

LAPORAN SKRIPSI

**Perancangan Buku Interaktif Guna Edukasi Anak Kelas 2-3 SD
Agar Bijak Menggunakan Gawai**



Kevin William Priyanto 16.L1.0009

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG
2020**

LAPORAN SKRIPSI

Perancangan Buku Interaktif Guna Edukasi Anak Kelas 2-3 SD Agar Bijak Menggunakan Gawai

Diajukan dalam Rangka Memenuhi

Salah Satu Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Desain



Kevin William Priyanto 16.L1.0009

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG
2020**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

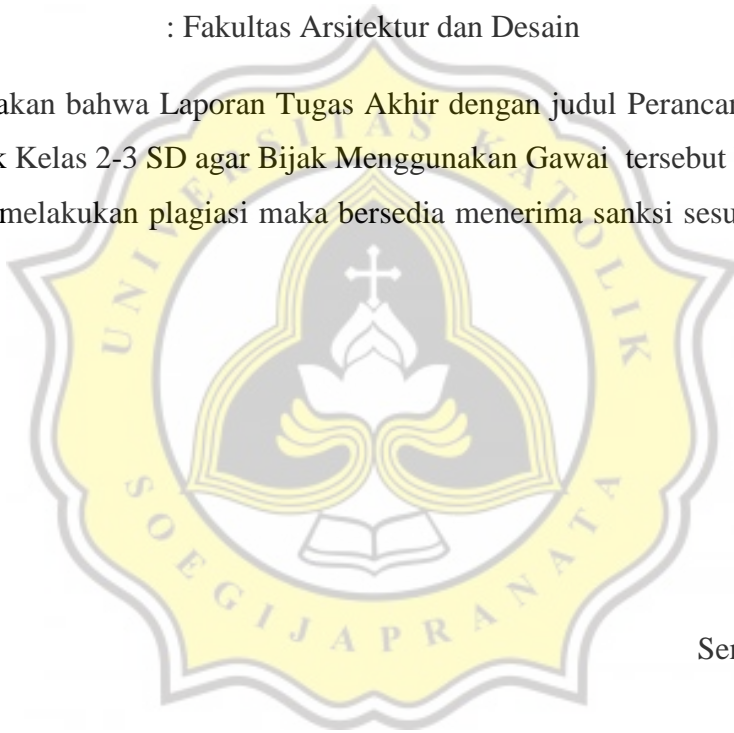
Nama : Kevin William

NIM : 16.L1.0009

Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul Perancangan Buku Interaktif Guna Edukasi Anak Kelas 2-3 SD agar Bijak Menggunakan Gawai tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 20 Juli 2020

Yang menyatakan,



Kevin William P

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : Perancangan Buku Interaktif Guna Edukasi Anak Kelas 2-3 Sd Agar Nijak Menggunakan Gawai

Diajukan oleh : Kevin William Priyanto

NIM : 16.L1.0009

Tanggal disetujui : 03 Juli 2020

Telah setuju oleh

Pembimbing : Maya Putri Utami S.Sn., M.Sn.

Penguji 1 : Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A.

Penguji 2 : Arwin Purnama Jati S.Sn., MA

Ketua Program Studi : Bayu Widiatoro S.T., M.Sn

Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=16.L1.0009

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kevin William Priyanto
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Buku Interaktif

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah yang berjudul judul “Perancangan Buku Interaktif Guna Edukasi Anak Kelas 2-3 SD agar Bijak Menggunakan Gawai” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 20 Juli 2020

Yang menyatakan



Kevin William P

KATA PENGANTAR/UCAPAN TERIMA KASIH

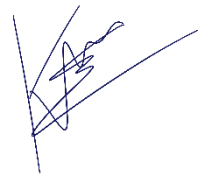
Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan anugrah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan proyek akhir saya yang berjudul Perancangan Buku Interaktif Guna Edukasi Anak Kelas 2-3 SD Agar Bijak Menggunakan Gawai ini tepat pada waktunya

Proyek akhir ini dibuat dan diajukan untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana desain pada Fakultas Arsitektur dan Desain di Unika Soegijapranata. Selain itu, tujuan dari perancangan ini adalah mengedukasi anak-anak khususnya kelas 2-3 SD akan dampak positif dan negative dari gawai.

