

**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF MENGENAI PENGENALAN BANK  
SAMPAH KEPADA ANAK**



**Dikerjakan oleh :**

Dea Puspita Sari

16.L1.0020

**Pembimbing :**

Bayu Widianoro, ST., M. Sn.

**PROGAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIDJAPRANATA  
SEMARANG**

**2020**

**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF MENGENAI PENGENALAN BANK  
SAMPAH KEPADA ANAK**

Diajukan dalam Rangka Memenuhi  
Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar

S. Ds



**Dea Puspita Sari**

**16.L1.0020**

**Pembimbing :**

**Bayu Widiantoro, ST., M. Sn.**

**PROGAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIDJAPRANATA**

**SEMARANG**

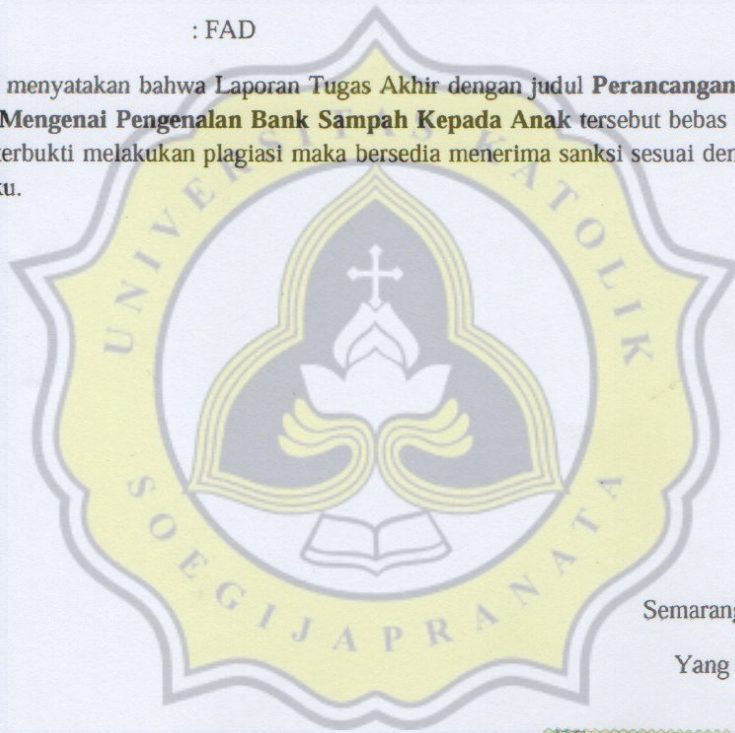
**2020**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dea Puspita Sari  
NIM : 16.L1.0020  
Progdi / Konsentrasi : Desain Kounikasi Visual ( DKV )  
Fakultas : FAD

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul **Perancangan Buku Cerita Interaktif Mengenai Pengenalan Bank Sampah Kepada Anak** tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 16 Juli 2020

Yang menyatakan,



Dea Puspita Sari

## HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : Perancangan Buku Cerita Interaktif Mengenai Pengenalan Bank Sampah  
Kepada Anak

Diajukan oleh : Dea Puspita Sari

NIM : 16.L1.0020

Tanggal disetujui : 01 Juli 2020

Telah setuju oleh

Pembimbing : Bayu Widianoro S.T., M.Sn

Penguji 1 : Ir. Ign. Dono Sayoso M.S.R.

Penguji 2 : Tabita Nani Aryani S.Sn, M.Si

Ketua Program Studi : Bayu Widianoro 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.L1.0020](http://sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=16.L1.0020)



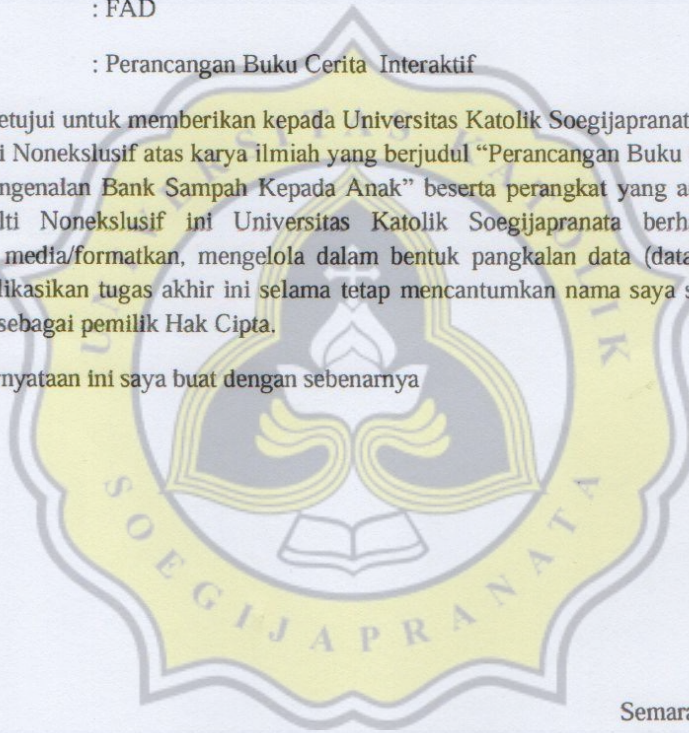
**HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN  
AKADEMIS**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dea Puspita Sari  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual (DKV)  
Fakultas : FAD  
Jenis Karya : Perancangan Buku Cerita Interaktif

