

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI *TRANSITIONAL*
OBJECT ATTACHMENT PADA ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Nicholas Egas Widi Baskara
00000069918

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

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI *TRANSITIONAL*
OBJECT ATTACHMENT PADA ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Nicholas Egas Widi Baskara

00000069918

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 : Nicholas Egas Widi Baskara

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069918

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI *TRANSITIONAL
OBJECT ATTACHMENT* 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, 15 Desember 2025



A handwritten signature in black ink, which appears to read 'Egas', is written over the banknote.

(Nicholas Egas Widi Baskara)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nicholas Egas Widi Baskara
NIM : 00000069918
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan Buku Interaktif Mengenai
Transitional Object Attachment Pada Anak

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, 15 Desember 2025
Yang Menyatakan,



(Nicholas Egas Widi Baskara)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI *TRANSITIONAL* *OBJECT ATTACHMENT* PADA ANAK

Oleh

Nama Lengkap : Nicholas Egas Widi Baskara
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069918
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2026
Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

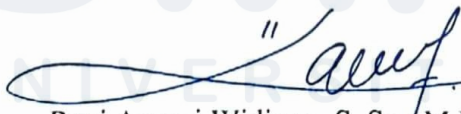
Ketua Sidang


Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/034812

Penguji


Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/081434

Pembimbing


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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliandd, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nicholas Egas Widi Baskara
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069918
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~ S1/S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
MENGENAI *TRANSITIONAL OBJECT ATTACHMENT* 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, 15 Desember 2025



(Nicholas Egas Widi Baskara)

* 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 rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan tugas akhir ini. Perancangan ini disusun sebagai pemenuhan tugas akhir sebagai syarat kelulusan sarjana program studi Desain Komunikasi Visual..

Penyusunan tugas akhir ini tidak akan terlaksana tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan tulus penulis 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. Rani Aryani Widjono, S. Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Maria Herlina Limyati, S.Psi., M.Si., selaku narasumber yang telah membantu penulis dalam melengkapi informasi penelitian penulis.
6. Orang tua penulis, dan keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman-teman dan kolega seperjuangan penulis yang telah memberikan dukungan, hiburan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat, baik sebagai referensi maupun inspirasi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual.

Tangerang, 15 Desember 2025



(Nicholas Egas Widi Baskara)

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI *TRANSITIONAL OBJECT ATTACHMENT* PADA ANAK

Nicholas Egas Widi Baskara

ABSTRAK

Masa kanak-kanak merupakan periode penting dalam pembentukan emosi, kognisi, dan kemampuan sosial anak. Pada fase ini, anak juga sering menghadapi transisi seperti belajar tidur terpisah dari orang tua atau memasuki lingkungan yang baru yang dapat menimbulkan rasa cemas. Untuk mendapatkan rasa aman, anak kerap mengandalkan benda tertentu seperti boneka, selimut atau bantal yang dikenal sebagai *transitional object*. Fenomena ini umum terjadi di masa kanak-kanak, namun jika keterikatan terus berlanjut hingga usia remaja dapat berdampak buruk terhadap perkembangan emosional dan dapat menjadi indikasi bahwa anak belum mengembangkan strategi menenangkan diri secara mandiri. Di Indonesia informasi mengenai *transitional object* masih terbatas dan umumnya disajikan secara tekstual sehingga kurang menarik dan belum banyak ditargetkan kepada anak. Penelitian ini bertujuan merancang buku interaktif ilustrasi sebagai media edukasi yang dapat digunakan bersama oleh orang tua dan anak. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* yang diambil dari buku *The Basics of User Experience Design* dengan pendekatan *mixed method*, meliputi studi literatur, studi eksisting, studi referensi, wawancara dengan psikolog anak, observasi daring, dan penyebaran kuesioner pada orang tua di wilayah Jabodetabek.

