**ABSTRAK**

Inggrit Mei Saraswati, 2018. PERANCANGAN *PLAYBOOK* SEBAGAI PENDUKUNG BUKU TEMA 7 BAGI SISWA KELAS 1 DI SDN PISANGCANDI 2 MALANG, Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual, STIKI – Malang. Pembimbing : Dra. Purwatiningsih, M.Pd, Co. Pembimbing : Rina Nurfitri, S.Pd, M.Pd.

Kegiatan belajar siswa semester 2 di SDN Pisangcandi 2 Malang menggunakan buku Tema 7 dengan konsep berisikan banyak tulisan, soal-soal berhitung, dan larangan tidak diperbolehkannya Buku Tema dijadikan sebagai lembar kerja. Hal tersebut berdampak pada kurangnya minat siswa untuk menggunakan buku tersebut di luar jam pelajaran. Maka dari itu solusi untuk permasalahan tersebut adalah dibuatnya buku interaktif berbentuk *playbook* sebagai pendukung dari Buku Tema 7 sekaligus bertujuan untuk meningkatkan minat siswa belajar materi tersebut di luar jam pelajaran.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini diawali dengan fase pembuatan konsep materi *playbook*, pemilihan jenis interaktif yang akan digunakan, pembuatan desain dari karakter hingga layout, dan tahap *prototyping* sebelum ke tahap hasil akhir.

Perancangan ini menghasilkan sebuah *playbook* berupa buku dengan menggunakan 3 konsep interaktif yaitu *peek a boo*, *games*, dan *participations* dengan pembahasan materi yaitu benda hidup dan benda tak hidup, hewan, dan tanaman.

**Kata kunci** : *playbook*, buku interaktif, belajar.