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul "Perancangan Buku Cerita Interaktif Mengenai Pengenalan Bank Sampah Kepada Anak" beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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, 16 Juli 2020

Yang menyatakan,

Dea Puspita Sari

## Prakata

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena dengan berkatnya yang luar biasa penulis telah diberikan kekuatan, kasih, dan rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan yang berjudul “ **Perancangan Buku Cerita Interaktif Mengenai Pengenalan Bank Sampah Kepada Anak** “. Penulisan perancangan ini bertujuan untuk memenuhi syarat mencapai gelar sarjana Desain Komunikasi Visual di Universitas Soegidjapranata Semarang. Perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para pembaca maupun peneliti dalam mengatasi masalah sampah dan pemanfaatan bank sampah di masyarakat.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis menemui beberapa hambatan dalam berbagai macam hal, namun berkat beberapa pihak yang membantu, skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Bayu Widianoro, ST., M. Sn. Selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan laporan dan perancangannya.
2. Seluruh Murid Sanggar Gambar penulis yang telah mau membantu berkontribusi dalam perolehan data.
3. Orang tua Penulis yang telah memberikan nasehat dan dukungan selama proses perancangan.
4. Semua teman – teman dekat dan bimbingan yang telah membantu memberikan dukungan dan informasi selama proses perancangan.

Diakhir kata, penulis meminta maaf bila perancangan ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar perancangan dapat menjadi lebih baik lagi. Penulis berharap erancangan ini dapat bermanfaat untuk kedepannya. Terima kasih.

Semarang 16 Juli 2020



Dea Puspita Sari

## Abstrak

Bank sampah merupakan program pengelolaan sampah yang bermanfaat bagi lingkungan dan ekonomi. Pengenalan program bank sampah pada anak usia 7-10 tahun merupakan hal baik untuk dilakukan. Melalui buku cerita interaktif, anak dapat belajar dan mengenal program bank sampah secara baik dan menyenangkan. Buku cerita disajikan dengan ilustrasi kartun dan beberapa kegiatan interaktif guna menarik minat anak untuk belajar mengenai bank sampah. Perancangan dibuat berdasarkan observasi online dan studi pustaka yang didapat.

Kata kunci : Bank sampah, anak, buku, cerita, interaktif, pengenalan, menyenangkan

## Abstract

*The waste bank is a waste management program that is beneficial to the environment and the economy. The introduction of a waste bank program for children aged 7-10 years is a good thing to do. Through interactive story books, children can learn and get to know the garbage bank program well and fun. Story books are presented with cartoon illustrations and some interactive activities to attract children to learn about the bank's waste. The design is based on online observations and literature studies obtained.*

*Keywords: Waste bank, children, books, stories, interactive, introduction, fun*

## Daftar Isi

Abstrak.....	3
Prakata.....	6
BAB 1 .....	10
Latar Belakang .....	10
Penentuan Target Sasaran .....	11
Rumusan Masalah .....	12
Tujuan.....	12
Manfaat.....	12
Metodologi Penelitian .....	12
User Research.....	12
Insight .....	13
Background Research.....	13
Initial Concept.....	14
Skema Perancangan.....	15
Tinjauan Pustaka .....	16
BAB 2 .....	10
2.1 Bank Sampah.....	17
2.2 Tahapan Perkembangan Kognitif Anak menurut Jean Piaget.....	18
2.3 Media Bergambar Sebagai Dasar Perkembangan Konsep Anak .....	19
2.4 Media Buku Cetak sebagai Sarana Pembelajaran yang Baik untuk Anak .....	20
2.4.1 Buku Cerita Interaktif.....	20
2.5 Elemen Desain Komunikasi Visual.....	24
2.6 Teori Penokohan .....	32
2.7 Bahasa Penyampaian.....	32
BAB 3 .....	33
3.1 Metode Penelitian .....	33
3.2 Strategi Komunikasi .....	37
3.2.1 Target Audiens .....	37



3.2.2 Creative Brief .....	37
3.2.3 Penyampaian Pesan .....	38
3.2.4 Strategi Verbal dan Visual.....	39
3.3 Strategi Media .....	44
3.3.1 Media Utama .....	45
3.3.2 Media Pendukung.....	45
3.4 Storyline .....	46
3.5 Story Board .....	47
3.6 Budget .....	49
3.7 Strategi Perancangan Media .....	49
<b>BAB 4 .....</b>	<b>51</b>
4.1 Konsep Verbal .....	51
4.2 Konsep Visual .....	54
4.2.1 Konsep Buku.....	54
4.2.2. Konsep Cover Buku.....	55
4.2.3 Konsep Karakter .....	58
4.2.4 Konsep Warna .....	60
4.2.5 Konsep Typografi.....	60
4.2.6 Konsep Simbol .....	61
4.3 Visualisasi desain .....	63
4.3.1 Media Utama .....	63
4.3.2 Media Pendukung.....	68
<b>BAB 5 .....</b>	<b>72</b>
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Saran .....	72
Lampiran .....	74
Daftar Pustaka.....	80