Kata kunci: *transitional object*, perkembangan anak, buku interaktif

DESIGNING AN INTERACTIVE BOOK ON TRANSITIONAL OBJECT ATTACHMENT IN CHILDREN

Nicholas Egas Widi Baskara

ABSTRACT (English)

*Childhood is a crucial period in the development of children's emotions, cognition, and social skills. During this phase, children often face transitions such as learning to sleep separately from parents or entering new environments, which may trigger anxiety. To gain a sense of security, children often rely on certain objects such as dolls, blankets, or pillows, commonly referred to as transitional objects. This phenomenon is normal in early childhood; however, prolonged attachment that continues into adolescence may negatively affect emotional development and indicate that children have not yet developed independent self-soothing strategies. In Indonesia, information about transitional objects remains limited and is mostly presented in textual form, making it less engaging and not widely targeted toward children. Therefore, this study aims to design an illustrated interactive book as an educational medium that can be used collaboratively by parents and children. The design process applies the Design Thinking method adapted from *The Basics of User Experience Design*, using a mixed-method approach that includes literature studies, existing studies, reference studies, interviews with child psychologists, online observation, and questionnaire distribution to parents in the Jabodetabek area.*

Keywords: transitional object, child development, interactive book

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
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	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Buku Interaktif	6
2.1.1 Elemen pada Buku Interaktif	6
2.1.2 Jenis-Jenis Buku Interaktif	7
2.1.3 Manfaat Buku Interaktif	11
2.2 Buku Ilustrasi	12
2.2.1 Prinsip Desain	12
2.2.2 Gaya Ilustrasi	24
2.2.3 Karakteristik Buku Anak	29
2.2.4 Peran Ilustrasi	30
2.2.5 Fungsi Ilustrasi	32

2.2.6	Tipografi.....	34
2.2.7	Perancangan Karakter.....	36
2.3	Interaktivitas	38
2.3.1	User Experience	38
2.3.2	Karakteristik Interaktivitas.....	41
2.3.3	Peran Interaktivitas.....	42
2.4	Perkembangan Anak	43
2.4.1	Perkembangan Emosional.....	44
2.4.2	Perkembangan Kognitif Anak	47
2.5	<i>Transitional Object</i>	49
2.6	Penelitian yang Relevan	51
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....		55
3.1	Subjek Perancangan	55
3.1.1	Demografis	55
3.1.2	Geografis.....	56
3.1.3	Psikografis	56
3.2	Metode dan Prosedur Perancangan.....	57
3.3	Teknik dan Prosedur Perancangan.....	59
3.3.1	Wawancara.....	59
3.3.2	Observasi	61
3.3.3	Kuesioner.....	61
3.3.4	Studi Eksisting	64
3.3.5	Studi Referensi.....	65
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN		66
4.1	Hasil Perancangan	66
4.1.1	<i>Emphatize</i>	66
4.1.2	<i>Define</i>	90
4.1.3	<i>Ideate</i>	92
4.1.4	<i>Prototype</i>	126
4.1.5	<i>Test</i>	127
4.1.6	Kesimpulan Hasil Perancangan	139
4.2	Pembahasan Perancangan	139

4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	139
4.2.2 Analisis Media Utama	143
4.2.3 Analisis Media Sekunder	154
4.2.4 Anggaran	156
BAB V PENUTUP	158
5.1 Simpulan	158
5.2 Saran	159
DAFTAR PUSTAKA	161
LAMPIRAN	165



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan.....	51
Tabel 4. 1 Kuesioner Usia Anak	76
Tabel 4. 2 Hasil Kuesioner Pengetahuan Orang Tua	77
Tabel 4. 3 Hasil Kuesioner Benda Kesayangan Anak	77
Tabel 4. 4 Hasil Kuesioner Situasi Anak Menggunakan Benda Kesayangan.....	78
Tabel 4. 5 Hasil Kuesioner Benda yang Digunakan Anak.....	78
Tabel 4. 6 Hasil Kuesioner Reaksi Anak	79
Tabel 4. 7 Hasil Kuesioner Perasaan Orang Tua jika Anak Bergantungan	79
Tabel 4. 8 Hasil Kuesioner Pengetahuan Dampak Buruk.....	80
Tabel 4. 9 Analisa SWOT Studi Eksisting 1.....	82
Tabel 4. 10 Analisa SWOT Studi Eksisting 2.....	84
Tabel 4. 11 Analisa SWOT Studi Referensi 1	86
Tabel 4. 12 Analisa SWOT Studi Referensi 2	88
Tabel 4. 13 Alternatif Big Idea	94
Tabel 4. 14 Alternatif Judul Buku.....	98
Tabel 4. 15 Struktur Cerita.....	107
Tabel 4. 16 Isi Konten Buku	109
Tabel 4. 17 Hasil Kuesioner Tampilan & Gaya Visual.....	129
Tabel 4. 18 Feedback Tampilan & Gaya Visual Buku	131
Tabel 4. 19 Hasil Kuesioner Konten.....	131
Tabel 4. 20 Hasil Kuesioner Interaktivitas.....	133
Tabel 4. 21 Feedback Interaktivitas	135
Tabel 4. 22 Feedback Kategori Buku.....	135
Tabel 4. 23 Anggaran Produksi.....	156

