

**PENGKARYAAN**

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF (*BUSY BOOK*) SEBAGAI MEDIA  
PELENGKAP EDUKASI HEWAN DAN TUMBUHAN DALAM  
MENINGKATKAN KECERDASAN NATURALIS ANAK USIA DINI**

Diajukan untuk memenuhi syarat akhir dalam menempuh gelar Sarjana Desain

Di Bidang Desain Komunikasi Visual



**Annisa Ayu Ratnasari**

**136010034**

**FAKULTAS ILMU SENI DAN SAstra**

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**UNIVERSITAS PASUNDAN**

**BANDUNG, JANUARI 2020**



Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Ilmu Seni Dan Sastra  
Universitas Pasundan

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan (dan menjamin) bahwa karya/penulisan skripsi/TA ini dilakukan secara mandiri dan disusun tanpa menggunakan bantuan yang tidak dibenarkan, sebagaimana lazimnya pada penyusunan sebuah skripsi/TA.

Semua **elemen karya, kutipan tulisan dan/atau pemikiran orang lain** yang digunakan di dalam penyusunan skripsi/TA, baik dari sumber yang dipublikasikan ataupun tidak (termasuk dari buku, artikel jurnal, catatan kuliah, tugas mahasiswa lain, dan lainnya), telah direferensikan dengan baik dan benar menurut kaidah akademik yang baku dan berlaku.

Skripsi/TA ini **belum pernah** diajukan pada pendidikan program sarjana di perguruan tinggi lain, dan **tindak plagiarisme** akan dikenakan sanksi seperti yang tercantum dalam Peraturan Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pasundan.

Bandung, 28 / Januari / 2020

Penulis



Annisa Ayu Ratnasari

NIM 136010034

## HALAMAN PENGESAHAN

Pengkaryaannya ini diajukan oleh :

Nama : Annisa Ayu Ratnasari  
NPM : 136010034  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Pengkaryaan : Perancangan Buku Interaktif (*Busy Book*) Sebagai Media Pelengkap Edukasi Hewan dan Tumbuhan Dalam Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra, Universitas Pasundan.

Pembimbing I : Erna Nurmalinda, M.Sn (.....)

Pembimbing II : Hedi Hadiansyah, S.Sn (.....)

## DEWAN PENGUJI

1. Erna Nurmalinda, M.Sn (.....)
2. Drs. Agus Setiawan, Int, M.Sn (.....)
3. Fadhly Abdillah, S.Sn., M.Ds (.....)
4. Aldian Primanda, M.Sn (.....)

Ditetapkan di : Bandung

Tanggal :

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir di jurusan Desain Komunikasi Visual. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW.

Laporan Tugas Akhir ini disusun dan diajukan sebagai salah syarat untuk memenuhi syarat akhir dalam menempuh gelar Sarjana Desain di jurusan Desain Komunikasi Visual, dengan judul

### **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF (*BUSY BOOK*) SEBAGAI MEDIA PELENGKAP EDUKASI HEWAN DAN TUMBUHAN DALAM MENINGKATKAN Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini**

Dalam penyelesaian tugas akhir ini, tentunya penulis banyak mengalami kesulitan, terutama disebabkan oleh kurangnya ilmu pengetahuan yang menunjang. Namun, berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Karena itu, sudah sepantasnya jika penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis berharap semoga penulisan ini bermanfaat bagi semua pihak dan penulis mohon maaf, karena penulis menyadari penulisan ini masih jauh dari kesempurnaan.

Bandung, Januari 2020

Penulis

Annisa Ayu Ratnasari

## UCAPAN TERIMA KASIH DAN LEMBAR PERSEMBAHAN

Untuk menyelesaikan penulisan ini adalah suatu hal yang mustahil apabila penulis tidak mendapatkan bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Ibu Erna Nurmalinda, M.Sn dan Hedi Hadiansyah, S.Sn selaku pembimbing yang telah memberikan ilmu, wawasan dan juga motivasi kepada penulis.
2. Pak Fadhly Abdillah, M.Ds., Tata Kartasudjana, M.Ds., Ibu Purmaningrum, M.Ds., selaku koordinator Tugas Akhir yang telah meluangkan waktu juga tenaga dan pikirannya untuk *me-manage* Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya.
3. Ibu Purmaningrum, M.Ds., Selaku reader penulis untuk membantu mengoreksi penulisan karya Tugas Akhir menjadi lebih baik.
4. TK Kartika XVI-I Secapa AD Yang sudah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian selama 2 minggu guna mendapatkan informasi data untuk kebutuhan Tugas Akhir Penulis.
5. Ibu dan Bapak tercinta, Ibu Sri Hartini, dan Bapak Iyus Abdullah (Alm) yang telah membesarkan penulis hingga berada di titik ini, terimakasih atas do'a yang selalu tercurahkan kepada penulis, juga dukungan moral dan materi yang selalu diberikan.
6. Kakak-kakak tercinta, Handoko, S.E, Moch. Arif, S.E, Pipit Nueraeni, dan Fitri Apriani, S.E, yang selalu memberikan dukungan dan juga bantuan moral serta materi kepada penulis sehingga dapat mengerjakan tugas akhir ini dengan lancar.

