



# DIGITAL MEDIA

KONSEP, DESAIN, DAN PENGEMBANGAN

**Tri Wardati Khusniyah  
Endah Laelatul Fitri  
Mafrur Udhif Nofaizzi  
Nanda Nini Anggalih**



# **DIGITAL MEDIA**

**Konsep, Desain, dan Pengembangan**

**Tri Wardati Khusniyah  
Endah Laelatul Fitri  
Mafrur Udhif Nofaizzi  
Nanda Nini Anggalih**



**CV. Bayfa Cendekia Indonesia**

## DIGITAL MEDIA: Konsep, Desain, dan Pengembangan

© Tri Wardati Khusniyah  
Endah Laelatul Fitri  
Mafrur Udhif Nofaizzi  
Nanda Nini Anggalih

ISBN:

**Editor** : Bayu Adi Laksono  
**Tata Letak** : Tim Desain Bayfa Cendekia  
**Desain Sampul** : (freepik.com)

### Penerbit:

CV. Bayfa Cendekia Indonesia  
(Anggota IKAPI No. 272/JTI/2021)

### Redaksi:

Jln. Raya Dsn Juron-Pucangrejo RT 008/ RW 004  
Kec. Sawahan Kabupaten Madiun 63162  
Website : [mediacendekia.my.id/buku](http://mediacendekia.my.id/buku)  
Phone/WA : 0857-3031-8025

Cetakan Pertama, September 2025  
iv+131 hlm; 15,5x23 cm

### Sanksi Pelanggaran Pasal 113 Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

#### Kutipan Pasal 113

- (1) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
- (2) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (3) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (4) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

# KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya buku berjudul *Digital Media: Konsep, Desain, dan Pengembangan* dapat terselesaikan dengan baik. Kehadiran buku ini dimaksudkan sebagai upaya memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai media digital, mulai dari konsep dasar, perilaku pengguna, desain dan interaktivitas, hingga pengembangan game digital yang saat ini semakin relevan dengan perkembangan teknologi informasi.

Media digital telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat modern. Kehadirannya tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi dan hiburan, tetapi juga menjadi instrumen penting dalam pendidikan, bisnis, maupun pengembangan kreativitas. Oleh karena itu, pengetahuan tentang konsep, desain, dan pengembangan media digital menjadi kebutuhan yang mendesak, khususnya bagi mahasiswa, akademisi, praktisi, serta masyarakat yang ingin memahami dinamika dunia digital secara lebih mendalam.

Buku ini disusun secara sistematis melalui sepuluh kegiatan pembelajaran yang berfokus pada dua ranah besar, yaitu digital media dan game digital. Setiap kegiatan pembelajaran disajikan dengan penjelasan konseptual sekaligus contoh praktis yang dapat membantu pembaca memahami materi secara bertahap. Dengan demikian, buku ini diharapkan mampu menjadi referensi akademik sekaligus panduan praktis dalam memahami dan mengembangkan media digital secara kreatif dan inovatif.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna. Kritik dan saran yang konstruktif sangat diharapkan guna penyempurnaan pada edisi selanjutnya. Semoga kehadiran buku ini memberikan manfaat yang luas bagi pembaca, khususnya dalam mendukung proses pembelajaran, penelitian, maupun praktik di bidang media digital.

**Penulis**

# DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	iv
Kegiatan Pembelajaran 1: Konsep Digital Media .....	1
Kegiatan Pembelajaran 2: Perilaku Pengguna Digital Media ....	10
Kegiatan Pembelajaran 3: Desain dan Interaktivitas Digital Media .....	24
Kegiatan Pembelajaran 4: Desain Grafis Pada Digital Media ....	34
Kegiatan Pembelajaran 5: Aplikasi Digital Media .....	52
Kegiatan Pembelajaran 6: Konsep Dasar Game Digital .....	66
Kegiatan Pembelajaran 7: Perilaku Pengguna Game Digital .....	79
Kegiatan Pembelajaran 8: Desain dan Interaktivitas Game Digital .....	86
Kegiatan Pembelajaran 9: Proses Desain Game Digital .....	100
Kegiatan Pembelajaran 10: Pengembangan Game Digital.....	116
REFERENSI .....	128