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Buku Interaktif Pop-up.....	8
Gambar 2. 2 Buku Interaktif Peek a Boo/Lift a Flap	8
Gambar 2. 3 Buku Interaktif Pull Tab.....	9
Gambar 2. 4 Buku Interaktif Hidden Objects Book.....	9
Gambar 2. 5 Buku Interaktif Games	9
Gambar 2. 6 Buku Interaktif Participation.....	10
Gambar 2. 7 Buku Interaktif Play a Song/Play a Sound.....	10
Gambar 2. 8 Buku Interaktif Touch and Feel	11
Gambar 2. 9 Buku Interaktif Campuran.....	11
Gambar 2. 10 Single Golumn / Manuscript Grids	15
Gambar 2. 11 Multicolumn Grids	16
Gambar 2. 12 Modular Grids	16
Gambar 2. 13 Hierarchical Grids	17
Gambar 2. 14 Baseline Grids	17
Gambar 2. 15 Compound Grids	18
Gambar 2. 16 Hue	19
Gambar 2. 17 Value	19
Gambar 2. 18 Chroma.....	19
Gambar 2. 19 Color Wheel	20
Gambar 2. 20 Basic Color Wheel	20
Gambar 2. 21 Skema Warna Komplementer	21
Gambar 2. 22 Skema Split Complementary.....	22
Gambar 2. 23 Skema Analogus.....	22
Gambar 2. 24 Skema Triad	23
Gambar 2. 25 Skema Tertrad	23
Gambar 2. 26 Skema Warna Monokromatik	23
Gambar 2. 27 Cartoonish Illustration Style	25
Gambar 2. 28 Realistic Illustration Style	25
Gambar 2. 29 Wondrous Illustration Styles.....	26
Gambar 2. 30 Line Drawing Illustration Styles	26
Gambar 2. 31 Sketch Illustration	27
Gambar 2. 32 Abstract Illustration Style.....	27
Gambar 2. 33 Stylised and Exaggerated Illustration Style	28
Gambar 2. 34 Vintage Illustration Styles.....	28
Gambar 2. 35 Bold and Bright Illustration Styles.....	29
Gambar 2. 36 Muted or Subdued Illustrations Styles	29
Gambar 2. 37 Freytag's Pyramid	31
Gambar 2. 38 Klasifikasi Huruf Serif	35
Gambar 2. 39 Klasifikasi Huruf Sans Serif.....	35