7. Sidik Wibisono, S.T selaku sahabat penulis yang banyak membantu, selalu memberikan dukungan, dan semangat hingga saat ini.
8. Nurgianti Nadya Putri, S.Pd, dan Dextrinida C. Koesumadewa, S.Ds, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.
9. Ibu Anggi Primadhani, S.E., M. Ak., SAS. Selaku orangtua siswa TK Kartika XVI-I Secapa AD yang telah banyak membantu penulis dalam mengumpulkan data penelitian.
10. Yeyen Nurul Hidayati, S.T yang selalu memberikan waktu luangnya untuk menemani penulis dan membantu dalam proses pengerjaan tugas akhir.
11. Socha Yessidwianggriani yang telah bersedia membantu penulis dalam proses pengerjaan tugas akhir.
12. Nita Kusumawati, S.T, Nur Aini Solihat, S.T, Rahmanah Istikhomah, S.T, Dina Ramadhayani, S.T, Naila Masruroh, S.T yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis
13. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaikannya penulisan ini.

Semoga apa yang sudah kalian berikan kepada penulis dalam berbagai bentuk bantuan akan dibalas oleh Tuhan Yang Maha Esa dan semoga selalu dipermudah juga segala urusannya. Aamiin ya Allah ya Rabb.

Bandung, Januari 2020

Penulis

Annisa Ayu Ratnasari

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Pasundan, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Annisa Ayu Ratnasari  
NPM : 136010034  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Departemen : Universitas Pasundan  
Fakultas : Ilmu Seni dan Sastra  
Jenis Karya : Media Edukasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pasundan **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**Perancangan Buku Interaktif (*Busy Book*) Sebagai Media Pelengkap Edukasi Hewan dan Tumbuhan Dalam Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Pasundan berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Bandung  
Pada tanggal, 2020  
Yang menyatakan

( Annisa Ayu Ratnasari )

## ABSTRAK

### PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF (*BUSY BOOK*) SEBAGAI MEDIA PELENGKAP EDUKASI HEWAN DAN TUMBUHAN DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN NATURALIS ANAK USIA DINI

Oleh:

**Annisa Ayu Ratnasari**

**(Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra, Universitas Pasundan)**

Kecerdasan Naturalis merupakan salah satu dari kesembilan kecerdasan majemuk atau yang sering dikenal dengan *multiple intelligence*. Kecerdasan naturalis merupakan kemampuan seseorang yang menunjukkan kemahiran dalam mengenali dan mengklasifikasikan banyak spesies (flora dan fauna) dalam lingkungannya. Sudah semestinya anak di usia 4-6 tertarik dan *aware* dengan makhluk hidup lainnya disekitarnya. Namun dalam pelaksanaan penelitian penulis masih menemukan anak-anak yang tidak *aware* untuk berperilaku baik terhadap hewan dan tumbuhan, seperti menyakiti hewan dan mencabut tanaman sembarangan. Dan bahkan tidak tertarik sama sekali terhadap makhluk sekitarnya. Penelitian ini dilakukan dengan metode *mix method* yaitu perpaduan metode kualitatif dengan kuantitatif, penulis mengumpulkan data dengan menggunakan instrumen penelitian wawancara, observasi, dan kuesioner. Berdasarkan hasil penelitian yang didapat dan juga studi literatur yang ada penulis menyimpulkan solusi atas masalah yang ada yaitu kurangnya *awareness* juga ketertarikan anak terhadap hewan dan tumbuhan, dan seringnya anak menghabiskan waktunya dengan bermain gawai dirumah. Maka solusi yang diberikan yaitu media edukasi pelengkap mengenai hewan dan tumbuhan. Perancangan suatu media perlu adanya pertimbangan sisi baik dan buruknya, dan buku dinilai sebagai media ramah anak. Maka media yang akan dirancang merupakan buku interaktif dengan konsep busy book, dimana buku interaktif ini akan membuat anak sibuk karena adanya permainan. Dan diharapkan dengan konsep busy book ini dapat mengalihkan anak untuk tidak terus menggunakan gawai.

