 4.11 <i>Mochibold Font</i>	82
Gambar 4.12 <i>Stylescape</i>	83
Gambar 4.13 Referensi.....	91
Gambar 4.14 Sketsa <i>Layouting</i>	91
Gambar 4.15 <i>Katern</i> Buku	93
Gambar 4.16 Sketsa Latar Judul	94
Gambar 4.17 Digitalisasi Latar Judul	94
Gambar 4.18 Sketsa Karakter Utama Jiro.....	95
Gambar 4.19 Digitalisasi Karakter Utama Jiro	96
Gambar 4.20 Sketsa Karakter Utama Tambahan.....	97
Gambar 4.21 Digitalisasi Karakter Utama Nino.....	97
Gambar 4.22 Karakter Ibu Jiro.....	98
Gambar 4.24 Digitalisasi Karakter Penghuni	98
Gambar 4.25 Proses Desain <i>Environment</i> Buku	99
Gambar 4.26 Proses Penempatan <i>Grid</i>	100
Gambar 4.27 Sketsa <i>Cover</i> Buku	100
Gambar 4.28 Finalisasi <i>Cover</i> Buku	101
Gambar 4.29 Perancangan <i>Dummy</i> Halaman <i>Pop up</i>	101
Gambar 4.30 Perancangan Interaktif <i>Flap</i>	102
Gambar 4.31 Perancangan Interaktif <i>Torch Book</i>	102
Gambar 4.32 Implementasi Isi dan <i>Cover</i> Buku.....	103
Gambar 4.33 Desain <i>Keychain</i>	104
Gambar 4.34 <i>Merchandise Sticker Pack</i>	105
Gambar 4.35 Desain Media Promosi X Banner.....	105
Gambar 4.36 <i>Alpha Test</i> Saat <i>Prototype Day 1</i>	109
Gambar 4.37 Revisi Judul dan Sampul Buku	110
Gambar 4.38 Revisi Salah Satu Halaman Buku.....	111
Gambar 4.39 Revisi Interaktifitas <i>Pop up</i> Buku	112
Gambar 4.40 <i>Beta Test</i> Bersama Abby, Altaf, dan Hiromi	114
Gambar 4.41 <i>Cover</i> Buku	115
Gambar 4.41 <i>Little Monster Font</i> Pada Halaman Buku.....	117
Gambar 4.42 <i>Mochibold Font</i> Pada Halaman Buku	118

Gambar 4.43 Karakter Utama Jiro Pada Halaman Buku	119
Gambar 4.44 Karakter Utama Nino Pada Halaman Buku	120
Gambar 4.45 Karakter Ibu Jiro.....	121
Gambar 4.46 Karakter Penghuni.....	122
Gambar 4.47 Analisis <i>Pola</i>	124
Gambar 4.48 Isi buku Ketika Gelap Menjadi Ajaib	125
Gambar 4.49 <i>Mockup</i> Buku Interaktif	126
Gambar 4.50 <i>Merchandise Keychain</i>	127
Gambar 4.51 <i>Merchandise Sticker Pack</i>	128
Gambar 4.52 Desain Promosi X Banner	129



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xx
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxiii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxv
Lampiran Kuesioner.....	xxxiv
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xli
Lampiran Dokumentasi.....	lix