Gambar 2. 40 Klasifikasi Huruf Script	36
Gambar 2. 41 Klasifikasi Huruf Dekoratif.....	36
Gambar 2. 42 Shape of Language	37
Gambar 2. 43 Ciri Khas Karakter	38
Gambar 2. 44 Secondary Font.....	97
Gambar 4. 1 Dokumentasi Wawancara Psikolog Anak.....	67
Gambar 4. 2 Artikel Kompas	70
Gambar 4. 3 Artikel School of Parenting.....	71
Gambar 4. 4 Postingan Lemon8.....	72
Gambar 4. 5 Screenshot Komentar Lemon8.....	73
Gambar 4. 6 Postingan Facebook Morinaga Platinum.....	74
Gambar 4. 7 Komentar di Postingan Anak SGM.....	74
Gambar 4. 8 Screenshot Quora	75
Gambar 4. 9 Buku Feeling All My Fear	84
Gambar 4. 10 User Persona Target Primer	91
Gambar 4. 11 User Persona Target Sekunder	91
Gambar 4. 12 Mindmap	93
Gambar 4. 13 Moodboard	95
Gambar 4. 14 Reference Board.....	95
Gambar 4. 15 Font Body Text.....	96
Gambar 4. 16 Color Palette.....	98
Gambar 4. 17 Referensi Desain Karakter Lia	100
Gambar 4. 18 Eksplorasi Karakter Lia.....	101
Gambar 4. 19 Eksplorasi Warna Karakter Lia	101
Gambar 4. 20 Character Sheet Lia	102
Gambar 4. 21 Referensi Karakter Coco	103
Gambar 4. 22 Desain Alternatif Karakter Coco.....	104
Gambar 4. 23 Finalisasi Karakter Coco	104
Gambar 4. 24 Desain Karakter Anak Gajah.....	105
Gambar 4. 25 Karakter Beruang	106
Gambar 4. 26 Flatplan Buku	113
Gambar 4. 27 Sketsa per Halaman.....	114
Gambar 4. 28 Tahap Pembuatan Visual Konten.....	115
Gambar 4. 29 Layout Halaman Spread.....	116
Gambar 4. 30 Cover Buku Pertama	116
Gambar 4. 31 Cover Final.....	117
Gambar 4. 32 Interaktivitas Lift-the-flap	118
Gambar 4. 33 Interaktivitas Pull-tab	119
Gambar 4. 34 Interaktivitas Pop-up	119
Gambar 4. 35 Torchlight.....	120
Gambar 4. 36 Participation	121
Gambar 4. 37 Interaktivitas Folding Map	121

Gambar 4. 38 Interaktivitas Peek-a-boo.....	122
Gambar 4. 39 Interaktivitas Games.....	123
Gambar 4. 40 Sticker Sheets	124
Gambar 4. 41 Pembatas Buku.....	124
Gambar 4. 42 Desain Keychain	125
Gambar 4. 43 Desain Poster Banner	126
Gambar 4. 44 Isi buku Prototype Day.....	127
Gambar 4. 45 Isi Buku Beta Test.....	127
Gambar 4. 46 Dokumentasi Prototype Day	128
Gambar 4. 47 Revisi Alpha Test Pertama.....	136
Gambar 4. 48 Revisi Alpha Test Kedua.....	137
Gambar 4. 49 Revisi Alpha Test Ketiga	138
Gambar 4. 50 Revisi Alpha Test Ke-empat	138
Gambar 4. 51 Beta Test Pertama.....	140
Gambar 4. 52 Beta Test Kedua	141
Gambar 4. 53 Beta Test Ketiga.....	142
Gambar 4. 54 Analisis Ilustrasi.....	144
Gambar 4. 55 Analisis Karakter	145
Gambar 4. 56 Analisis Body Text.....	147
Gambar 4. 57 Layout Modular Grid	147
Gambar 4. 58 Analisis Lift-the-Flap	148
Gambar 4. 59 Analisa Interaktivitas Pull-tab.....	149
Gambar 4. 60 Analisa Interaktivitas Pop-up.....	150
Gambar 4. 61 Analisa Interaktivitas Torchlight.....	150
Gambar 4. 62 Analisa Participation	151
Gambar 4. 63 Analisa Interaktivitas Folding Map.....	152
Gambar 4. 64 Analisa Interaktivitas Peek-a-Boo.....	153
Gambar 4. 65 Analisa Interaktivitas Games	153
Gambar 4. 66 Analisis Desain Poster.....	154
Gambar 4. 67 Analisa Desain Gimmick	155
Gambar 4. 68 Analisa Desain Keychain	156

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Turnitin.....	165
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	167
Lampiran NDA Wawancara.....	169
Lampiran NDS Mahasiswa	170
Lampiran Hasil Kuesioner	171
Lampiran Transkrip.....	176
Lampiran Dokumentasi.....	199