**Kata Kunci :** *Busy Book*, Kecerdasan Naturalis, Anak Usia Dini, Hewan, Tumbuhan



## **ABSTRACT**

### ***INTERACTIVE BOOK (BUSY BOOK) DESIGN AS A COMPLETE ANIMAL AND PLANTS EDUCATION MEDIA IN INCREASING NATURAL INTELLIGENCE OF EARLY CHILDHOOD***

Oleh:

**Annisa Ayu Ratnasari**

***(Visual Communication Design – Art and Literature Faculty – Pasundan University)***

*Naturalist intelligence is one of the multiple intelligences. Naturalist intelligence is a person's ability to demonstrate proficiency in recognizing and classifying many species (flora and fauna) in their environment. It is appropriate for children at the age of 4-6 to be interested and aware of other creatures around them. However, in the implementation of the study the writer still find children who are not aware to good behavior to animals and plants, such as hurting animals and pulling plants carelessly. And even not interested to other creatures at all. This research was conducted by the mix method, which is a combination of qualitative and quantitative methods, the writer collect data used an interview, observation, and questionnaire research instruments. Based on the research results obtained and also the existing literature studies the writer conclude a solution to the existing problem, that is the lack of awareness and interest of children's to animals and plants, and often children spend their time playing gadgets at home. So the solution is give a complementary educational media about animals and plants. The design of a media needs to be considered good and bad sides, and books are considered as child-friendly media. So the media to be designed is an interactive book with the concept of a busy book, where this interactive book will keep children busy because of the game. And it is expected that with the concept of this busy book can divert children to not continue to use gadgets.*

***Keywords : Busy Book, Naturalist Intelligence, Early Childhood, Animal, Plant***

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH DAN LEMBAR PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Rumusan Masalah .....	5
1.4 Batasan Masalah.....	6
1.5 Maksud dan Tujuan .....	6
1.6 Metodologi .....	7
1.6.1 Metode Penelitian.....	7
1.7 Kerangka Perancangan.....	8
1.8 Solusi .....	9
 <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Teori Utama .....	10
2.1.1 Kecerdasan Naturalis .....	10
2.1.1.1 Indikator Kecerdasan Naturalis .....	12
2.1.1.2 Indikator Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini .....	13
2.1.2 Pendidikan Anak Usia Dini .....	14
2.2 Teori Pendukung.....	14
2.2.1 Desain Komunikasi Visual .....	14
2.2.2 Media.....	15
2.2.2.1 Jenis-Jenis Media.....	16
2.2.2.2 Media Buku .....	16
2.2.2.3 Buku Interaktif.....	17
2.2.2.4 <i>Busy Book</i> .....	19

2.2.3 Teori Ilustasi .....	20
2.2.3.1 Tujuan Penggunaan Ilustrasi .....	20
2.2.3.2 Jenis-Jenis Ilustrasi.....	21
2.2.3.3 Ilustasi Untuk Anak.....	21
2.2.3.4 Fungsi Ilustrasi.....	22
2.2.3.5 Teknik Ilustrasi.....	22
2.2.4 Teori Warna .....	22
2.2.5 Tipografi .....	24
2.2.6 <i>Layout</i> .....	24

### **BAB III ANALISIS DATA**

3.1 Data Permasalahan.....	26
3.1.1 Analisis Permasalahan .....	27
3.1.2 Analisa SWOT .....	35
3.2 Data Target.....	39
3.2.1 Analisis Target.....	39
3.2.1.1 Target Utama/ <i>Primary</i> .....	39
3.2.1.2 Target Pendukung/ <i>Secondary</i> .....	40
3.2.1.3 <i>Consumer Journey</i> .....	41
3.2.2 Referensi Visual .....	44
3.2.3 Bagan Preferensi .....	45
3.2.4 <i>Insight</i> .....	46
3.2.5 What to Say.....	46

### **BAB IV PERANCANGAN**

4.1 Konsep Komunikasi.....	47
4.1.1 Strategi Komunikasi.....	47
4.1.2 Strategi Pesan.....	47
4.1.3 Strategi Kreatif.....	47
4.2 Konsep Kreatif.....	48
4.2.1 Strategi Visual.....	48
4.2.1.1 Studi Visual.....	48
4.2.1.2 Alternatif Visual Krakter.....	53
4.2.1.3 Visual Utama.....	65
4.2.1.4 Studi Visual Karakter Hewan dan Tumbuhan.....	65
4.2.1.5 Visual Pendukung (Background).....	70
4.2.1.6 Aset Buku.....	78
4.2.1.7 <i>Cover Buku</i> .....	84
4.2.2 Strategi Verbal.....	84
4.3 Konsep Perancangan <i>Busy Book</i> .....	85
4.3.1 <i>Typografi</i> .....	93
4.3.2 Warna.....	94
4.3.3 Ukuran Buku.....	95
4.4 Media Pendukung.....	96
4.4.1 <i>Merchandise</i> .....	99
4.4.2 <i>Budgeting</i> .....	100
4.4.3 Jadwal Media.....	101