Selama penulisan proyek akhir ini, penulis banyak menerima bantuan dan dukungan sehingga dapat menyelesaikan proyek akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Maya, selaku dosen pembimbing yang telah membimbing proyek akhir ini sehingga dapat selesai dengan baik, kepada keluarga dan kepada teman-teman yang selalu memberi masukan dan semangat.

Penulis menyadari bahwa proyek akhir ini masih jauh dari sempurna karena adanya keterbatasan ilmu dan pengalaman yang dimiliki. Oleh karena itu, semua kritik dan saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan senang hati. Penulis berharap , semoga proyek akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan

Semarang, 20 Juli 2020



Kevin William P

ABSTRAK

Gawai diciptakan untuk membuat kehidupan manusia menjadi lebih baik, namun penggunaan yang salah akan berakibat fatal baik bagi kesehatan fisik maupun mental. Dewasa ini gawai sudah bisa didapatkan dengan harga yang terjangkau, yang membuat hampir semua orang memiliki gawai. Orang tua biasanya memberikan gawai kepada anaknya sebagai pengasuh agar sang anak tidak mengganggu orang tuanya saat bekerja, padahal sang anak ini masih belum memiliki pemahaman yang cukup dalam mengendalikan gawai. Perancangan ini diangkat untuk mengedukasi anak agar mereka mengerti dampak positif dan negative dari gawai.

Kata kunci:

Gawai, kecanduan



Daftar Isi

1 Daftar Isi

Kata Pengantar.....	i
Abstrak.....	ii
Daftar Isi.....	i
Bab I Pendahuluan	4
1.1 Latar Belakang masalah	4
1.1.1 Perkembangan Teknologi Komunikasi.....	4
1.1.2 Berubahnya Gaya Hidup dan Rasa Ketergantungan.....	5
1.1.3 Dampak Buruk dari Gadget.....	6
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Perumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.6.1 Bagi Masyarakat.....	7
1.6.2 Bagi Institusi.....	7
1.7 Metode Penelitian	7
1.7.1 Kuisiner/ Angket.....	7
1.7.2 Observasi dan wawancara	8
1.8 Sistematika Penelitian.....	9
1.9 Tinjauan Pustaka	9
1.9.1 Psikologi Kepribadian Edisi Revisi	9
1.9.2 Perkembangan Anak	10
Bab II Landasan Teori.....	11
2.1 Psikologi	11
2.1.1 Perkembangan Imajinasi/Fantasi Anak Usia 8 Tahun.....	11
2.1.2 Kategori Buku untuk Anak usia 8 Tahun	13
2.2 Buku Kreatif.....	14
2.2.1 Pengertian Buku Kreatif	14

2.2.2	Desain.....	15
Bab III	Strategi Komunikasi	21
3.1	Analisis	21
3.1.1	Hasil Penelitian.....	21
3.1.2	Analisa SWOT	26
3.2	Sasaran Khalayak.....	26
3.2.1	Penyelenggara.....	27
3.3	Strategi Komunikasi	27
3.3.1	Creative Brief.....	27
3.3.2	Pendekatan Komunikasi.....	28
3.3.3	Elemen Visual	29
3.4	Time line.....	30
3.5	Anggaran	31
Bab IV	Strategi Kreatif	32
4.1	Konsep Visual	32
4.1.1	Ilustrasi	32
4.1.2	Tone and Manner.....	32
4.1.3	Tipografi.....	32
4.1.4	Latar	33
4.1.5	Layout dan Grid.....	34
4.2	Konsep Verbal	37
4.2.1	Judul Buku	37
4.2.2	Dimensi Buku	37
4.2.3	Karakter	38
4.2.4	Interaksi.....	38
4.3	Cerita dan Pembaharuan	39
4.3.1	Cerita	39
4.3.2	Pembaharuan.....	39
4.4	Visualisasi Desain	40
4.4.1	Cover Buku	40
4.4.2	Isi Buku	41
4.4.3	Poster	45
4.4.4	Pin	45

4.4.5	Stiker	46
4.4.6	Mug	46
Bab V Kesimpulan dan Saran		47
5.1	Kesimpulan.....	47
5.2	Saran	47
5.2.1	Bagi Pemerintah.....	47
5.2.2	Bagi Para Guru	47
5.2.3	Bagi Siswa serta Orang Tua Murid	47
Lampiran		49
Daftar Pustaka.....		48