**BAB V PENUTUP**

5.1 Simpulan .....	102
5.2 Saran .....	103

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Indikator Kecerdasan Naturalis Anak .....	13
Tabel 3.1	Analisa SWOT Media 1.....	35
Tabel 3.2	Analisa SWOT Media 2.....	36
Tabel 3.3	Analisa SWOT Media 3.....	37
Tabel 3.4	<i>Consumer Journey</i> .....	41
Tabel 4.1	Studi Visual Karakter Hewan dan Tumbuhan.....	66
Tabel 4.2	Konsep Kegiatan <i>Busy Book</i> .....	85
Tabel 4.3	<i>Budgeting</i> .....	100
Tabel 4.4	Jadwal Media Pendukung.....	101

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Kerangka Perancangan.....	8
Gambar 3.1	Dokumentasi Observasi.....	28
Gambar 3.2	Dokumentasi Wawancara.....	30
Gambar 3.3	Hasil Kuesioner Pertanyaan No. 1.....	31
Gambar 3.4	Hasil Kuesioner Pertanyaan No. 2.....	32
Gambar 3.5	Hasil Kuesioner Pertanyaan No. 3.....	32
Gambar 3.6	Hasil Kuesioner Pertanyaan No. 4.....	33
Gambar 3.7	Hasil Kuesioner Pertanyaan No. 5.....	33
Gambar 3.8	Visual Hasil <i>Consumer Journey</i> .....	43
Gambar 3.9	Referensi Visual.....	44
Gambar 3.10	Preferensi Visual.....	45
Gambar 4.1	Studi Visual.....	49
Gambar 4.2	Perancangan Bentuk Visual 1.....	50
Gambar 4.3	Perancangan Bentuk Visual 2.....	51
Gambar 4.4	Perancangan Bentuk Visual 3.....	52
Gambar 4.5	Alternatif dan Varian Karakter Visual 1.....	53
Gambar 4.6	Alternatif dan Varian Karakter Visual 2.....	54
Gambar 4.7	Alternatif dan Varian Karakter Visual 3.....	55
Gambar 4.8	Alternatif dan Varian Karakter Visual 4.....	56
Gambar 4.9	Alternatif dan Varian Karakter Visual 5.....	57
Gambar 4.10	Alternatif dan Varian Karakter Visual 6.....	58
Gambar 4.11	Alternatif dan Varian Karakter Visual 7.....	59
Gambar 4.12	Alternatif dan Varian Karakter Visual 8.....	60
Gambar 4.13	Alternatif dan Varian Karakter Visual 9.....	61
Gambar 4.14	Alternatif dan Varian Karakter Visual 10.....	62
Gambar 4.15	Alternatif dan Varian Karakter Visual 11.....	63
Gambar 4.16	Alternatif dan Varian Karakter Visual 12.....	64
Gambar 4.17	Visual Utama Terpilih.....	65
Gambar 4.18	Studi Visual <i>Background 1</i> .....	71
Gambar 4.19	Studi Visual <i>Background 2</i> .....	72

Gambar 4.20	Studi Visual <i>Background 3</i> .....	73
Gambar 4.21	Studi Visual <i>Background 4</i> .....	74
Gambar 4.22	Studi Visual <i>Background 5</i> .....	75
Gambar 4.23	Studi Visual <i>Background 6</i> .....	76
Gambar 4.24	Studi Visual <i>Background 7</i> .....	77
Gambar 4.25	Aset Buku 1.....	78
Gambar 4.26	Aset Buku 2.....	79
Gambar 4.27	Aset Buku 3.....	80
Gambar 4.28	Aset Buku 4.....	81
Gambar 4.29	Panduan Untuk Orangtua 1.....	82
Gambar 4.30	Panduan Untuk Orangtua 2.....	83
Gambar 4.31	<i>Cover Depan dan Belakang</i> .....	84
Gambar 4.32	<i>Color Palette</i> .....	94
Gambar 4.33	Tampilan Buku.....	95
Gambar 4.32	Tampilan Kemasan Buku.....	95
Gambar 4.32	Poster <i>Attention</i> .....	96
Gambar 4.32	Poster <i>Interest</i> .....	97
Gambar 4.32	Poster dan X-Banner <i>Desire</i> .....	98
Gambar 4.32	Poster <i>Action</i> .....	98
Gambar 4.32	<i>Merchandise</i> .....	99

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Observasi
- Lampiran 2 Dokumentasi Sidang